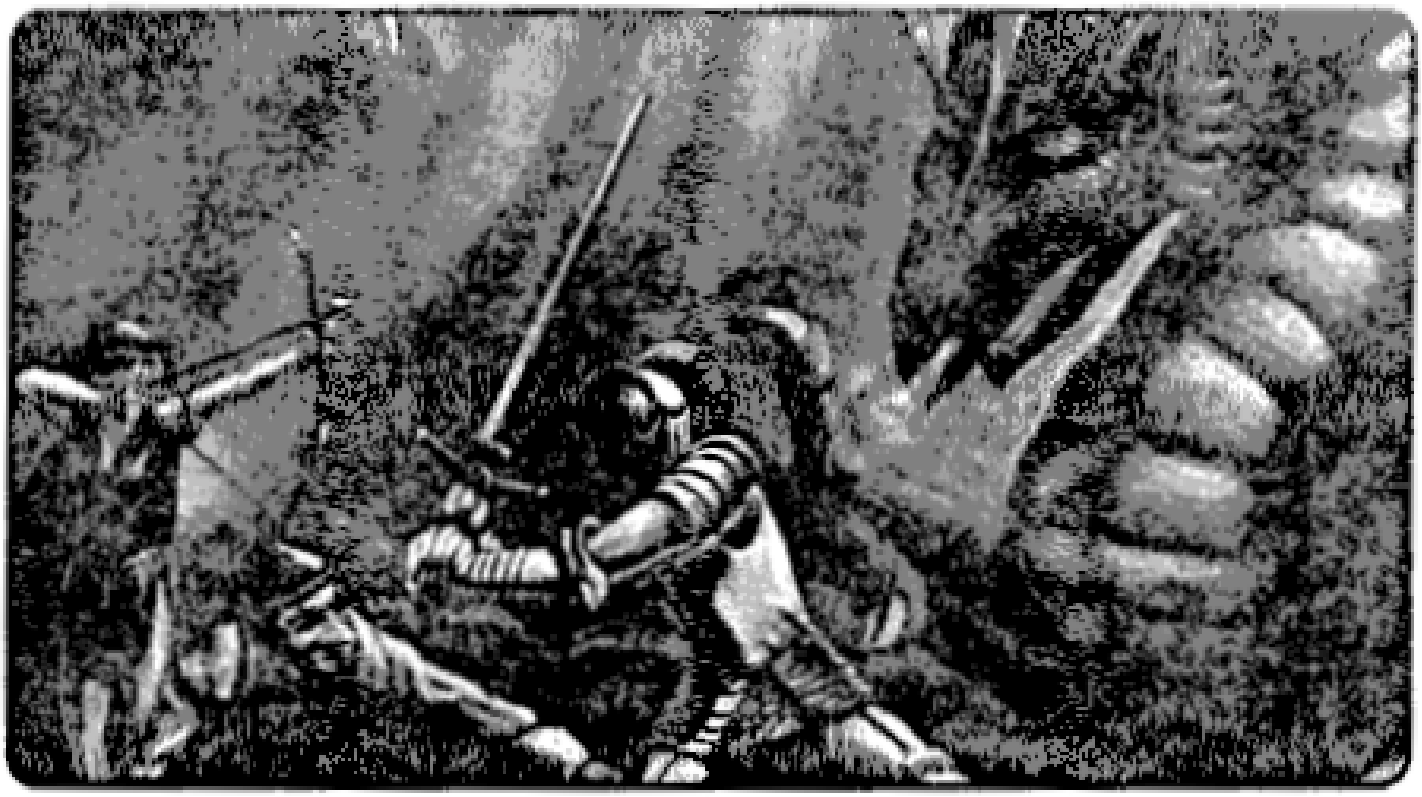
Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

La TROISIÈME ÉDITION non officielle et mise à jour du

Règles du royaume magique



Bienvenue à la ROYAUME MAGIQUE.

ROYAUME MAGIQUE *est un jeu d'aventures fantastiques, situé dans un pays rempli de monstres, de trésors fabuleux, de grands guerriers et de magiciens. La scène se déroule dans les ruines d'un royaume puissant, désormais habité par des groupes clairsemés d'indigènes et des essaims de monstres. Sous tout cela se trouvent les riches vestiges d'une civilisation magique, dispersés et perdus sur la carte.*

Sur cette scène viennent les aventuriers, en quête de richesse et de renommée, pour se faire un nom dans ce domaine prometteur. Épéiste et Nain, Magicien et Sorcier, les humains et les demi-humains viennent chercher à piller les richesses légendaires d'une civilisation perdue. Vous pouvez maintenant jouer le rôle de l'un de ces aventuriers, entrer dans un royaume inconnu de magie et de monstres, de batailles et de trésors.

En tant que joueur, vous incarnez l'un des seize personnages principaux représentés en détail dans le jeu. Vous contrôlerez où il va, ce qu'il essaie de faire, comment il se comporte au combat et bien plus encore. Au cours du jeu, vous rencontrerez des monstres mortels, des tribus d'humains allant de vieux amis à des ennemis jurés, et des trésors qui amélioreront vos capacités à bien des égards.

ROYAUME MAGIQUE *est un jeu complexe conçu pour retrouver le suspense et les luttes désespérées de la littérature fantastique. Le jeu crée un monde fantastique petit mais complet, où chaque jeu est une nouvelle aventure avec une nouvelle carte où tout se cache dans de nouveaux endroits. Le jeu comprend beaucoup plus de pièces de jeu que celles qui sont réellement utilisées dans une seule partie. Les pièces supplémentaires sont mises en place et peuvent apparaître, selon les directions dans lesquelles les personnages explorent, mais de nombreux trésors, trésors et sorts seront toujours mis en place, introuvables, à la fin du jeu, et de nombreux monstres et indigènes pourrait ne jamais être rencontré. Le résultat est un jeu extrêmement imprévisible et plein de surprises, un jeu qui se joue très différemment à chaque fois qu'il est joué.*

Le système de jeu complet comprend la randonnée, la cachette et la recherche, la fatigue, les blessures, le repos, le commerce, l'embauche d'indigènes et le combat entre personnages, monstres et indigènes utilisant une variété d'armes à cheval et à pied, ainsi que de nombreux effets magiques.

Entre explorer une nouvelle terre où les montagnes, les grottes, les vallées et les bois changent à chaque jeu, et ne pas savoir ce que vous trouverez à chaque endroit, vous trouverez à chaque jeu une aventure nouvelle et imprévisible, remplie de surprises. Vous trouverez cela comme aucun autre jeu de société auquel vous n'avez jamais joué.

Et maintenant, dans le ROYAUME MAGIQUE.

Version 3.1 : 09/12/05

TABLE DES MATIÈRES

	Page
PAGE DE COUVERTURE	1
TABLE DES MATIÈRES	2
SCHÉMA DES TUILES HEXAGONALES	4
1.0 INTRODUCTION AUX RÈGLES DE LA TROISIÈME ÉDITION	5
1.1 OBJET DU RÈGLEMENT DE LA TROISIÈME ÉDITION	5
1.2 ORGANISATION DU RÈGLEMENT	5
1.3 CONSEILS AUX DÉBUTANTS	6
1.4 RÉSUMÉ DU JEU	6
1.5 OÙ EN SAVOIR PLUS SUR MAGIC REALM	sept
1.6 DÉFINITIONS	sept
2.0 UN GUIDE DES PIECES DE JEU	9
2.1 LA CARTE	9
2.2 HABITANTS	9
2.3 AFFAIRES ET SORT CARTES	dix
2.4 LA CARTE DE MISE EN PLACE TRÉSOR	12
2.5 PIÈCES DE PERSONNAGE	13
2.6 CARNET D'HISTOIRE PERSONNELLE	14
2.7 ERRATA DES PIÈCES DE JEU	14
3.0 PRÉPAREZ-VOUS À JOUER	16
3.1 CONFIGURATION DE LA CARTE DE CONFIGURATION DU TRÉSOR	16
3.2 CONSTRUIRE LA CARTE	17
3.3 SÉLECTION DES PERSONNAGES.	18
3.4 PLACER DES JETONS VISITEUR/MISSION	19
3.5 PLACER DES PIONS DE CARTE	20
3.6 RÉVÉLATION DES LOGEMENTS	20
MÉCANIQUE DE JEU 4.0	22
4.1 LANCER LES DÉS	22
4.2 JETONS D'ACTION	22
4.3 AFFAIRES	22
4.4 CARTES TRÉSOR	23
4.5 PARTAGE D'INFORMATIONS ET ESPIONNAGE	24
4.6 MAGIE	25
5.0 RÉSUMÉ DU TOUR	31
5.1 SÉQUENCE QUOTIDIENNE DE JEU	31
5.2 RÉSOUDRE LE COMBAT DANS UNE CLAIRE	32
5.3 UN ROUND DE COMBAT	32
6.0 COMMENCER UNE NOUVELLE JOURNEE	33
AVANCEMENT DE 6.1 JOURS	33
6.2 CHANT D'OISEAUX	33
6.3 LEVER DU SOLEIL	34
7.0 LUMIÈRE DU JOUR	36
7.1 DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR	36
7.2 DEBUT D'UNE PHASE	36
7.3 L'ACTIVITÉ DE DÉPLACEMENT	37
7.4 L'ACTIVITÉ MASQUER	40
7.5 L'ACTIVITÉ DE RECHERCHE (y compris l'activité améliorée des pairs)	40
7.6 L'ACTIVITE COMMERCIALE	43
7.7 L'ACTIVITÉ DE LOCATION	44
7.8 L'ACTIVITÉ DE REPOS	46
7.9 L'ACTIVITÉ D'ALERTE	47
7.10 L'ACTIVITÉ ENCHANTEMENT (anciennement l'activité Sort)	47
7.11 L'ACTIVITÉ DE SUIVI	48
7.12 FIN DE PHASE – BLOCAGE	49
7.13 FIN DE TOUR – HABITANTS RÔDANT	49

8.0 SOIRÉE 53
8.1 COUCHER DE SOLEIL ET DEBUT DE SOIREE 53
8.2 COMBATTRE LES AUTOCHTONES 53
8.3 ÉTAPE DE RENCONTRE 54
8.4 ÉTAPE DE MÊLÉE 57
8.5 FATIGUE ET BLESSURES 68
8.6 DÉSENGAGEMENT 70
8.7 BUTIN DE COMBAT 70
8.8 TERMINER LE COMBAT DANS UNE CLAIRE 71
8.9 MINUIT 71

9.0 FIN DU JEU 72
9.1 DÉCÈS DE PERSONNAGES ET REDÉMARRAGES 72
9.2 QUITTER LE JEU 72
9.3 GAGNER LE JEU ET MARQUER 72

10. RÈGLES AVANCÉES ET OPTIONNELLES 74

A. CAPACITÉS ÉTENDUES DES PERSONNAGES 74
1. BLESSURES GRAVES 74
2. EMBUSCADE 74
3. ACTIVITÉS DE VOL 74
4. CACHING (l'activité facultative de cache) 74
5. ABANDONNER (ET PERDRE) DES AFFAIRES 75
6. CAPACITÉS OPTIONNELLES 75

B. RÈGLES OPTIONNELLES DENIZEN 76
1. MONSTRES SILENCIEUX 76
2. MONSTRES ALERTES 76
3. TÊTES DE DRAGONS 76
4. AUTOCHTONES VEILLANTS 76
5. TRAHISON PROLONGÉE 77
6. RENCONTRES ET GRATITUDE 77
7. RANCIVES ET GRATITUDE PROLONGÉES 77

C. RÈGLES DE MAGIE AVANCÉES 78
1. MAGIE AMÉLIORÉE 78
2. SORTS BIENVEILLANTS 78
3. ARTEFACTS ET LIVRES DE SORT AMÉLIORÉS 78
4. PUISSANCE DE LA FOSSE 78
5. ENCHANTEMENT AUTOMATIQUE 78

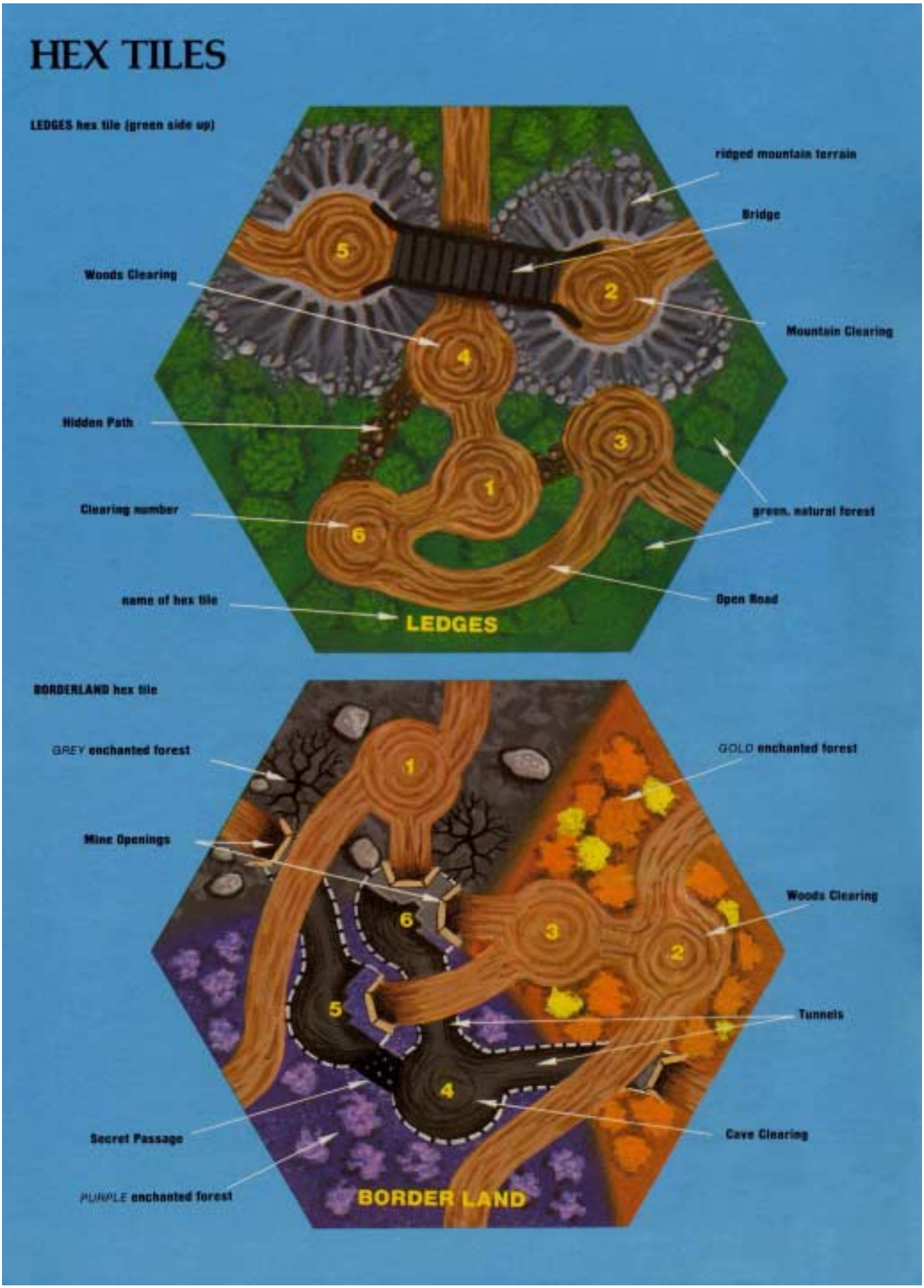
D. SYSTÈMES DE JEU ÉTENDU 80
1. SAISONS ET MÉTÉO 80
2. COMMERCE 82
3. RÈGLES DE COMBAT OPTIONNELLES 83

E. ÉLARGISSEMENT DU ROYAUME 85
1. JEU SOLITAIRE 85
2. MODIFICATION DU TEMPS DE JEU 85
3. JEU DE LA MORT SUBITE 85
4. PERSONNAGES MULTIPLES 86
5. DÉVELOPPEMENT 86
6. DÉVELOPPEMENT ÉTENDU 87
7. COMBINAISON DE ROYAUMES 87

INDICE 89

LISTES ET TABLEAUX 99

HEX TILES


LEDGES hex tile (green side up)
ridged mountain terrain
Bridge
Woods Clearing
Mountain Clearing
Hidden Path
Clearing number
green, natural forest
Open Road
name of hex tile
LEDGES
BORDERLAND hex tile
GREY enchanted forest
GOLD enchanted forest
Mine Openings
Woods Clearing
Tunnels
Secret Passage
Cave Clearing
PURPLE enchanted forest
BORDER LAND

1.0 INTRODUCTION AUX RÈGLES DE LA TROISIÈME ÉDITION

1.1 OBJET DU RÈGLEMENT DE LA TROISIÈME ÉDITION

Les règles de la troisième édition sont le produit de joueurs de longue date de Magic Realm qui sont arrivés à la conclusion qu'un nouveau livre de règles était nécessaire pour que la véritable élégance de Magic Realm émerge des règles existantes. Bien qu'« non officielles » dans le sens où elles ne sont pas un produit d'Avalon Hill Company, l'éditeur de Magic Realm (maintenant en faillite), ces règles sont le produit de plus de 50 années d'expérience collective avec le jeu et représentent les règles les plus complètes. interprétation du jeu que nous pouvons rassembler. Nous avons été aidés dans cet effort par des discussions approfondies et des commentaires du concepteur de Magic Realm, Richard Hamblen, et par la sagesse recueillie de la communauté Magic Realm en ligne. Nous vous invitons à utiliser ces règles à votre guise, à les reproduire et à les distribuer librement, tant qu'elles ne sont pas vendues et qu'aucun frais n'est facturé pour leur utilisation.

Contrairement aux règles de la deuxième édition, qui ont apporté des modifications majeures aux règles de la première édition pour rationaliser et étendre le jeu de Magic Realm, ces règles de la troisième édition réorganisent et rationalisent les règles de la deuxième édition sans apporter de modifications importantes aux règles. Les règles de la troisième édition sont entièrement compatibles avec les règles complètes de la deuxième édition (avec des exceptions mineures comme indiqué), et les joueurs peuvent utiliser la deuxième édition ou la troisième édition de manière interchangeable, selon leurs préférences.

Alors, pourquoi alors une nouvelle édition du règlement ? Tout d'abord, suivant les traces du livre de règles de la première édition, les règles de la deuxième édition ont été rédigées sous la forme d'un certain nombre de "rencontres" de complexité croissante conçues pour permettre aux joueurs d'apprendre les règles progressivement, une rencontre à la fois. Tout en réussissant à séparer les règles de base (ordre de jeu, mouvement, dissimulation, commerce, trésors) des règles plus difficiles régissant le combat, les natifs engagés et la magie, la structure de rencontre a laissé les règles couvrant de nombreux sujets répartis sur des sections distinctes dans les différentes Rencontres. Lors de la référence aux règles sur un sujet lors de la quatrième rencontre, il était souvent nécessaire de trouver et de revoir des sections dans une ou plusieurs des trois premières rencontres. De plus, l'interaction des règles dans la première rencontre avec les fonctionnalités de jeu dans les rencontres ultérieures n'était souvent pas claire.

Dans les règles de la troisième édition, la structure de rencontre est abandonnée. Les règles sont organisées dans l'ordre de la séquence de jeu, et les règles de toutes les rencontres ayant trait aux activités de jour ou au combat, par exemple, sont rassemblées dans la même section. Le résultat, nous l'espérons, est une organisation plus propre des règles pour l'ensemble du jeu avec une redondance considérablement réduite. Les joueurs débutants peuvent toujours jouer aux premières rencontres des règles de la deuxième édition, ou suivre les suggestions ci-dessous dans la section "Conseils aux débutants" pour augmenter progressivement la complexité du jeu par étapes en utilisant ces règles de la troisième édition.

La deuxième motivation majeure des règles de la troisième édition est de corriger certains trous persistants dans les règles de la deuxième édition. Alors que, dans

En général, les règles de la deuxième édition ont bien résisté au fil du temps, l'expérience du jeu a identifié certaines ambiguïtés et omissions qui se sont glissées dans la prise en compte de toutes les interactions complexes possibles dans Magic Realm. Dans certains cas, l'interprétation d'une règle particulière peut avoir des conséquences importantes en jeu. Bien que de tels cas puissent toujours être décidés par un lancer de dé amical, il est plus satisfaisant d'avoir une réponse dans les règles. Nous avons essayé de fournir des réponses définitives dans la structure des règles à toutes les questions de jeu qui ont attiré notre attention.[Les clarifications ajoutées aux règles de la deuxième édition sont surlignées en texte bleu - comme ceci.]

D'autres problèmes qui ont été partiellement résolus dans les règles de la troisième édition sont des problèmes gênants d'équilibre du jeu et des stratégies irréalistes ou indésirables qui sont autorisés par les règles de la deuxième édition. Il est peu probable que ces problèmes soient portés à l'attention du joueur occasionnel, mais la communauté Magic Realm en ligne a développé une grande expertise dans les tactiques des personnages et les stratégies de jeu. Certaines de ces tactiques et stratégies sont si puissantes que, bien qu'autorisées par les règles, elles rendent le jeu trop prévisible et réduisent même le plaisir des joueurs qui les emploient. Le charme de Magic Realm est que tout peut arriver dans n'importe quel jeu. Lorsque chaque jeu commence à ressembler au suivant, il va à l'encontre du but du jeu.

Bien que nous ayons été contraints d'apporter des modifications fondamentales au système de jeu en raison de notre principe de maintien de la compatibilité avec les règles de la deuxième édition, nous avons résolu ces problèmes d'équilibre du jeu en incluant de nouvelles règles facultatives. Bon nombre de ces règles ne sont pas nouvelles; elles étaient destinées à être incluses dans la deuxième édition mais n'ont pas été retenues, ou ce sont de nouvelles règles optionnelles qui ont été largement testées par la communauté des joueurs en ligne. Nous avons combiné les règles avancées et facultatives d'origine et les avons réorganisées en domaines thématiques connexes qui suivent le format des règles de base. Toutes les règles avancées et facultatives de la deuxième édition sont incluses, même si la recherche de l'emplacement d'une règle facultative qui vous est familière peut prendre quelques minutes.

1.2 ORGANISATION DU RÈGLEMENT

Les sections 2, 3 et 4 rassemblent toutes les règles de la deuxième édition relatives aux pièces de jeu, à la configuration du jeu et aux mécanismes de jeu. Les règles générales relatives aux trésors et à la magie se trouvent ici; des discussions sur des trésors, des objets, des sorts et des souhaits / malédictions spécifiques se trouvent dans la section Listes et tableaux. La section 5 est une liste détaillée de la séquence de jeu, pouvant être reproduite sous forme de feuille de référence recto-verso. Le reste des règles est organisé dans l'ordre de la séquence de jeu : Section 6 Chant d'oiseau et lever du soleil, Section 7 Activités diurnes, Section 8 Activités nocturnes (combat compris) et Section 9 Fin du jeu et pointage. Les règles facultatives, organisées par thème, suivent les règles de base. Les sections Liste et Tableaux ont été étendues et contiennent désormais toutes les statistiques des armes, armures, chevaux, indigènes, monstres,

Pour référencer une question sur le jeu, vous pouvez vous tourner vers la section du jeu liée à l'événement en question et retrouver toutes les règles rassemblées. Alternativement, vous pouvez rechercher le sujet dans l'index, qui répertorie les références à un sujet à chaque étape du jeu. Parce qu'il contient tous les détails nécessaires pour jouer au jeu dans son intégralité, l'utilisation principale des règles de la troisième édition est en tant que

référence complète pour ceux qui connaissent déjà les rudiments du jeu. Les débutants devraient consulter la section suivante pour obtenir des conseils sur la façon de démarrer dans le Royaume.

1.3 CONSEILS AUX DÉBUTANTS

Si vous commencez tout juste à jouer à Magic Realm, voici quelques suggestions. Étant donné que les règles de la troisième édition sont compatibles avec les règles de la deuxième édition (qui peuvent être téléchargées sur le Web sur l'un des sites répertoriés dans la section de référence ci-dessous), vous pouvez commencer votre voyage dans le royaume magique en jouant d'abord la première rencontre, puis la Deuxième rencontre des règles de la deuxième édition. Les sections Configuration de la carte et Préparation au jeu sont essentiellement identiques d'une édition à l'autre. La première rencontre présente tous les éléments de jeu liés à la chasse au trésor et la deuxième rencontre introduit le combat avec des monstres. Les indigènes embauchés, les combats entre personnages et entre les personnages et les indigènes sont introduits dans la troisième rencontre. Les règles de la magie sont contenues dans la quatrième rencontre.

Étant donné que la structure de la troisième rencontre du livre de règles de la deuxième édition est particulièrement déroutante, après avoir joué plusieurs fois à la deuxième rencontre, le joueur novice est bien avisé de passer aux règles de la troisième édition. Notez qu'il y a quelques changements dans les règles sur l'apparence des monstres, le blocage, le suivi et l'échange d'objets entre les deux premières rencontres et la troisième rencontre. Ces changements sont mis en évidence dans le résumé de la troisième rencontre des règles de la deuxième édition. Cette section, ainsi que les deux sections suivantes sur « Suivant » et « Caractères bloquants », doivent être examinées avant de commencer à utiliser le livret de règles de la troisième édition.

Alternativement, si vous préférez commencer avec les règles de la troisième édition, voici quelques suggestions pour apprendre le jeu à partir de ce livret de règles.

1) Télécharger le fichier récapitulatif des règles, *Le moins que vous devez savoir pour jouer à Magic Realm* du même site Web où vous avez trouvé ce livret de règles. Il s'agit d'un résumé de huit pages de la séquence de jeu qui contient, sous une forme condensée, le matériel sur la séquence de jeu, les activités de jour et les activités de soirée des sections 5, 6, 7 et 8 des règles de la troisième édition. Lecture à travers*Le moins que vous devez savoir pour jouer à Magic Realm* vous donnera une idée de la séquence de jeu et des activités qui peuvent être faites, et il peut servir de « feuille de triche » tout en jouant au jeu. Vous devrez suivre les instructions des sections 2, 3 et 4 des règles de la troisième édition pour installer le plateau et vous préparer à jouer, et vous référer aux sections appropriées de la troisième édition pour plus d'informations lorsque des questions se posent.

2) Jouez au jeu sans magie, natifs embauchés ou combat personnage contre personnage (approximativement équivalent à la deuxième rencontre de la deuxième édition) pour commencer. Vous pouvez ignorer ou ignorer toute référence aux phases de recrutement ou aux phases d'enchantement dans la section Lumière du jour et à la magie colorée, au lancement de sorts, au ciblage d'autres personnages et aux natifs engagés au combat le soir. Les cartes de sort n'ont pas besoin d'être configurées, et les objets magiques et les artefacts peuvent être traités comme des objets inertes avec les prix de renommée, de notoriété et d'or indiqués. Lorsque vous utilisez cette variante, sélectionnez votre personnages parmi ceux qui sont recommandés pour les deux premières rencontres dans la liste des personnages de la deuxième édition (les personnages magicus seront très négativement affectés si l'utilisation de sorts est ignorée !) Une fois que vous avez une certaine confiance dans le jeu à ce niveau, ajoutez le règles sur les indigènes embauchés et le combat personnage contre personnage et jouez un jeu ou deux (environ l'équivalent de la troisième rencontre). Ajoutez enfin les règles sur la magie.

3) Permettre à tous les débutants de jouer le premier jeu (ou la première ou les deux premières semaines du premier jeu) sans pré-enregistrement de mouvements. À tour de rôle, ils peuvent faire toutes les activités autorisées dans chacune de leurs phases sans être contraints de suivre les ordres écrits pendant Birdsong. Essentiellement, chaque débutant joue comme s'il avait le joyau intemporel en sa possession.

Joel Yoder a écrit un livre de règles sous forme de paragraphe, *Royaume magique en anglais simple*, qui est essentiellement équivalent aux livres de règles de la deuxième et de la troisième édition. De nombreux joueurs débutants ont trouvé qu'il s'agissait d'une alternative utile au style plus «légaliste» des règles numérotées des livres de règles de la deuxième et de la troisième édition. Tu peux trouver*Royaume magique en anglais simple* téléchargeable gratuitement sur la page Magic Realm de Boardgamegeek : http://www.boardgamegeek.com/game/22

Enfin, si vous pouvez jouer avec quelqu'un qui connaît déjà le jeu, cela facilitera grandement ce démarrage dans Magic Realm ! Vous pouvez trouver des jeux de jeu par e-mail destinés aux débutants annoncés dans les références Web ci-dessous.

1.4 RÉSUMÉ DU JEU

Remarque : Cette section fournit un résumé des règles plus détaillées et complètes qui se trouvent dans les sections 2 à 9. S'il y a des incohérences entre cette section et les suivantes, utilisez les règles plus détaillées trouvées dans les sections suivantes.

1.4.1 Chaque joueur joue le rôle d'un personnage dans le jeu. Il contrôle les pièces de ce personnage et utilise le compteur de ce personnage pour le représenter sur la carte. Les personnages s'affrontent pour accumuler de grands trésors, des sorts utilisables, des points de renommée, des points de notoriété et de l'or. Avant le début du jeu, chaque personnage enregistre le nombre de points dont il a besoin dans chaque catégorie pour gagner la partie. Il gagne ces points en possédant ou en vendant des armes, des armures, des chevaux et des cartes au trésor, en lisant des runes sur des sites de trésors ou sur des artefacts magiques et des livres de sorts pour apprendre de nouveaux sorts, ou en combattant et en tuant des monstres, des indigènes ou d'autres personnages.

1.4.2 Le jeu se joue dans les clairières de la carte. Les personnages débutent la partie dans les mêmes clairières que les Habitations et se déplacent de clairière en clairière en suivant les chaussées. Chaque personnage indique où il se trouve actuellement en plaçant son marqueur de personnage dans cette clairière.

1.4.3 Également sur le plateau, mais retournés face cachée au début du jeu, se trouvent des jetons représentant des sites de trésors et des sons et des avertissements de monstres pouvant arriver sur la carte. Lorsque les personnages terminent un tour dans l'hex, ces jetons sont révélés. Au fur et à mesure que les personnages se déplacent sur le plateau, de plus en plus de ces jetons seront révélés, permettant aux joueurs de savoir où se trouvent les monstres et les trésors.

une. Dans certaines clairières du plateau, les personnages peuvent trouver des sites au trésor, représentés par les jetons de site en or, qu'ils peuvent piller pour prendre des trésors (représentés par des cartes au trésor) ou, sur certains sites, lire des runes pour apprendre les sorts sur les cartes Sort qui s'y trouvent.

b. Les tuiles hexagonales ont également des avertissements de monstre (représentés par le les jetons jaunes Bones, Ruins, Smoke, Stink et Dank) et les sons (représentés par les jetons rouges Howl, Flutter, Roar, Patter et Slither). Lorsque des personnages entrent dans une tuile hexagonale et révèlent ces jetons, des monstres rôdeurs (tel que déterminé par le Monster Roll chaque jour) peuvent arriver sur le plateau à la fin de leur tour et, le soir, combattre avec les personnages. Les monstres rôdeurs déjà sur le plateau se déplaceront vers la clairière d'un personnage et empêcheront les personnages non cachés de continuer leur tour.

c. Le combat a lieu à la fin de chaque journée. Pendant le combat les personnages peuvent être capables de fuir ou d'éviter les monstres, ou ils peuvent être capables de les tuer et de gagner des points de renommée et de notoriété pour leurs exigences de victoire. D'un autre côté, les monstres peuvent tuer le personnage, forçant le joueur à recommencer à l'auberge en tant que personnage identique ou différent, perdant tous ses biens, sa renommée, sa notoriété, son or et ses découvertes. Les personnages dotés de capacités ou d'objets magiques peuvent également lancer des sorts lors de rounds de combat en soirée.

ré. Aux tuiles Habitations de la Vallée ou Bois, les les personnages trouveront des groupes d'indigènes avec lesquels ils pourront échanger pour vendre des trésors contre de l'or ou pour acheter les trésors et les objets conservés par le chef du groupe. Ils peuvent également tenter d'embaucher les indigènes pour les aider à rechercher des trésors et à combattre des monstres, des personnages ou d'autres indigènes. Les personnages peuvent se battre avec les indigènes, dans l'espoir de les tuer et de gagner des points de notoriété et de l'or, et de piller leurs biens abandonnés. D'un autre côté, les personnages peuvent être tués par les indigènes qui se battent, tout perdre et devoir recommencer. Les indigènes qui ne sont pas amis ou alliés peuvent bloquer et combattre un personnage de manière inattendue.

e. Accompagnement des groupes autochtones ou à certains trésors sites, les personnages peuvent trouver des jetons représentant des visiteurs, des individus qui ont des trésors ou des sorts à vendre et achèteront des objets de personnages contre de l'or, des missions que les personnages peuvent effectuer pour de l'or et des campagnes que les personnages peuvent entreprendre avec divers groupes autochtones comme leur alliés.

1.4.4 Les personnages peuvent coopérer avec d'autres personnages pour augmenter leurs chances de trouver des trésors utiles et d'acquérir de la renommée et de la notoriété en combattant des monstres et des indigènes. Mais méfiez-vous! Les personnages peuvent également attaquer et tuer d'autres personnages pour gagner en notoriété et voler leur or et leurs biens.

1.4.5 À la fin du jeu, les points de victoire sont calculés en comparant la renommée, la notoriété, l'or, les grands trésors et les sorts utilisables des personnages avec les conditions de victoire enregistrées au début du jeu. Les personnages qui ont atteint leurs exigences ou obtenu un score positif ont gagné la partie. Le personnage qui a obtenu le plus de points au-dessus de ses exigences est le vainqueur.

1.5 OÙ EN SAVOIR PLUS SUR MAGIC REALM

Un excellent site avec de nombreuses références de jeux est le Magic Realm Keep, à http://www.geocities.com/finiasjynx/ . Vous y trouverez des instructions sur l'inscription au serveur de liste Magic Realm, où vous pouvez recevoir des annonces sur les jeux par e-mail et des discussions et débats sur le point le plus fin de Jeu de royaume magique. Un autre excellent site Magic Realm avec des fichiers, des logiciels et des articles généraux sur Magic Realm, peut être trouvé à http://www.geocities.com/n_and/mr00.htm . Boardgamegeek a une bonne collection de liens et de ressources Magic Realm sur http://www.boardgamegeek.com/game/22 . Bien que le jeu soit épuisé, des pièces pour le jeu de société peuvent être trouvées surhttp://www.tarotmoon.com/MRParts/mrparts.html .

De nombreuses règles de variantes peuvent également être trouvées sur le Web. De nouvelles conditions de victoire impliquant des quêtes de personnages ont été collectées par Jay Richardson et sont disponibles en téléchargement sur : http://www.geocities.com/n_and/mr00.htm
Teresa Michelson a dirigé un jeu de développement étendu en ligne continu pendant plus de quatre ans. Ses règles largement testées pour ce jeu sont rassemblées sur son site à: http://www.tarotmoon.com/DEVMR2/rules.html .

Robin Warren a développé une extension de jeu avec de nouvelles tuiles, de nouveaux monstres, de nouveaux trésors, de nouveaux jetons et de nouvelles règles sur : http://magicrealm.dewkid.com/expansion.htm

Enfin, *RealmSpeak*, une version informatique du jeu pour le solitaire ou le jeu en groupe continue d'être développée par Robin Warren pour couvrir de plus en plus les règles du jeu. Il est téléchargeable sur :http://magicrealm.dewkid.com *RealmSpeak* offre l'opportunité d'essayer des stratégies de personnage dans des aventures en solitaire dans le royaume et est fortement recommandé pour apprendre le jeu.

1.6 DÉFINITIONS

Jetons actifs – Voir les jetons en jeu.

Attribué – Un habitant est assigné s'il est sur la feuille d'un personnage ou d'un autre habitant l'attaquant, ou s'il est sur sa propre feuille attaqué par un personnage ou d'autres habitants.

Avis d'attention - Le jeton d'action qui a le symbole du personnage d'un côté et est vide de l'autre.

La bête - Une grenouille, un écureuil, un oiseau, un aigle, un lion ou un dragon créé par le sort Transformation.

Nettoyage de grottes – Une clairière qui se trouve dans une grotte.

Tuile Grottes – Toute tuile avec au moins une grotte dessus, dans laquelle des sites de trésors peuvent apparaître.

Personnage - L'un des 16 types d'aventuriers pouvant être joué par un joueur. Décrit sur les cartes de personnage.

Chit – Les plus petits compteurs carrés, y compris les jetons d'action, les jetons sonores, les jetons d'avertissement, les jetons de site, les jetons Lost City et Lost Castle, Monster Roll, Day (Turn), les jetons météo, les jetons visiteurs et les jetons numéros.

Compteur - Toute pièce de jeu autre que les tuiles hexagonales, les cartes de personnage et les jetons.

Créature – Une bête ou un monstre.

Habitant – Un monstre ou un natif du royaume magique.

Indigènes de la garnison – Groupes autochtones qui commencent sur la carte dans une habitation, y compris l'Ordre, la Garde, les Soldats et les Voleurs.

Dirigeants embauchés – Le QG de chaque groupe autochtone. Lorsqu'il est embauché, le QG obtient un tour comme un personnage. Les monstres contrôlés jouent également comme des leaders embauchés.

Les mercenaires – Tout habitant qui est embauché par un personnage, y compris les chefs embauchés, les sous-fifres et les monstres embauchés.

Dans les jetons de jeu - Tout jeton qui peut être joué pendant la journée ou la soirée pour n'importe quel but. Comprend des jetons d'action réguliers qui ne sont pas fatigués ou blessés et des jetons de couleur enchantés.

Minion – Tout natif ou monstre engagé ou contrôlé par un personnage.

Dégagement de montagne – Une clairière entourée de crêtes sur une tuile montagne ; toutes les clairières sur une tuile de montagne ne sont pas des clairières de montagne.

Tuile Montagne – Une tuile avec au moins une clairière de montagne dans laquelle des sites de trésors peuvent apparaître. Comprend également la tuile Deep Woods (même s'il n'y a pas de montagnes) pour compléter les 5 tuiles Mountain, ainsi que les 5 tuiles Cave, dans lesquelles des sites de trésors peuvent apparaître.

Originaire de - Un membre d'un groupe autochtone qui peut être embauché, échangé ou combattu.

Jetons hors jeu – Jetons d'action qui ne peuvent pas être utilisés pendant les activités de jour ou de soirée. Comprend des jetons fatigués, des jetons blessés et des jetons magiques dédiés aux sorts.

Joueur - Une personne qui joue l'un des personnages. Une distinction entre le personnage et le joueur est faite dans certaines règles.

Rôder – Les habitants qui rôdent chaque jour sont ceux de la rangée correspondant au Monster Roll du jour. Les habitants rôdeurs passeront du tableau d'apparence au plateau de jeu s'ils sont invoqués par des jetons de jeu, et les monstres rôdeurs se déplaceront dans leur tuile hexagonale lorsque les personnages et les chefs engagés auront terminé leur tour.

Sous-fifres - Indigènes embauchés qui ne sont pas des leaders (QG) et monstres embauchés. Les sous-fifres n'ont pas de tour de rôle et ne peuvent suivre que des personnages ou des chefs embauchés.

Visiteurs - L'un des quatre individus pouvant apparaître sur le plateau lorsque le rang 6 rôde. Peut être échangé avec mais pas embauché ou combattu.

Déboisement – Toute clairière qui n'est pas une grotte ou une clairière de montagne.

2.0 UN GUIDE DES PIECES DE JEU

Ce guide fournit une référence rapide aux informations sur les pièces à jouer. Il n'est pas nécessaire de mémoriser ces informations.

Remarques:

1. Les très grands hexagones en carton sont appelés "tuiles hexagonales" ou "tuiles de carte". Les plus petits carrés de carton sont appelés « jetons ». Tous les autres morceaux de carton sont appelés « jetons ».

2. Les pions ronds représentent les personnages et les objets qu'ils peuvent posséder. Les pions carrés représentent les habitations, les monstres et les indigènes (et les montures personnelles des indigènes).

2.1 LA CARTE

2.1.1 Tuiles : Les tuiles de carte hexagonales (ou "tuiles hexagonales") montrent le terrain du royaume magique. La face verte de chaque tuile est la face avant ou « normale » ; le verso multicolore est le côté « enchanté ». La face « enchantée » reste face cachée à moins que la tuile de carte ne soit enchantée pendant la partie (généralement par un personnage en phase d'enchantement).

une. Les tuiles hexagonales sont placées côte à côte, face verte vers le haut, pour créer la carte du royaume magique. Une fois assemblée, la carte montre une forêt montagneuse, parsemée de clairières et de grottes reliées entre elles par un réseau de routes. Les grottes souterraines et les tunnels sont représentés en noir, délimités par des tirets blancs. Les différents types de terrain sont illustrés dans la figure qui suit la table des matières.

b. La majeure partie du jeu se déroule dans la circulaire *clairières.* Les personnages commencent le jeu dans les mêmes clairières que les Habitations et se déplacent de clairière en clairière en suivant les chaussées. Chaque clairière contient un chiffre jaune, de sorte qu'elle peut être identifiée par son numéro et sa tuile. Par exemple, "Nut Woods 2" (ou l'abréviation "NW2") identifie la clairière étiquetée "2" sur la tuile Nut Woods. Il existe trois types de clairières : les clairières souterraines noires sont des clairières ou « grottes » ; les clairières brun clair entourées de crêtes montagneuses grises sont des clairières « de montagne » ; et toutes les autres clairières sont des clairières « boisées ».

c. Les clairières sont reliées par quatre types de chaussées : des "tunnels" souterrains noirs, des "routes ouvertes" marron clair, des "chemins cachés" marron foncé et des "passages secrets" noirs tachetés de gris. Il n'y a pas de carrefours ou de fourches entre les clairières - des routes ouvertes traversent des tunnels sans s'y connecter, et des ponts montrent où une route traverse une autre route sans s'y connecter. Les routes se connectent de tuile en tuile. Les routes qui partent du bord de la carte ne sont normalement pas utilisées, sauf pour quitter le jeu (voir règle 9.2.2b).*Noter:* "Les ouvertures de mines » montrent simplement où les routes ouvertes passent sous terre pour devenir des tunnels. Ils n'affectent pas le jeu.

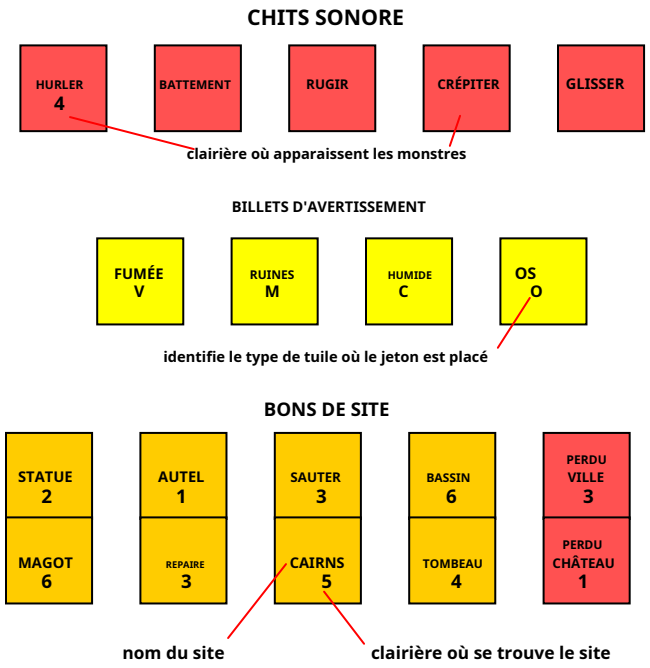
2.1.2 Lorsqu'une tuile est face « enchantée », la tuile elle-même fournit automatiquement une quantité illimitée de magie de couleur à tous ceux qui se trouvent sur cette tuile (voir règle 4.6.2e). Le côté vert de la tuile ne fournit pas de magie de couleur.

2.1.3 Les jetons de carte sont placés sur les tuiles face cachée pour définir secrètement ce qu'il y a dans chaque tuile.

une. Chaque pion de site or marque un site au trésor. Le numéro sur le jeton indique la clairière où se trouve le site et le nom sur le jeton identifie le site. *Exemple:* La tuile contenant le jeton "Hoard 6" contient le site Hoard dans la compensation "6".

b. Les jetons sonores rouges identifient les sons de la forêt (sons émis par les monstres) et marquez une clairière où les monstres peuvent apparaître. Le nombre sur le jeton indique la clairière, et le mot sur le jeton indique quels monstres peuvent y apparaître. Le rouge *Cité perdue* et *Château perdu* les jetons signifient des concentrations de jetons Son et Site. Ils identifient des régions remplies de monstres et de trésors.

c. Les jetons d'avertissement jaunes représentent d'autres indices qui identifient monstres ou habitations à proximité. La lettre sur chaque jeton définit le type de tuile où il est placé : « V » pour les tuiles Vallée, « W » pour les tuiles Bois, « C » pour les tuiles avec grottes et « M » pour les tuiles Montagne (et le mystérieux Deep Woods).). Les marqueurs d'avertissement impliquent des monstres qui peuvent apparaître dans n'importe quelle clairière de la tuile.



2.1.4 Les pions Habitation représentent des bâtiments et des campings habités par des humains.

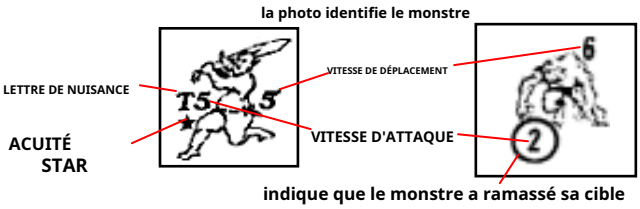
2.2 HABITANTS

2.2.1 Les pièces monstres, indigènes et visiteurs représentent les "habitants" qui vivent dans le royaume magique.

2.2.2 Les pions monstre et natif représentent les monstres et les humains qui y sont représentés. Les chiffres, lettres et étoiles sur ces pions sont des valeurs de combat.

une. La lettre sur chaque jeton définit la force et le mal infligé par son attaque, et toutes les étoiles sont des "étoiles de netteté" qui s'ajoutent aux dégâts qu'elle inflige. Le nombre avec cette lettre définit sa vitesse d'attaque, et l'autre nombre sur le compteur définit sa manœuvre ou sa vitesse de déplacement. Ces chiffres montrent combien de temps il faut à l'habitant pour terminer une attaque ou un mouvement. Des nombres inférieurs signifient des actions plus rapides.

b. Chaque face du compteur affiche des valeurs de combat différentes (généralement, le côté le plus sombre est activé lorsque le monstre ou le natif est plus agressif). Chaque monstre ou natif utilise toujours les valeurs qui sont face visible en ce moment.Les monstres et les indigènes qui ne sont ni embauchés ni contrôlés sont toujours éclairés pendant la lumière du jour. Ils ne se retournent que pendant le combat.



2.2.3 Monstres : Chaque pion monstre représente le monstre représenté sur le pion. La taille de chaque pion monstre indique la taille et la "vulnérabilité" du monstre - les plus gros pions sont les monstres les plus gros et les plus résistants. La "vulnérabilité" du monstre correspond aux dégâts qu'il faut lui infliger pour le tuer, et est égale à sa taille et à sa force de déplacement ou de vol. Les plus gros marqueurs sont des monstres énormes, les marqueurs de taille moyenne sont des monstres lourds et les plus petits marqueurs sont des monstres moyens.

une. La liste des monstres identifie chaque monstre et répertorie ses la taille, l'arme et la longueur de l'arme, la méthode d'attaque, la prime de renommée, la prime de notoriété et si elle est blindée, et affiche les valeurs de combat des deux côtés de chaque monstre. La prime de renommée et la prime de notoriété sont utilisées pour déterminer les points qu'un personnage obtient pour avoir tué le monstre.

b. La plupart des monstres ont une longueur d'arme de zéro (« dent/griffe »), et attaquer en frappant. Si le monstre a une arme, une tête ou une massue, son arme et sa longueur d'arme sont indiquées. Les démons et les diablotins attaquent en utilisant des sorts sur leur côté clair, mais utilisent des dents/griffes sur leur côté rouge.

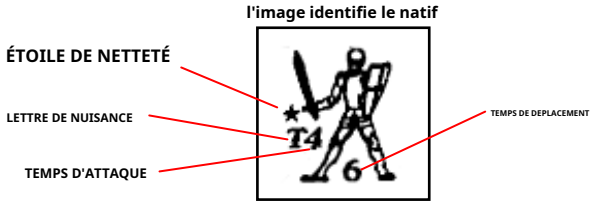
c. La face rouge des douze marqueurs de monstres formidables a une signification particulière : il indique les valeurs de combat du monstre lorsqu'il attrape un ennemi pour le déchiqueter ! Les compteurs de monstres énormes sont normalement tournés vers le bas, et les autres compteurs de monstres (y compris les compteurs de gourdin et de tête) sont normalement tournés vers le côté plus clair. Ces pions ne se retournent que pendant le combat, et lorsque le combat se termine, ils retournent à nouveau face normale.

ré. Les Dragons, Trolls et Serpents (dont les Vipères) sont les seuls monstres blindés. Ces monstres sont protégés par des armures dans toutes les directions ; chaque attaque qui touche l'un d'eux touche l'armure et perd une étoile de netteté. L'armure d'un monstre ne peut pas être endommagée ou détruite tant que le monstre est en vie.



e. Cinq des monstres ont deux compteurs : chaque Géant a un compteur supplémentaire qui représente une massue, et chaque super dragon a un compteur supplémentaire qui représente sa tête. Chaque marqueur supplémentaire se déplace avec son monstre, mais il attaque séparément, avec ses propres valeurs de combat. Les pions supplémentaires ne peuvent pas être attaqués ; la seule façon de tuer l'un d'eux est de tuer le monstre auquel il appartient.

F. Valeurs volantes : certains monstres ont des "valeurs volantes" au lieu de valeurs de mouvement (voir la liste des monstres), et d'autres habitants et personnages peuvent acquérir des valeurs de vol par magie. Les valeurs de vol, comme les valeurs de déplacement, consistent en une lettre de force et un temps de déplacement. Lorsqu'un personnage ou un habitant a une force de vol qui le portera, il peut l'utiliser pour voler. Les monstres volants volent toujours. Ils volent lorsqu'ils chargent au combat, et lorsqu'ils sont embauchés ou contrôlés, ils volent quand ils bougent.



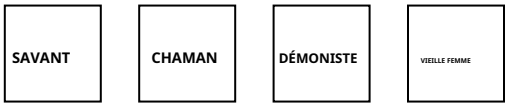
2.2.4 Autochtones : Chaque pion natif représente le natif représenté sur le pion. La liste des indigènes identifie chaque type d'indigène et indique sa prime d'or, la prime de notoriété, la longueur de l'arme, la méthode d'attaque, le poids, la force de déplacement, la vulnérabilité, s'il est blindé et le "salaire" de base qui détermine la quantité d'or enregistrée. frais pour l'embaucher. Chaque natif a la longueur de l'arme, la méthode d'attaque et l'armure suggérées par l'image sur son pion. À l'exception des chevaliers, la force de mouvement et la vulnérabilité de chaque natif sont égales à son poids. Les chevaliers ont un poids lourd mais une force de mouvement et une vulnérabilité énormes.

une. Les indigènes sont divisés en neuf groupes. Chaque natif compteur possède un code d'identité (ou « ID code ») qui l'identifie ainsi que le groupe auquel il appartient. le*Société* ("C" code ID) sont les compteurs bleus, les *Bachkars* ("Bande *Coquins* ("R") sont rouges, les *Garder* ("G") et *Commander* ("O") sont de l'or, les *Lanciers* ("Terre *Woodfolk* ("W") sont verts, et les *Patrouille* ("P") et *Soldats* ("S") sont marron.

b. Le code d'identification sur chaque compteur natif identifie le natif et son groupe. La première lettre identifie son groupe, et le reste du code l'identifie au sein du groupe : le chef du groupe a le code « QG », et ses subalternes sont identifiés par des numéros.

c. Le chef d'un groupe autochtone est spécial - il est le seul qui échange, et il est le seul à invoquer des jetons visiteur/mission, même lorsque le groupe est dispersé. Lorsqu'il est tué (ou embauché), personne dans ce groupe natif ne peut échanger ou invoquer des jetons de visiteur/mission. Le leader a également de plus grandes capacités que les autres membres de son groupe d'origine lorsqu'il est embauché.

ré. Les autres chiffres, lettres et symboles de chaque natif sont ses valeurs de combat. La lettre de mal et les étoiles de netteté définissent le mal qu'il inflige lorsqu'il frappe. Le nombre avec la lettre de mal définit son temps d'attaque et l'autre nombre est son temps de déplacement.Le tableau des indigènes répertorie tous les indigènes de chaque groupe indigène et leurs valeurs de combat, y compris celles de leurs chevaux.



2.2.5 Jetons Visiteur/Mission : Les jetons visiteur/mission ont une variété d'utilisations. Quand un nom (Crone, Scholar, Shaman, Warlock) est face visible, le jeton représente un*visiteur* - un sage ou un magicien qui visite le royaume magique. Lorsque Escort Party ou Food/Ale est face visible, le jeton représente un groupe de personnes sans défense qui sont sur un *mission*. Quand Conquête, Pillage, Quête, Raid, Révolte ou Guerre est face visible, le jeton représente un messager ou un démagogue ayant le pouvoir de lancer une*campagne*. Les missions et campagnes sont décrites dans la règle 7.2.4.

2.3 AFFAIRES ET SORT CARTES

2.3.1 Les pions armes, les pions armures, les cartes trésors et les pions chevaux ronds sont des « biens » que les personnages peuvent

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

propre; les armes, armures et cartes Trésor sont des "objets" qui doivent être transportés. Les cartes de sorts représentent des informations qui peuvent être apprises.

2.3.2 Les affaires portées par un personnage doivent être soit "actives" soit "inactives". Les objets actifs sont disponibles pour une utilisation immédiate par le personnage ; les objets inactifs doivent être activés avant de pouvoir être utilisés. Les éléments actifs et inactifs doivent être séparés.



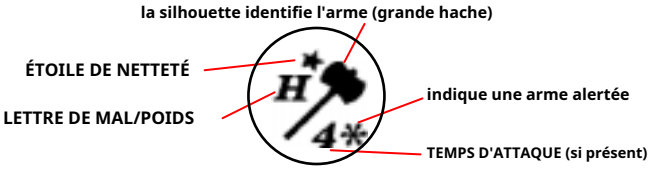
2.3.3 Chevaux : Chaque pion cheval représente le cheval qui y est représenté. Il existe trois types de chevaux : les poneys, les chevaux de trait et les chevaux de guerre comme indiqué sur la liste des chevaux. Lorsqu'un personnage a un cheval actif, il le monte. Les chevaux inactifs sont menés et représentent des chevaux de bât. Chaque pion cheval a la lettre de force et le numéro de temps indiqués sur le côté du pion qui est face visible pour le moment.

une. Les pions chevaux ronds sont des montures que les personnages peut obtenir et monter pendant le jeu. Les indigènes engagés ne peuvent jamais utiliser les compteurs de chevaux ronds. Ils ne peuvent utiliser que leurs propres chevaux indigènes. Les pions chevaux carrés sont les montures personnelles des indigènes et ne peuvent pas être utilisés par les personnages.

b. Chaque cheval indigène appartient à l'indigène avec le correspondant Code d'identification.

c. La lettre sur chaque cheval définit sa force, et le nombre définit le temps qu'il faut pour se déplacer. Chaque côté du compteur affiche des valeurs différentes ; la face avec astérisque est relevée lorsque le cheval « galop » et la face sans astérisque est relevée lorsque le cheval « marche ». Le cheval a toujours les valeurs qui sont face visible en ce moment.

ré. Chaque compteur de chevaux indigènes et indigènes est toujours du côté léger sauf pendant le combat ou lorsqu'il est embauché.



2.3.4 Armes : Chaque pion d'arme est identifié par la silhouette sur le pion. La liste des armes identifie chaque arme et définit sa longueur d'arme et sa méthode d'attaque. Certaines cartes Trésor fonctionnent également comme des armes, et leurs attributs sont listés sur la carte ou dans la Liste des Trésors.

une. Chaque arme a une valeur de longueur de 0 à 18 (ces les numéros ne sont pas indiqués sur les compteurs ; elles sont répertoriées dans la liste des armes). Des nombres plus grands indiquent des armes plus longues.

b. Les lettres, chiffres et symboles imprimés sur le les armes définissent leur fonctionnement au combat.

b.1) Le nombre sur une arme est son temps d'attaque, qui définit le temps qu'il faut à l'arme pour effectuer une attaque (des nombres inférieurs signifient des attaques plus rapides).

b.2) La lettre sur l'arme définit le poids du arme et définit également les dommages qu'elle inflige lorsqu'elle frappe, mesurés aux mêmes niveaux que le poids ("L" pour Léger, et ainsi de suite au). *Spécial:* Lorsqu'elle n'est pas alertée (sans lettre), une lance inflige des dégâts négligeables. Il a toujours un poids moyen.

b.3) Chaque étoile de netteté sur l'arme ajoute un niveau de mal, mais lorsque l'arme touche l'armure, l'une des étoiles de netteté ne compte pas (des étoiles supplémentaires augmentent normalement les dégâts). *Exemple:* Une arme légère avec deux étoiles de netteté inflige des dégâts lourds normalement, des dégâts moyens contre l'armure.

c. Il existe deux méthodes d'attaque : en *frappant* ("frappant armes ») et par *missile* ("armes de missiles »). La méthode d'attaque de l'arme modifie les dégâts qu'elle inflige : les armes à missiles doivent effectuer un jet sur la table des missiles pour ajuster le niveau de dégâts, et les armes qui frappent gagnent un niveau de dégâts lorsqu'elles sont jouées avec une force de combat excessive. La méthode d'attaque est répertoriée dans la liste des armes.

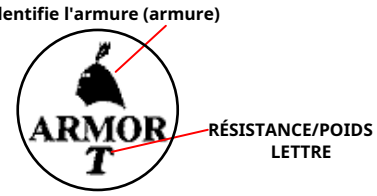


ré. Un compteur d'armes est "alerté" lorsque le côté rouge du compteur qui affiche un astérisque est face visible. Lorsque l'autre côté est face visible, il est "non alerté". Chaque compteur utilise les valeurs qui sont face visible en ce moment. Seules les armes actives peuvent être alertées ; lorsqu'elle est inactive ou sans propriétaire, une arme doit avoir sa face non alertée visible. Les armes peuvent attaquer avec n'importe quel côté visible, mais la plupart des armes sont plus efficaces lorsque le côté alerté est face visible. *Noter:* Les cartes d'armes ne peuvent pas être alertées. Les cartes d'armes restent face visible lorsqu'elles sont actives et ont toujours les valeurs indiquées sur la carte.

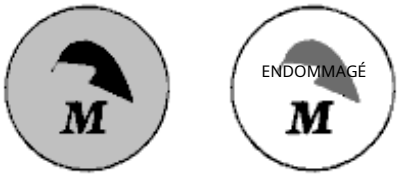
e. Les pions d'armes sont placés face non alertée juste avant le début de chaque journée. Ils restent non alertés face visible sauf s'ils sont alertés pendant la journée lors d'une phase d'alerte ou à certains moments du combat. Quelle que soit la face visible, elle doit garder cette face visible jusqu'à ce que le pion soit à nouveau retourné lors d'une phase d'alerte ou en touchant ou en manquant au combat.

2.3.5 Armure : Chaque pion d'armure représente l'armure qui y est représentée. Il existe quatre types d'armures : les casques, les cuirasses, les boucliers et les armures.

une. Chaque carte d'armure et chaque compteur affiche une lettre qui définit le poids et la résistance de l'armure. Cette ténacité définit la



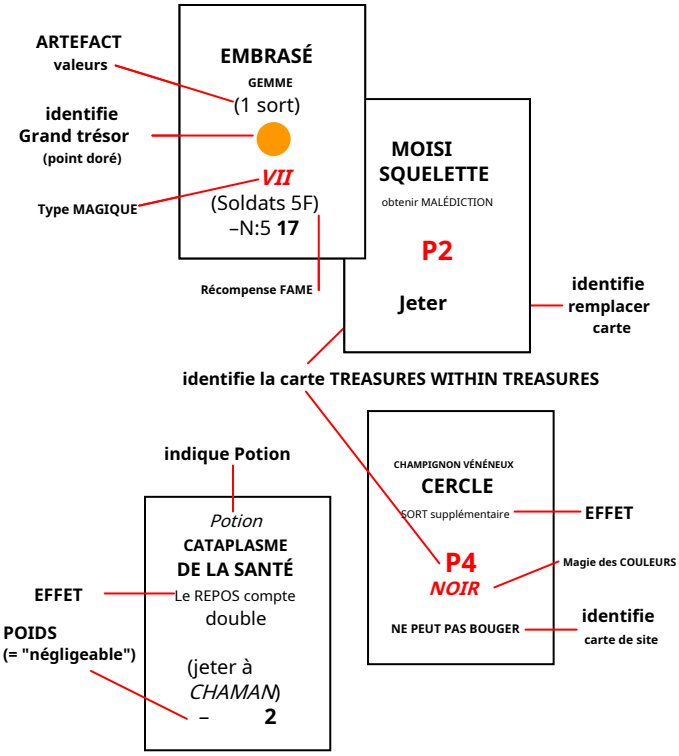
quantité de dégâts nécessaire pour affecter l'armure - l'armure ignore les attaques qui infligent moins de dégâts. *Exemple:* Un bouclier moyen n'est pas affecté par les dégâts légers.



b. Chaque pion d'armure est retourné face « intacte » au début Du jeu. Lorsqu'il est endommagé, il est retourné face "Endommagé" et il reste face endommagée jusqu'à ce qu'il soit réparé ou détruit. Tant qu'il est endommagé, il protège normalement son propriétaire.

2.3.6 Compteurs de trésor : Les quatre pions d'armes en or (les épées Bane, Truesteel, Living et Devil) et les quatre pions d'armure en or étiquetés Gold Helmet, Silver Breastplate, Jade Shield et "T" Armor) sont de précieux "pions de trésor" ; les autres pions armes et armures sont des objets ordinaires. Le poney étiqueté « L2 » d'un côté et « L4 » de l'autre, et le cheval de guerre étiqueté « T3 » d'un côté et « T5 » de l'autre sont également traités comme des pions trésor ; les autres chevaux sont ordinaires.

2.3.7 Cartes Trésor : Les cartes au trésor représentent une variété d'objets, notamment des armes, des armures, des bottes, des gants, d'autres vêtements, des bijoux, des potions et plus encore. Chaque carte Trésor représente l'objet nommé sur la carte. Les cartes avec un point doré sont des "grands trésors" avec une valeur évidente ; les cartes sans point doré sont des "petits trésors" qui ont moins de valeur (ou moins évidents sur



leur valeur). Les cartes avec un point rouge sont des "Grands Trésors".

une. Chaque carte Trésor a une lettre qui définit son poids et un nombre qui définit son prix de l'or. La phrase au centre de la carte indique à quoi elle peut servir dans le jeu. La Liste des Trésors explique comment chaque carte Trésor est utilisée,et la table des trésors fournit des statistiques pour chaque carte trésor, telles que la renommée, la notoriété, le prix de l'or, le poids, le type de sort, le type de magie, les grands et grands trésors et d'autres informations trouvées sur la carte trésor.

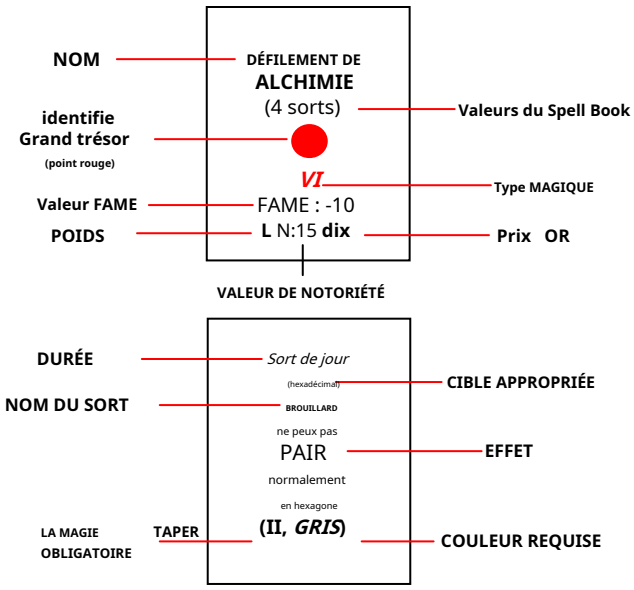
a.1) Certaines cartes Trésor ont également une valeur de Notoriété et une Valeur de renommée ou récompense de renommée. Une renommée*valeur* est identifié par le mot « FAME : » suivi d'un numéro. Une renommée*récompense* est identifié par le nom d'un groupe autochtone, un chiffre et « F », le tout entre parenthèses.

a.2) Les couleurs et les chiffres romains imprimés en rouge signifient Cartes enchantées avec magie de couleur ou cartes avec des types de magie qui fonctionnent de manière limitée comme un marqueur magique. Chaque carte Enchantée fournit la couleur qui y est indiquée (en rouge) à chaque personnage de sa clairière. Les personnages peuvent utiliser des cartes avec un type Magic imprimé dessus pour lancer des sorts.

b. Les six cartes étiquetées "P1" à "P6" en rouge sont des trésors Dans les cartes Trésors (ou cartes "TWT") qui contiennent d'autres trésors. Le coffre (P1) est un objet, mais les restes du voleur et le squelette moisi sont échangés contre des objets, tandis que le cercle du champignon, la crypte du chevalier et le pré enchanté sont des "cartes de site" - des endroits où se trouvent des trésors.

2.3.8 Sorts : Les cartes Sort signifient des sorts magiques. Chaque carte Sort affiche le nom du sort et résume ses qualités. Il identifie le type de magie et la magie de couleur nécessaires pour lancer le sort et spécifie la ou les cibles sur lesquelles il peut être lancé, et il résume l'effet du sort et sa durée (combien de temps il reste en vigueur). La liste des sorts explique chaque sort en détail.

2.3.9 Artefacts et livres de sorts : Chaque artefact contient une carte sort et chaque livre de sorts contient quatre cartes sort. Chaque carte Artefact et Spell Book peut être utilisée comme un jeton Magic limité au lancement de la ou des cartes Spell contenues dans cet Artefact ou ce Livre. Le chiffre romain rouge sur chaque carte identifie le type



de jeton magique, il peut être utilisé comme.

2.4 LA CARTE DE MISE EN PLACE TRÉSOR

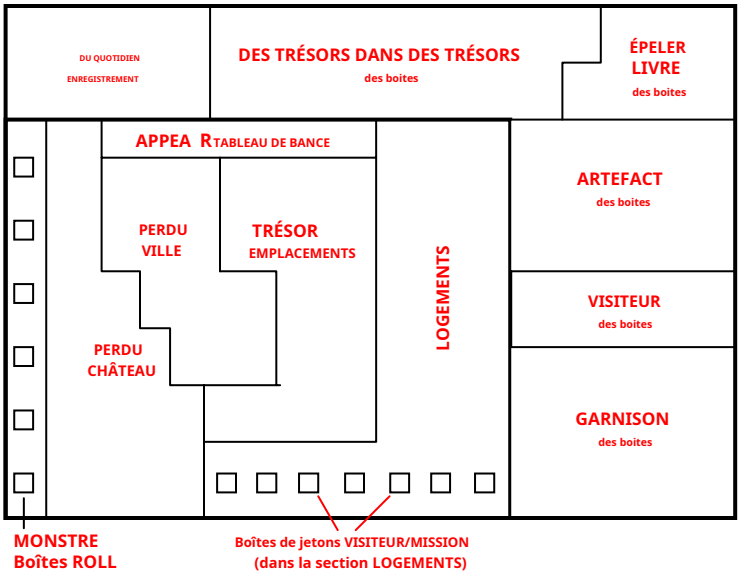
2.4.1 La carte de configuration est utilisée pour contenir des pièces qui sont cachées quelque part sur la carte ou qui sont tout simplement trop volumineuses pour être conservées sur la carte. La plupart des habitants et des objets commencent le jeu sur la carte de configuration et se déplacent vers la carte pendant la partie. Le tableau d'apparence contient des habitants qui peuvent apparaître sur la carte. Les sections Treasure Locations et Treasures Within Treasures contiennent des trésors cachés dans les jetons Site ; les personnages peuvent obtenir ces trésors en découvrant et en pillant les jetons Site. Les sections habitations, garnisons et visiteurs contiennent des objets et des chevaux appartenant aux indigènes et aux visiteurs ; les personnages peuvent les obtenir en se rendant chez les indigènes et les visiteurs et en faisant du commerce avec eux.

une. Chaque case des sections Château perdu et Cité perdue contient le type de monstre illustré dans la boîte. Le grand nombre dans la case indique le nombre de monstres dans la case ; les cases qui ne contiennent aucun chiffre ne contiennent qu'un seul monstre.

b. Chaque case de la section Emplacements des trésors contient les cartes trésor et cartes sort listées dans la boîte, plus le monstre représenté dans la boîte. Ces trésors, sorts et monstres sont tous cachés dans des clairières sur la carte.

c. Chaque paire de cases de la section Logements contient le groupe natif nommé dans le rectangle, ainsi que tous les éléments appartenant à ce groupe. Les indigènes (et tous les chevaux qu'ils montent) sont

SCHÉMA DE LA CARTE DE MISE EN PLACE DU TRÉSOR



mettre dans la boîte carrée; le grand nombre dans la case indique combien d'indigènes il y a dans le groupe. Tous les objets appartenant au groupe (y compris les compteurs de chevaux ronds) sont placés dans la boîte rectangulaire.

ré. Les sept petites cases de la rangée du bas de la Demeure sont utilisées pour contenir les jetons de visiteur/mission.

2.4.2 Chaque boîte de la section Garrisons contient les objets appartenant au groupe indigène nommé sur la boîte. Le groupe autochtone lui-même se trouve sur la carte, à l'habitation illustrée dans l'encadré.

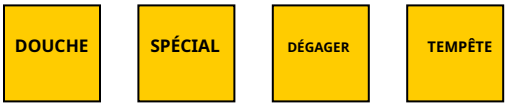
2.4.3 Chaque boîte de la section Visiteurs contient les objets et les sorts appartenant au visiteur nommé sur la boîte.

2.4.4 Les boîtes de la section Artefacts et livres de sorts contiennent des cartes de sorts qui ont été inscrites sur des objets et des livres.

2.4.5 Chaque case de la section Treasures Within Treasures contient des trésors supplémentaires qui sont cachés dans l'une des cases Treasure Locations.

2.4.6 Le jeton Jour (Tour) est mis sur la piste Journalier pour identifier le tour en cours. *Noter:* Si les règles optionnelles Saisons/Météo sont utilisées (voir Règle 10.D.1), l'un des quatre jetons Météo et l'un des six jetons chiffres rouges sont également mis sur cette piste pour suivre la météo.

BILLETS MÉTÉO



2.5 PIÈCES DE PERSONNAGE

2.5.1 Chaque personnage a une carte Personnage, un marqueur de personnage, un jeton Attention et 12 jetons Action.

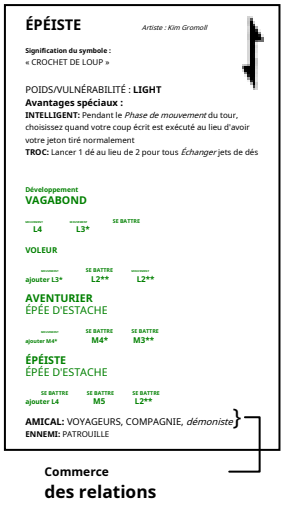
2.5.2 La carte de personnage fournit une référence rapide à la personnage. Le recto de la carte le nomme et le représente, et montre le symbole qui identifie toutes ses pièces personnelles. Le verso résume ses qualités et liste les éléments avec lesquels il débute la partie. Chaque caractère est expliqué en détail dans la liste des caractères.

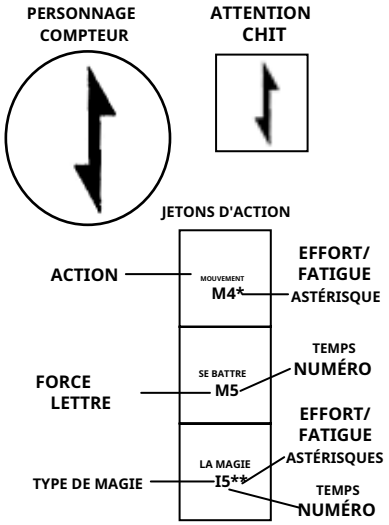
une. Son Poids/Vulnérabilité définit son poids et vulnérabilité. Ses avantages spéciaux sont des règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à lui.

b. La section Développement décrit les quatre étapes qu'il a franchies jusqu'à devenir ce qu'il est. Il montre le nom, les armes, l'armure et les sorts qu'il avait à chaque étape, et les jetons d'action qu'il a gagnés à chaque étape. Le personnage en est déjà à sa quatrième étape lorsque le jeu commence. Les étapes précédentes ne sont utilisées qu'avec les règles optionnelles du jeu de développement (voir règle 10.E.5-6).

c. Le bas de la carte montre les relations commerciales qui affectent la façon dont il commerce avec les visiteurs et les dirigeants autochtones.

CARTE DE PERSONNAGE (réduite)





2.5.3 Le compteur de caractères du personnage est le compteur de tours qui affiche son symbole. Il est de couleur verte d'un côté, beige de l'autre. Le pion d'un personnage est tourné face verte lorsqu'il est caché, face tan lorsqu'il n'est pas caché.

2.5.4 Le jeton Attention du personnage est le jeton qui affiche son symbole d'un côté et est vide de l'autre.

2.5.5 Les jetons d'action du personnage sont les douze jetons qui affichent son symbole d'un côté et soit Mouvement, Combat, Esquive, Berserk ou Magie de l'autre côté. Il joue ces jetons pour effectuer des actions dans le jeu. Les valeurs de chaque jeton définissent ses qualités.

une. Le mot sur chaque jeton définit les actions qu'il peut faire. Les jetons Déplacement et Esquive sont utilisés pour se déplacer et manœuvrer, les jetons Combat sont utilisés pour attaquer, les jetons Magie sont utilisés pour lancer des sorts et faire des enchantements, et le jeton Berserk provoque une frénésie de combat.

b. Le nombre sur chaque jeton définit le temps nécessaire pour faire cette action ; des nombres inférieurs signifient des actions plus rapides.

c. Les astérisques sur chaque jeton indiquent l'effort supplémentaire nécessaire pour faites cette action ; deux astérisques montrent deux fois plus d'effort qu'un seul astérisque, et les jetons sans astérisque ne nécessitent aucun effort supplémentaire.

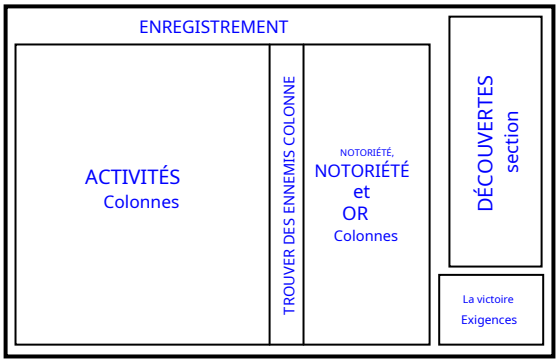
ré. La lettre sur chaque jeton Mouvement, Combat, Canard et Berserk définit sa force. Les jetons magiques n'ont pas de force.

e. Le chiffre romain sur chaque jeton magique définit sa magie taper. Les huit types de jetons magiques sont utilisés avec les couleurs de la magie pour lancer des sorts.

2.6 CARNET D'HISTOIRE PERSONNELLE

2.6.1 Chaque personnage prend une feuille du carnet d'histoire personnelle et l'utilise pour garder une trace de son statut tout au long du jeu. Au fur et à mesure que chaque jour est joué, il enregistre les informations de ce jour sur la ligne de ce jour.

SCHÉMA DE LA FICHE PERSONNELLE



2.6.2 Le recto de la feuille contient une grande zone d'enregistrement de tour, une liste de découvertes et une boîte de conditions de victoire.

une. Au début du jeu, il copie ses avantages spéciaux et les relations commerciales de sa carte de personnage, et il enregistre les points de victoire dont il a besoin pour gagner la partie dans sa case Conditions de victoire. Il doit enregistrer tout changement dans les relations commerciales qui se produit pendant la partie. Il doit révéler ses relations commerciales actuelles chaque fois qu'on le lui demande. Ses conditions de victoire sont secrètes et n'ont pas besoin d'être révélées.

b. Le Turn Record est divisé en neuf "Activités" colonnes, une colonne "Find Enemies", deux colonnes "Fame", deux colonnes "Notoriety" et deux colonnes "Gold". Elle est régie en 56 rangs, regroupés en deux « mois lunaires » de 28 tours chacun. Pendant le jeu, le personnage enregistre chaque tour dans la rangée pour ce tour.*Noter:* Chaque feuille d'histoire personnelle montre suffisamment de tours pour deux parties d'un mois ou une partie plus longue. Toutes les découvertes doivent être effacées entre les parties.

c. Il enregistre les activités qu'il fera pendant son tour de Section "Activités" de son Turn Record. Il les enregistre de gauche à droite dans l'ordre où il compte les faire. Quand il fait son tour, il doit faire ses activités dans l'ordre où il les a enregistrées.

ré. Chaque personnage a une renommée, une notoriété et de l'or personnels points qu'il peut gagner ou perdre pendant le jeu. Il conserve un enregistrement de ces valeurs dans les colonnes Renommée, Notoriété et Or de sa section Turn Record.

d.1) Ses enregistrements Fame et Notoriety commencent tous deux à zéro. Ils peuvent augmenter ou diminuer sans limite, et ils peuvent tomber en dessous de zéro – il peut enregistrer des points de renommée négatifs et des points de notoriété négatifs. Sa Renommée représente à quel point il est admiré (les points négatifs montrent à quel point il est méprisé), et sa Notoriété représente à quel point il est craint (les points négatifs montrent à quel point il est méprisé). Ces valeurs ne sont pas secrètes : il doit révéler sa Renommée enregistrée et sa Notoriété enregistrée chaque fois qu'on le lui demande.

d.2) Ses points d'or indiquent la valeur des pièces et lâchent bijoux qu'il porte (il n'y a pas de pièces de jeu pour l'or et les bijoux). L'or enregistré ne pèse jamais rien (les valeurs élevées représentent des bijoux précieux). Chaque personnage doit garder son or enregistré secret jusqu'à la fin de la partie. Il commence le jeu avec 10 points d'or enregistrés, et cela peut augmenter sans limite. *Important:* Son or enregistré ne peut jamais tomber en dessous de zéro - il ne peut pas dépenser de l'or qu'il n'a pas (il n'y a pas de crédit dans le royaume magique).

e. Il enregistre les découvertes en les barrant de son Liste des découvertes, qui répertorie toutes les routes et sites de trésors cachés dans le jeu, et dans la colonne Trouver des ennemis de son tour Record.

e.1) Chaque chemin caché et passage secret est identifié par le les clairières qu'il relie ; les chaussées qui se trouvent sur des côtés différents de la même tuile sont des chaussées différentes qui sont répertoriées séparément. *Exemple:* Le passage secret répertorié comme "Borderland (vert) 4-5" est le passage secret reliant la clairière 4 à la clairière 5 sur le côté vert de la tuile Borderland. Il y a aussi un autre passage secret "Borderland (enchanted) 4-5" sur le côté enchanté de la tuile.

e.2) Chaque jeton de site est répertorié sous "Emplacements de trésors". Chaque carte Site est répertoriée sous « Cartes spéciales ».

e.3) À tout tour où un personnage découvre "Caché ennemis" en lançant un dé sur une table de recherche, il vérifie la colonne "Trouver des ennemis".

2.6.3 Il utilise le verso de sa feuille pour le combat et la magie. Il utilise la section de mêlée pour résoudre ses attaques et manœuvres pendant le combat.

une. Il enregistre les sorts qu'il peut utiliser dans les cases "Sorts" sur au verso de sa feuille d'histoire personnelle. Chaque personnage commence le jeu avec un nombre limité de sorts, et il peut en obtenir plus en les apprenant ou en les achetant aux visiteurs.

b. Au début de la partie, les cartes Sort sont placées sur le Carte de configuration pour spécifier où de nouveaux sorts peuvent être acquis. Lorsqu'un personnage acquiert un sort, il enregistre le sort sur sa feuille et laisse la carte Sort pour que les autres la trouvent.

2.7 ERRATA DES PIÈCES DE JEU

Plusieurs pièces de jeu, en particulier dans la première édition du jeu, avaient des erreurs imprimées sur les pièces. Certaines de ces erreurs peuvent rendre la configuration et le jeu déroutants. Pour aider les joueurs, vous trouverez ci-dessous une liste de tous les errata connus impliquant des pièces de jeu, et comment gérer ces errata en jeu.

2.7.1 D'énormes dos de monstre : Dans la première édition, plusieurs des monstres formidables ont été imprimés avec leurs dos (côtés rouges) transposés - le T Flying Dragon a le dos du T Spider, le T Spider a le dos du T Troll et le T Troll a le arrière du T Flying Dragon. *Solution:* Une feuille a été fournie à l'origine pour que les joueurs puissent découper les bons dos et les coller sur les pièces; cependant, cette feuille peut être absente de la plupart des ensembles à ce jour. Pour réparer vos pièces de jeu, vous pouvez soit photocopier les dos corrects de la liste des monstres dans les règles, les découper et les coller, soit essayer d'obtenir des pièces de deuxième édition.

2.7.2 Temps de déplacement de la pieuvre : Dans la première édition, l'Octopus était imprimé sans temps de déplacement sur le côté rouge. *Solution:* Le temps de déplacement correct est 3 ; cela peut être écrit sur la pièce.*Noter:* L'image de la pieuvre dans les règles de la première et de la deuxième édition de la liste des monstres est également affichée sans son temps de déplacement et doit être corrigée.

2.7.3 Type de magie des Diablotins : Le diablotin est montré comme ayant une attaque de type VIII. En fait, il a une attaque de type V, pour sa malédiction. Cette

n'affecte normalement pas le jeu, à moins qu'un personnage n'absorbe le Diablotin à l'aide d'Absorb Essence. *Solution:* Si un personnage absorbe le diablotin, il doit être considéré comme ayant une attaque de type V.

2.7.4 Numérotation non autorisée : Les chiffres pour R1 et R2 sont transposés du côté alerté. Seule la numérotation est affectée car ces deux voleurs sont du même type de natif et ont les mêmes valeurs de combat des deux côtés. Cependant, cela pourrait devenir déroutant pendant le combat lorsqu'ils se retournent.*Solution:* Écrivez les numéros corrects sur les côtés alertés ou gardez une trace de qui est qui en utilisant uniquement les numéros du côté non alerté.

2.7.5 Numérotation des poneys Bashkar : Plusieurs des poneys Bashkar ont des numéros incorrects du côté alerté. B3 porte le numéro B4 du côté alerté, B4 porte le numéro B5 et B5 porte le numéro B6. Seuls les chiffres sont concernés, les valeurs de combat peuvent être utilisées telles quelles. *Solution:* Écrivez les numéros corrects sur les côtés alertés, ou gardez une trace de qui est qui en utilisant uniquement les numéros du côté non alerté.

2.7.6 Types de sorts de magicien : Sur les cartes de personnage de la première édition, le magicien a des types de sorts répertoriés pour les 2nd et 3rd niveaux de développement (Trickster et Illusionist) qui ne correspondent pas aux jetons disponibles à ces niveaux. *Solution:* Révisez les jetons magiques qu'il reçoit à chaque niveau pour qu'ils correspondent aux types de sorts qu'il est autorisé à choisir. Au niveau Trickster, le Magic VIII4* devrait être remplacé par un Magic II3*. Au niveau Illusionniste, les jetons Magic V4** et VI4* doivent être remplacés par les jetons Magic III3* et VIII4*. Au niveau Magicien, les jetons Magic II3* et III3* doivent être remplacés par les jetons Magic V4** et VI4*. Cela lui donne les sorts les moins puissants aux niveaux inférieurs et les sorts les plus puissants aux niveaux supérieurs.

2.7.7 Jeton Magicien VII. Dans la deuxième édition, le jeton de type VII4 * du magicien a été révisé pour avoir deux astérisques d'effort et est devenu un jeton de type VII4 **. La plupart des cartes de personnage utilisées proviennent de la première édition et n'afficheront pas cet astérisque supplémentaire.*Solution:* Vérifiez votre carte de personnage et ajoutez un astérisque d'effort supplémentaire au jeton Type VII4 si nécessaire.

2.7.8 Ordre des Avantages Spéciaux : Sur de nombreuses cartes de personnage, l'ordre dans lequel les avantages spéciaux sont répertoriés ne correspond pas à l'ordre dans lequel ils sont décrits dans les règles. Ceci est important pour le Jeu de Développement optionnel (voir Règle 10.E.5-6), car les personnages reçoivent leurs Avantages Spéciaux dans l'ordre dans lequel ils sont listés dans les règles,*ne pas* la commande sur la carte. *Solution:* Numérotez les avantages spéciaux sur les cartes pour qu'ils correspondent aux numéros des règles. Cela affecte les caractères suivants :

une. Amazon obtient la visée avant l'endurance,

b. Black Knight obtient le but avant la peur,

c. Le capitaine obtient le but avant la réputation,

ré. Le nain obtient les jambes courtes avant la connaissance des cavernes,

e. Le magicien obtient l'attirail magique avant la connaissance,

F. Sorceror obtient Lore avant Aura of Power,

g. Swordsman obtient le troc avant Clever,

h. Le chevalier blanc obtient la santé avant l'honneur,

je. La sorcière obtient la connaissance avant le familier,

J. Witch King se désincarne avant Aura of Power,

k. L'assistant obtient le savoir avant l'expérience.

Pour les joueurs qui souhaitent combiner le jeu de développement (règle 10.E.5) avec les capacités optionnelles du personnage, des suggestions pour le stade de développement auquel les personnages reçoivent leurs capacités optionnelles sont incluses dans les règles avancées et optionnelles (voir règle 10.A. 6).

2.7.9 Type d'épée : La carte du chevalier blanc indique une « épée outarde » pour les trois premiers niveaux de développement. Cette épée est appelée "épée large" dans les listes et les tableaux.*Solution:* Révisez la carte du chevalier blanc ou rappelez-vous que les deux types d'épées sont les mêmes.

2.7.10 Sorts du Roi Sorcier : Sur certaines cartes Witch King de deuxième édition, le Witch-King est répertorié comme ayant «Deux sorts (VI, V ou VI)» au deuxième niveau. La liste correcte devrait être "Deux sorts (IV, V ou VI)". Les cartes de la première édition n'ont pas cette erreur. *Solution:* Remplacez le premier « VI » par un « IV » sur la carte.

2.7.11 Phases de sort : Dans les règles de la première et de la deuxième édition, le terme "phases de sort" était utilisé pour décrire la phase de lumière du jour au cours de laquelle les personnages pouvaient enchanter des jetons magiques ou des tuiles hexagonales. Cette activité s'appelle désormais une "phase d'enchantement" dans ces règles de la troisième édition, pour rendre le but de la phase plus clair. Cependant, les cartes Sorcier et Roi Sorcier, ainsi que les copies des règles de la première et de la deuxième édition, y font toujours référence en tant que phases de sort. *Solution:* Annotez les cartes Sorcier et Roi Sorcier avec le nouveau nom de phase ou rappelez-vous simplement que les deux types de phases sont identiques.

2.7.12 Régent des Joyaux : La carte au trésor du Regent of Jewels a une faute de frappe, "Regent or Jewels". *Solution:* Aucun nécessaire ; peut être corrigé avec du voile blanc si désiré.

2.7.13 Fiole de guérison : Cette potion dit "Défausser à la Chapelle" - ce qu'elle devrait en fait dire est "Défausser à l'Ordre", puisque la Chapelle elle-même ne peut pas posséder de trésors, et l'OHQ peut ou non être situé à la Chapelle. *Solution:* Lorsque cette carte est défaussée, placez-la avec les trésors de l'Ordre et traitez-la comme le reste de leurs biens.

2.7.14 Cité perdue et château perdu : Les jetons Lost City et Lost Castle étaient imprimés avec des numéros dessus; cependant, ces numéros ne sont pas utilisés dans le jeu. Ces jetons ne sont pas placés dans des clairières spécifiques ; on les place dans les bois, à l'écart des clairières.*Solution:* Ignorez les chiffres sur ces jetons.

2.7.15 Cheval de bataille H6/T8 : Certains chevaux de trait étaient imprimés avec "H6 *" d'un côté et seulement un "8" de l'autre côté. Ce compteur doit avoir un "T" au-dessus du cheval sur le côté avec le "8" pour montrer qu'il peut supporter un poids énorme.*Solution:* Imprimez un "T" sur le côté du compteur de chevaux avec le "8".

2.7.16 Étoile du matin : Certaines premières éditions du jeu ont le côté non alerté de l'arme Morning Star sans temps d'arme. Il devrait avoir un temps de "6" du côté non alerté. (Le côté alerté a une vitesse de "3".)*Solution:* Ajoutez un "6" au côté non alerté.

3.0 PRÉPAREZ-VOUS À JOUER

Les joueurs commencent chaque partie en construisant un tout nouveau royaume magique. Ils assemblent les tuiles hexagonales pour former une nouvelle carte, ils mettent les jetons de carte sur les tuiles pour définir les endroits spéciaux dans chaque tuile, et ils mettent diverses pièces de jeu sur la carte de configuration du trésor pour définir les objets et les êtres qui sont à chaque carte spéciale. lieu.

Construire le royaume magique n'est pas aussi formidable qu'il y paraît. Cette section explique l'ensemble du processus en détail afin de répondre à toutes les questions qui pourraient survenir. Les tableaux résument les points critiques, mais la plupart des informations nécessaires sont imprimées sur la carte de configuration. Une fois que les joueurs ont compris comment les pièces sont placées, ils peuvent les mettre en place sans se référer du tout aux règles.

Il faut jusqu'à 45 minutes aux joueurs expérimentés pour configurer le Magic Realm, mais ce temps peut être considérablement réduit si les pièces sont triées et stockées dans des plateaux de comptoir ou des sacs à l'avance.

ÉTAPE 1:

3.1 CONFIGURATION DE LA CARTE DE CONFIGURATION DU TRÉSOR

3.1.1 Toutes les cartes Trésor, cartes Sort, compteurs d'armes, compteurs d'armure, compteurs de chevaux, compteurs indigènes et compteurs de monstres (à l'exception des deux Fantômes) sont placés dans les cases de la carte de mise en place du Trésor. Mettez de côté les six marqueurs Habitation, les deux Fantômes et les six jetons visiteur/mission. Les jetons visiteur/mission sont placés sur la carte de mise en place à l'étape 4, et les fantômes et les habitations sont placés directement sur la carte à l'étape 6.

3.1.2 Préparation :Découpez les morceaux et triez-les en groupes.

une. Triez les compteurs de monstres selon l'image sur chaque compteur et la taille du compteur. Retournez les pions Monstre Énorme face rouge vers le bas et retournez chacun des autres pions Monstre de manière à ce que la face la plus claire soit visible. Gardez chaque pion Tête de Dragon avec son Dragon, et gardez chaque pion Massue avec son Géant.

b. Triez les compteurs natifs dans les neuf groupes natifs ; chaque Le groupe du natif est identifié par la première lettre de son code d'identification. Gardez chaque compteur de cheval carré avec le natif qui a le code d'identification correspondant. Retournez chaque jeton de manière à ce que sa face la plus claire soit visible.

c. Mettez de côté les huit jetons Trésor dorés. Sorte l'armure grise se transforme en casques, cuirasses, boucliers et armures. Séparez les lances et les arcs et triez les compteurs d'armes rouges restants en fonction de leurs lettres de poids en un groupe de sept armes "L" (légères), un groupe de cinq armes "M" (moyennes) et un groupe de cinq armes "H" (Artillerie lourde.

ré. Triez les compteurs de chevaux ronds en chevaux de guerre, chevaux de trait et poneys. Trouvez le cheval de guerre avec les valeurs « T3 » sur sa face galopante et le poney avec les valeurs « L2 » sur sa face galopante, et placez ces deux chevaux avec les pions trésor dorés.

e. Triez les cartes Trésor en un groupe de six Trésors Dans les cartes Trésors (ces cartes sont numérotées "P1" à "P6" en caractères rouges), un groupe de 23 "Grands Trésors" (chaque carte Trésor qui a un point doré est un "Grand Trésor"), et un groupe de 45 "Petits Trésors" (chaque carte Trésor qui n'a ni point doré ni "P" rouge est un Petit Trésor). En gardant les groupes séparés, retournez chaque groupe face cachée et mélangez-le.

F. Le chiffre romain au bas de chaque carte Sort définit le type de carte. Divisez les cartes Sort en huit groupes en mettant toutes les cartes de Type I dans un groupe, toutes les cartes de Type II dans un autre groupe, et ainsi de suite. En gardant les groupes séparés, retournez chaque groupe face cachée et mélangez-le.

3.1.3 Placement : Placez les pièces sur la carte de configuration une section à la fois, dans l'ordre présenté ci-dessous. Chaque case indique les pièces qui sont placées dans cette case. Lorsqu'il vous est demandé de mettre une carte Trésor dans une boîte, choisissez la carte au hasard dans la pile spécifiée et placez-la dans la boîte sans la regarder. Toutes les cartes Trésor sont placées secrètement, face cachée, afin que personne ne sache quelles cartes se trouvent dans chaque boîte. Les cartes resteront face cachée et secrètes jusqu'à ce qu'elles soient identifiées au cours de la partie.

une. Section Trésors dans les trésors : Mettez l'or- des pions Trésor de couleur, les chevaux « L2 » et « T3 » et cinq des Grands Trésors dans les cases où ils sont listés. *Important:* Lorsque cette section est remplie, mélangez les cartes Grands Trésors restantes et les six cartes Trésors dans les Trésors, face cachée. *Explication:* Les cartes Treasures Within Treasures ne peuvent pas être placées dans les cases Treasures Within Treasures. Ils sont mis de côté jusqu'à ce que ces cases soient remplies.

b. Sections Château Perdu et Cité Perdue : Mettez chaque monstre dans la boîte où il est illustré. La taille de chaque boîte correspond à la taille des jetons qu'elle contient - chaque jeton rentre exactement dans la boîte où il est placé. Le grand nombre dans la boîte indique combien de monstres la boîte contient. Si une case ne contient aucun numéro, elle ne contient qu'un seul monstre. Lorsque ces sections seront remplies, il restera huit monstres (sans compter les fantômes). *Exemple:* Dans la deuxième rangée, la première case contient les deux vipères (les plus petits pions serpents), la deuxième case contient les deux serpents et la troisième case contient le serpent formidable (le plus gros serpent).

c. Section Emplacements des trésors : Mettez les Petits Trésors, Grands trésors et sorts (le cas échéant) dans les cases où ils sont répertoriés. Mettez les petits trésors dans la boîte en premier, de sorte que les grands trésors soient au-dessus d'eux (afin de rendre les grands trésors plus difficiles à obtenir - il est plus difficile d'obtenir les trésors vers le haut d'une pile). Mettez les sorts au-dessus des trésors. Ensuite, placez chaque monstre restant dans la case où il est illustré ; à l'exception du diablotin dans la boîte de la statue, ces monstres sont tous de taille énorme.

ré. Section Logements : Mettez les Petits Trésors, cheval rond pions, armures et armes dans les rectangles où ils sont listés, dans l'ordre où ils sont listés, avec les trésors en bas et les plus petits jetons en haut. Les trésors, les armes et les chevaux sont chacun empilés au hasard dans leur section de la pile. Placez chaque groupe autochtone dans la case carrée adjacente. Le grand nombre indique le nombre d'indigènes dans le groupe.

e. Section des garnisons : Mettez les Petits Trésors, cheval rond pions, armures et armes dans la case où ils sont listés, par ordre de taille, et placez le groupe natif dans la case où il est listé (les natifs seront mis avec leur Demeure lorsqu'elle sera mise sur la carte).

F. Savant: Mettez les trois Petits Trésors restants dans le Boîte d'érudit dans la section Visiteurs.

g. Sorts : Mettez les cartes Sort dans leurs cases dans le Sort Sections Livres, Artefacts et Visiteurs de la carte de configuration. *Indice:* Placez les cartes Sort dans la section des artefacts *dernière*. De cette façon, vous continuerez à avoir huit piles correspondant aux huit types de sorts différents jusqu'à ce que vous ayez terminé le processus de configuration.

ARTICLES ET CHEVAUX

Section de Carte de configuration :	Boîte dans Section:	Cartes au trésor Petit	Cartes au trésor Grande	Armes (poids)	Armure Casques	Armure Sein assiettes	Armure Boucliers	Armure Costumes de Armure	Les chevaux
TRÉSORS DANS TRÉSORS	**POITRINE**	—	2	—	—	—	—	—	—
	DEMEURE DE VOLEUR	—	1	VIVRE (L)	—	—	—	—	—
	SQUELETTE MOISIE	—	—	—	OR	ARGENT	JADE	—	—
	CERCLE DE CHAMPIGNON	—	1	DIABLE (H)	—	—	—	—	—
	CRYPTE DU CHEVALIER	—	1	FLÉAU (T)	—	—	—	"T"	Cheval de guerre "T3"
	PRAIRIE ENCHANTÉE	—	—	VRAI ACIER (M)	—	—	—	—	Poney "L2"
TRÉSOR EMPLACEMENTS	**MAGOT**	4	5*	—	—	—	—	—	—
	REPAIRE	4	3*	—	—	—	—	—	—
	AUTEL	—	4*	—	—	—	—	—	—
	TOMBEAU	2	2*	—	—	—	—	—	—
	BASSIN	6	3*	—	—	—	—	—	—
	SAUTER	—	5*	—	—	—	—	—	—
	CAIRNS	6	1*	—	—	—	—	—	—
	STATUE	2	1*	—	—	—	—	—	—
LOGEMENTS	**Rangée 1 (Société)**	2	—	—	1	1	1	—	—
	Rangée 2 (Woodfolk)	2	—	2 arcs légers (L) 1 arc moyen (M)	—	—	—	—	—
	Rangée 3 (Patrouille)	2	—	—	1	1	1	—	—
	Rangée 4 (Lanciers)	2	—	4 lances (M)	—	—	—	—	—
	Rangée 5 (Bashkars)	2	—	—	—	—	—	—	6 poneys
GARRISONS	**CHAPELLE (Ordre)**	2	—	2 grandes haches (H) 1 grande épée (H) 1 étoile du matin (H) 1 arbalète (H)	—	—	—	2	3 chevaux de guerre
	MAISON (Soldats)	2	—	3 épées courtes (L) 2 épées d'estoc (L) 2 bâtons (L)	3	—	2	—	—
	INN (Rogues)	2	—	—	—	—	—	—	6 bêtes de somme
	Maison de GARDE (Garde)	2	—	2 masses (M) 2 axes (M) 1 épée large (M)	1	1	—	—	—
VISITEUR	**SAVANT**	3	—	—	—	—	—	—	—

g.1) Chaque case spécifie le nombre de cartes Sort de chaque type il reçoit. Lorsqu'une boîte spécifie un type particulier de carte Sort, choisissez une carte au hasard dans le groupe spécifié et mettez-la dans la boîte. Le tableau des cartes de sort résume où les cartes de sort sont placées.

g.2) Seules 41 des cartes Sort sont utilisées dans chaque jeu de le royaume magique ; les six autres cartes sont hors jeu. Lorsque chaque boîte a reçu ses cartes Sort, remettez les six cartes restantes dans la boîte de jeu sans les regarder.

CARTES DE SORT

section de Carte de configuration	case dans la section :	Cartes de sorts mises en boîte : Taper je	Taper II	Taper III	Taper IV	Taper V	Taper VI	Taper VII	Taper VII
ÉPELER LIVRES	**BON BOUQUIN**	2	—	—	—	—	—	2	—
	ROULEAU DE LA NATURE	—	2	2	—	—	—	—	—
	LIVRE DE SAVOIR	—	—	—	4	—	—	—	—
	LIVRE NOIR	—	—	—	—	2	—	—	2
	ROULEAU D'ALCHIMIE	—	—	—	—	—	4	—	—
ARTEFACTS	**STATUE SACREE**	1	—	—	—	—	—	—	—
	L'ŒIL DE L'IDOLE	—	1	—	—	—	—	—	—
	BAGUE BRILLANTE	—	—	1	—	—	—	—	—
	CRANE D'ENCHANTEUR	—	—	—	1	—	—	—	—
	BIJOU SABLÉ	—	—	—	—	1	—	—	—
	ANNEAU CACHÉ	—	—	—	—	—	1	—	—
	GEM LUMINEUX	—	—	—	—	—	—	1	—
	BÊTE TUYAUX	—	—	—	—	—	—	—	1
TRÉSOR EMPLACEMENTS	**AUTEL**	—	1	1	—	—	—	—	—
	TOMBEAU	1	—	—	—	1	—	—	—
	STATUE	—	—	—	—	—	—	2	1
VISITEURS	**VIEILLE FEMME**	—	—	—	—	1	—	—	1
	CHAMAN	—	1	1	—	—	—	—	—
	DÉMONISTE	—	—	—	1	—	1	—	—
Total de cartes Sort en jeu :		4	5	5	6	5	6	5	5
Cartes de sorts hors jeu :		—	1	1	1	1	1	—	1
CARTES DE SORT AU TOTAL :		4	6	6	sept	6	sept	5	6

g.3) Les cartes Sort restent face cachée et secrètes lorsqu'elles sont rangés dans leurs cartons. Les joueurs ne doivent pas savoir quelles cartes se trouvent dans chaque boîte, et ils ne doivent pas savoir quelles cartes sont hors jeu.

g.4) Les cartes de sorts vont dans les cases par ordre de type magique ; les sorts de nombre inférieur sont inférieurs aux sorts de nombre supérieur et sont plus difficiles à apprendre. (*Option*: Si vous le souhaitez, les types de sorts peuvent être mélangés au hasard à la place.)

ÉTAPE 2:

3.2 CONSTRUIRE LA CARTE

Avant le début du jeu, les joueurs créent un nouveau royaume magique en utilisant les 20 tuiles de la carte. Les marqueurs de carte dans chaque tuile indiquent les endroits spéciaux dans cette tuile, et les pièces de jeu sur la carte de mise en place du trésor définissent ce que contient chaque endroit spécial. Ces jetons et pièces sont mis en place secrètement, de sorte que personne ne sache ce qu'il y a dans chaque tuile au début de la partie.

3.2.1 Les joueurs construisent la carte en plaçant les tuiles hexagonales côte à côte, face verte visible. Chaque joueur reçoit un groupe de tuiles à placer, et les joueurs placent les tuiles à tour de rôle, une par une.

3.2.2 Mélangez les 20 tuiles hexagonales ensemble, puis distribuez-les aux joueurs au hasard. Distribuez les 20 tuiles, même si certains joueurs obtiennent plus de tuiles que d'autres.

3.2.3 La première tuile à être placée doit être le Borderland. Le joueur qui reçoit le Borderland le place au milieu de la surface de jeu. Ensuite, chaque joueur ajoute à son tour une de ses tuiles hexagonales à la carte croissante jusqu'à ce que les vingt tuiles aient été placées.

une. Les joueurs jouent leurs tuiles à tour de rôle en allant vers la gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre) autour de la carte.

b. Chaque fois que c'est le tour d'un joueur, il ne peut jouer qu'un seul hexagone tuile. Il ne peut jouer que ses propres tuiles. Il peut placer la tuile dans n'importe quelle position et la faire pivoter pour avoir n'importe quelle orientation, tant qu'il respecte toutes les règles suivantes :

b.1) La tuile doit être face verte vers le haut. Les tuiles de carte sont toujours face verte visible au début de la partie.

b.2) La tuile doit être posée directement sur la surface de jeu. Ce ne peut pas être placé sur une autre tuile.

b.3) La tuile doit être adjacente à au moins deux autres tuiles. Ce doit être positionné et pivoté de manière à ce qu'au moins deux de ses bords soient alignés contre les bords des tuiles déjà posées. La nouvelle tuile ne peut pas être placée seule, et elle ne peut pas être placée adjacente à une seule tuile.*Des exceptions:* La première tuile (le Borderland) est évidemment jouée seule. La tuile suivante doit être adjacente au Borderland. Par la suite, chaque nouvelle tuile doit être adjacente à deux tuiles ou plus.

b.4) Chaque route qui part d'une tuile où elle en rencontre une autre la tuile doit rejoindre une route sur cette autre tuile. Les bords de route doivent rejoindre les bords de route et les bords non routiers doivent rejoindre les bords non routiers là où les tuiles se rencontrent.

b.5) Il doit y avoir un itinéraire suivant les chaussées à partir du nouvelle tuile à l'une des clairières du Borderland. Cet itinéraire peut être de n'importe quelle longueur et il peut utiliser toutes les routes, y compris les passages secrets et les chemins cachés.

* Si la nouvelle tuile a six clairières, la tuile entière doit se reconnecter au Borderland. En pratique, cela n'affecte que les tuiles High Pass et Ledges, puisque toutes les clairières des autres tuiles sont connectées à l'intérieur de la tuile.*Noter:* Cette règle empêche les tuiles Ledges et High Pass d'être jouées jusqu'à ce qu'au moins deux autres tuiles aient été jouées. Si le deuxième joueur à placer une tuile n'a que des Ledges et/ou High Pass, son tour est sauté et il doit attendre son prochain tour pour jouer une tuile.

* Si la nouvelle tuile est une tuile Bois ou Vallée, une seule clairière doit se reconnecter au Borderland. Les clairières et les routes qui ne se connectent pas au Borderland sont ignoréespour un mouvement normal.

b.6) Chaque joueur doit toujours jouer de manière à ce que le joueur suivant lui a un jeu légal. Si un joueur a une tuile mais ne peut pas la jouer selon les règles, alors le dernier joueur à jouer avant lui doit reprendre la tuile qu'il a jouée et rejouer.

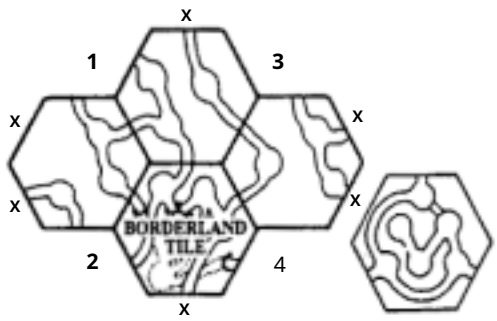
c. Si un joueur n'a plus de tuiles quand c'est à son tour de jouer une tuile, il choisit le personnage qu'il jouera dans le jeu (voir ÉTAPE 3). S'il a déjà choisi un personnage, il met en place un pion visiteur/mission (voir ÉTAPE 4). Si tous les jetons visiteur/mission sont déjà mis en place, il saute juste son tour.

3.2.4 Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce que les vingt tuiles aient été placées, que chaque joueur ait un personnage et qu'il ne reste plus de jetons visiteur/mission à placer.

ÉTAPE 3:

3.3 SÉLECTION DES PERSONNAGES.

Chaque joueur joue le rôle d'un personnage dans le jeu. Il contrôle les pièces de ce personnage et utilise le marqueur de personnage de ce personnage pour le représenter sur la carte. La Liste des Personnages explique chaque personnage, et sa carte Personnage résume ses qualités. Cette information est de notoriété publique - n'importe qui peut examiner les cartes et la liste des personnages à tout moment.



PLACEMENT DES TUILES : Le joueur souhaite placer la tuile Montagne.

1. Il ne peut la placer dans aucune des positions marquées « X » car il doit la placer adjacente à deux tuiles déjà placées.
2. Il ne peut pas le jouer en position 1 ou 2 car il ne peut pas mettre un bord sans route contre un bord qui a une route.
3. Il ne peut pas le jouer en position 3 car il ne reviendrait pas au Borderland par la route.
4. Il doit le jouer en position 4, tourné de manière à ce que l'une de ses routes aboutisse dans le Borderland.

3.3.1 Si un joueur n'a plus de tuiles hexagonales lorsque c'est à son tour de jouer, alors au lieu de jouer une tuile, il choisit le personnage qu'il jouera dans la partie. Il peut choisir n'importe quel personnage qui n'a pas encore été pris par un autre joueur. Il prend la carte Personnage de son personnage, son marqueur de personnage, son jeton Attention et ses 12 jetons action.

3.3.2 Il prend également les pions d'armes et d'armures listés sous le 4e stade de Développement sur sa carte Personnage. Il n'obtient que les marqueurs listés pour son 4e (dernière) étape, au bas de sa section Développement. Il prend chaque article du groupe indigène qui l'a ; si plusieurs groupes ont un objet, il peut choisir à qui le prendre. *Exemple:* Le chevalier noir doit prendre une masse à la garde et une armure à l'ordre. Il prend également son bouclier de la Compagnie, de la Patrouille ou des Soldats. Il ne peut pas prendre l'arbalète ou l'autre armure répertoriée pour ses étapes précédentes.

une. Tous les pions d'armes sont retournés face non alertée à la début du jeu. Tous les pions d'armure sont placés sur leur face non endommagée (intacte).

b. Le joueur prend également une feuille d'histoire personnelle et enregistre les avantages spéciaux et les relations commerciales de son personnage sur la feuille. Il enregistre également sa médaille d'or de départ de 10 médailles d'or.

3.3.3 Chaque joueur reçoit le nombre et les types de sorts spécifiés dans les 4e stade de sa section Développement (il n'obtient aucun des sorts listés pour les stades précédents) ; si aucun sort n'est répertorié, il ne reçoit aucun sort. Il enregistre secrètement les sorts qu'il choisit dans les boîtes à sorts au dos de sa feuille d'histoire personnelle.

une. Chaque sort nécessite une couleur de magie spécifique et un type spécifique de marqueur magique ; la Liste des Sorts explique chaque sort en détail, et la fiche Sort du sort résume ses qualités. Les personnages ne peuvent choisir que des sorts de départ du ou des types indiqués sur leur carte Personnage.

b. Il choisit chaque sort dans la Liste des sorts et note dans sa boîte qu'il est l'un de ses sorts de départ. Il peut enregistrer plusieurs fois le même sort, mais chaque doublon compte dans le nombre de sorts qu'il peut enregistrer. Il fait*ne pas* gardez les cartes Sort pour ces sorts.

3.3.4 Lorsque les personnages utilisant la magie sélectionnent leurs sorts de départ, ils peuvent également « enchanter » leurs marqueurs magiques pour créer des marqueurs de couleur. Au fur et à mesure que chaque personnage sélectionne ses sorts, il peut enchanter tout ou partie de ses jetons enchantables (types magiques IV) en les retournant secrètement face symbole visible. Il révèle ses jetons lorsque les Habitations sont placées à l'étape 6.

3.3.5 Le joueur choisit secrètement la Demeure où il commencera la partie. Il peut commencer la partie dans n'importe laquelle des demeures répertoriées pour lui dans la liste des personnages (aucun des personnages ne peut commencer dans les grands ou les petits feux de camp). Il enregistre secrètement la Demeure sur sa feuille, et quand la Demeure est mise sur la carte, son marqueur de personnage est mis avec.

3.3.6 Le joueur enregistre les conditions dont il a besoin pour gagner la partie dans sa case Conditions de victoire. Les personnages s'affrontent pour accumuler de grands trésors, des points de renommée, des points de notoriété, des points d'or et des points de sort. Avant le début du jeu, chaque personnage enregistre le nombre de points dont il a besoin dans chaque catégorie pour gagner la partie. Il gagne ces points en possédant ou en vendant des armes, des armures, des chevaux et des cartes au trésor, en apprenant des sorts à partir de lieux de trésors et d'artefacts, ou en tuant des monstres, des indigènes ou d'autres personnages. Il enregistre ses exigences pour chaque catégorie dans la ligne de cette catégorie. Il doit garder secrète sa section Conditions de Victoire jusqu'à la fin de la partie.

une. Il attribue d'abord de zéro à cinq Points de Victoire à chaque catégorie et enregistre les points dans la colonne Points pour cette catégorie. Il ne peut pas attribuer de fractions ou de nombres négatifs. Il doit attribuer un total de cinq points de victoire à toutes les catégories combinées.*Noter:* Lorsque vous jouez avec les règles optionnelles Saisons/ Météo (voir Règle 10.E.1), la Saison affecte le nombre de Points de Victoire qui doivent être enregistrés.

b. Puis il multiplie les points attribués à chaque catégorie par le facteur indiqué pour cette catégorie et enregistre le produit dans la colonne Nécessaire. Ce résultat est le nombre de points qu'il doit gagner dans cette catégorie.

b.1) Le facteur dans la catégorie Grands Trésors est 1. Chaque point qu'il attribue aux Grands Trésors l'engage à avoir un Grand Trésor à la fin de la partie.

b.2) Le facteur dans la catégorie Sorts est 2. Chaque Victoire Le point qu'il attribue aux sorts l'engage à apprendre deux nouveaux sorts en plus de ceux avec lesquels il a commencé la partie.

b.3) Le facteur dans la catégorie Renommée est de 10. Chaque Victoire Le point qu'il attribue à la renommée l'engage à gagner 10 points de renommée.

b.4) Le facteur dans la catégorie Notoriété est de 20. Chaque Victoire Le point qu'il attribue à la Notoriété l'engage à gagner 20 points de Notoriété.

b.5) Le facteur dans la catégorie Or est de 30. Chaque Victoire Le point qu'il attribue à l'Or l'engage à gagner 30 points Or, *en plus de* son or de départ et la valeur de son équipement de départ. La valeur de l'or et de l'équipement de départ de chaque personnage est indiquée ci-dessous. les personnages utiliseront normalement le "4e Niveau » à moins d'utiliser les règles de développement.

c. Lorsqu'un personnage possède un bien, il peut compter son Valeurs de renommée et de notoriété envers son score. Il n'enregistre pas ces valeurs sur sa feuille - l'appartenance elle-même sert d'enregistrement. S'il vend ou perd l'appartenance, il n'obtient plus ses valeurs. Il ne compte pas le prix en or de l'objet ; il ne compte que ses points Or enregistrés, bien qu'il puisse augmenter ses points Or enregistrés en vendant l'objet à un groupe indigène, un visiteur ou un autre personnage.

VALEUR DE L'OR ET MATÉRIEL DE DÉPART

Personnage	1st Niveau	2nd Niveau	3rd Niveau	4e Niveau
Amazone	16	37	37	35
Berserker	19	26	35	23
Chevalier noir	30	34	37	40
Capitaine	23	35	35	35
Druide	dix	dix	dix	dix
Nain	19	19	23	23
Elfe	dix	dix	16	16
Pèlerin	dix	11	11	11
Sorcier	dix	dix	dix	dix
Épéiste	dix	dix	16	16
Chevalier blanc	39	42	42	37
Sorcière	dix	dix	dix	dix
Roi Sorcier	dix	dix	dix	dix
sorcier	dix	dix	11	11
Fille des bois	dix	dix	16	16

ré. Si l'appartenance est un Grand Trésor, il peut aussi la compter vers son score Great Treasures. Les cartes avec des points rouges sont des Grands Trésors.*Noter:* Ignorez les points dorés sur les cartes Trésor. Les points dorés ne sont utilisés que lors de la mise en place du jeu.

e. Chaque personnage a également une renommée personnelle, une notoriété et Points d'or qui ne sont attachés à aucun objet. Il enregistre ces points sur son Turn Record. Lorsqu'il dépense ou perd des points, il les soustrait de ses points enregistrés, et lorsqu'il gagne des points, il les ajoute.

F. Lorsqu'un personnage vend un bien, il ajoute son prix en or à son or enregistré. La liste des compteurs de trésor montre les valeurs des compteurs de trésor, les listes de prix montrent les prix en or des compteurs ordinaires et chaque carte de trésor affiche ses propres valeurs. Si une carte Trésor a également une récompense de renommée et qu'il la vend au groupe actif nommé sur la carte, il ajoute également sa récompense de renommée à sa renommée enregistrée. Il n'obtient pas de crédit pour ces valeurs tant qu'il détient la propriété - il doit la vendre pour en gagner le prix.*Noter:* Une valeur de renommée n'est pas la même chose qu'une récompense de renommée. Un personnage obtient une valeur de Renommée lorsqu'il détient l'objet ; il obtient une récompense de Renommée lorsqu'il la vend au chef natif indiqué.

g. Seuls les sorts appris et enregistrés au cours de la le jeu compte pour les exigences de victoire des sorts. Les sorts de départ d'un personnage ne sont pas comptés.*Noter:* Si un personnage apprend un sort qui duplique l'un de ses sorts de départ, ce sort peut être pris en compte dans l'exigence de victoire des sorts. Seuls les sorts enregistrés comptent pour l'Exigence de Victoire. Les cartes de sort appartenant aux artefacts et aux livres de sorts ne comptent pas.

3.3.7 Le tour du joueur se termine dès qu'il prend ses pièces. Il n'a pas à finir de choisir ses conditions de victoire, ses sorts, ses jetons enchantés et la demeure où il commencera jusqu'à ce quejuste avant les Logements sont mis sur la carte à l'étape 6 ; il peut continuer à réfléchir à ses choix pendant que les autres joueurs jouent à tour de rôle et que les marqueurs de carte sont mis sur la carte à l'étape 5.

ÉTAPE 4:

3.4 PLACER DES JETONS VISITEUR/MISSION

3.4.1 Si un joueur a déjà sélectionné un personnage lorsque c'est à son tour de jouer une tuile, il prend l'un des six jetons visiteur/ mission et le place dans l'une des petites cases de la rangée du bas de la section Habitations.

3.4.2 Le joueur peut prendre n'importe quel jeton visiteur/mission disponible qui n'a pas encore été mis dans une boîte. Les six jetons visiteur/mission sont utilisés, et ils peuvent être placés de n'importe quel côté vers le haut.

3.4.3 Le joueur peut placer le jeton dans n'importe quelle case vide de son choix dans la rangée inférieure de la section Habitation. Il ne peut pas le mettre dans une case qui contient déjà un jeton (chaque case ne peut contenir qu'un seul jeton).

3.4.4 Une fois placé dans une case, le jeton reste dans cette case jusqu'à ce qu'il se déplace sur la carte pendant la partie.

ÉTAPE 5 :

3.5 PLACER DES PIONS DE CARTE

3.5.1 Lorsque chaque joueur a sélectionné son personnage et que tous les jetons de visiteur/mission disponibles ont été configurés, les joueurs placent les jetons de carte sur les tuiles pour définir secrètement ce qui se trouve dans chaque tuile. Les jetons de carte sont placés secrètement et au hasard, et au début du jeu, ils sont face cachée afin que personne ne sache ce qu'il y a dans chaque tuile. Les jetons Site représentent des trésors, six des jetons Avertissement sont échangés contre des Habitations, et les autres jetons Avertissement et Son identifient les zones visitées par les monstres. Le jeton Lost City représente cinq jetons de carte secrets placés dans la section Lost City de la carte de mise en place, et le Lost Castle représente cinq jetons secrets placés dans la section Lost Castle. Lorsqu'un de ces jetons est révélé, ses cinq jetons sont posés sur sa tuile, face visible.

3.5.2 Préparation : Découpez les jetons de la carte et triez-les en groupes.

une. Mettez les jetons rouges Lost City et Lost Castle de côté.

b. Placez les huit jetons Site dorés et les 10 sons rouges jetons dans le même groupe.

c. Triez les 20 jetons d'avertissement jaunes en quatre groupes selon la lettre sur chaque jeton, il y a donc un groupe de jetons « V », un groupe de jetons « W », un groupe de jetons « C » et un groupe de jetons « M ». Il y aura cinq jetons dans chaque groupe.

3.5.3 Les sections Lost City et Lost Castle : Retournez les 18 jetons Site et Son face vierge vers le haut et mélangez-les soigneusement. Ensuite, choisissez 10 jetons au hasard et sans les regarder, placez-les sur le tableau d'apparence. Mettez cinq jetons dans la section Lost City et les cinq autres jetons dans la section Lost Castle. Aucune case n'est prévue pour ces jetons - placez-les simplement en haut de chaque section.

3.5.4 Puces de carte : Placez les jetons de carte dans un groupe de tuiles à la fois, dans l'ordre indiqué ci-dessous. Placez les jetons dans chaque tuile sur la forêt dans la tuile, loin des clairières. Tous les jetons sont placés secrètement, face cachée, afin que personne ne sache exactement quels jetons se trouvent dans chaque tuile. Lorsqu'il est demandé de placer un jeton dans une tuile, choisissez le jeton au hasard dans le groupe spécifié et placez-le dans la tuile sans le regarder. Les joueurs sauront de quel groupe provient le jeton, mais pas de quel jeton il s'agit.

une. Tuiles de grotte (Borderland, Caverne, Grottes, High Pass, Ruines) : retournez les cinq jetons d'avertissement « C » face vierge vers le haut, mélangez-les soigneusement et placez-en un dans chacune de ces tuiles. Choisissez au hasard quatre des marqueurs Son/Site restants sans les regarder. Retournez le jeton Lost City face vierge visible et mélangez-le avec ces jetons, puis placez un de ces jetons dans chacune de ces tuiles. *Explication:* La Cité Perdue est située dans l'une des cinq tuiles Grotte.

b. Tuiles de montagne (falaise, rocher, bois profond, corniches, Montagne) : retournez les cinq jetons d'avertissement « M » face vierge vers le haut, mélangez-les soigneusement et placez-en un dans chacune de ces tuiles. Retournez le jeton Château Perdu face vierge et mélangez-le avec les quatre jetons restants, puis placez un de ces jetons dans chacune de ces tuiles.*Explication:* Le Château Perdu est situé dans l'une des cinq tuiles Montagne.

c. Tuiles Vallée (Awful Valley, Bad Valley, Cursed Valley, Dark Valley, Evil Valley) : retournez les cinq jetons d'avertissement "V" face vierge vers le haut, mélangez-les soigneusement et placez-en un dans chacune de ces tuiles.

3.5.5 Tuiles de bois (Tilleuls, Érables, Noyers, Chênes, Pins) : retournez les cinq jetons d'avertissement "W" face vierge vers le haut, mélangez-les soigneusement et placez-en un dans chacune de ces tuiles.

3.5.6 Le tableau des jetons de carte résume où les jetons de carte sont placés. Lorsqu'ils sont tous en position, ils se situent comme suit :

une. Cinq jetons Site et/ou Son secrets seront dans le Lost Section Château du tableau d'apparence.

b. Cinq jetons Site et/ou Son secrets seront dans le Lost Section Ville du tableau d'apparence.

c. Chaque tuile Caves contiendra deux jetons secrets : un « C » Un jeton d'avertissement et un jeton de site, un jeton de son ou le jeton de cité perdue.

ré. Chaque tuile Montagne contiendra deux jetons secrets : un Le jeton d'avertissement "M" et un jeton de site, un jeton de son ou le jeton de château perdu.

e. Chaque tuile Vallée contiendra un jeton d'avertissement secret "V". Chaque tuile Woods contiendra un jeton d'avertissement secret "W".

ÉTAPE 6 :

3.6 RÉVÉLATION DES LOGEMENTS

3.6.1 Lorsque tous les marqueurs de carte ont été placés, les marqueurs d'avertissement des tuiles Vallée sont retournés face visible et quatre Habitations et deux marqueurs Fantôme sont placés dans ces tuiles.

une. Les seuls jetons retournés sont les cinq Jetons d'avertissement dans les cinq tuiles Vallée. Les jetons des autres tuiles restent face cachée et secrets, et sont encore inconnus au début de la partie.

b. Les joueurs ne doivent pas retourner les jetons Vallée jusqu'à ce qu'ils ont terminé d'enregistrer leurs conditions de victoire, leurs sorts et les habitations où ils commenceront la partie. Ils ne peuvent pas changer d'Habitations, de sorts, ou modifier ou ajouter à leurs Exigences de Victoire une fois que les jetons de la Vallée ont été révélés.

3.6.2 Le jeton d'avertissement "V" dans chaque tuile Vallée définit ce qu'il faut mettre dans cette tuile. Chaque jeton représente une Habitation ou une paire de Fantômes, et lorsque le jeton est retourné face visible, il est retiré du jeu et les pièces qu'il représente sont placées dans sa tuile, dans la clairière numérotée « 5 ».*Exception:* Les joueurs doivent pouvoir tracer un itinéraire le long des routes depuis les pièces jusqu'à une clairière sur la tuile Borderland. L'itinéraire peut être de n'importe quelle longueur et il peut suivre toutes les routes, y compris les chemins cachés et les passages secrets. Si la clairière "5" ne se connecte pas au Borderland par la route, placez les pièces dans la clairière "4" à la place.

une. Le tableau des jetons d'échange de logement résume les pièces qui sont échangées contre chaque jeton "V". Le jeton Stink V est échangé contre l'Auberge, le jeton Smoke V est échangé contre la Maison, le jeton Dank V est échangé contre la Chapelle, les Ruines

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

Le jeton V est échangé contre le poste de garde et le jeton Bones V est échangé contre la paire de fantômes.

b. Les feux de camp ne sont pas mis sur la carte pour le moment. le Le petit feu de camp sera échangé contre le jeton d'avertissement Smoke W et le grand feu de camp sera échangé contre le jeton d'avertissement Stink W lorsque ces jetons seront révélés au cours de la partie.

3.6.3 Lorsqu'un pion Dwelling est mis sur la carte, tous les indigènes dans la case Garnison de cette Dwelling sont mis sur la carte avec lui. Les natifs de la Garnison commencent la partie dans leurs Demeures et ne bougent pas à moins d'être embauchés.

3.6.4 Enfin, les joueurs révèlent les logements qu'ils ont enregistrés comme lieux de départ, et chaque personnage est placé dans le logement qu'il a enregistré. Tous les marqueurs de personnages sont mis en vert lorsqu'ils sont placés sur la carte. Explication : Tous les personnages sont cachés au début du jeu.

CHITS D'ÉCHANGE DE LOGEMENT

Code carte :	est échangé contre :		
	Logement ou Fantômes :	**Originaire de Grouper:**	**Tous les personnages dans :**
OS V	deux fantômes	—	—
BON V	CHAPELLE	Commander	dégagement CHAPELLE
RUINES V	Poste de garde	Garder	Nettoyage de la maison GUARD
FUMÉE V	LOGER	Soldats	MAISON compensation
puant V	AUBERGE	Coquins	Dédouanement DCI
FUMÉE W	PETIT FEU DE CAMP	- - -	- - -
puant W	GRAND FEU DE CAMP	- - -	- - -

MÉCANIQUE DE JEU 4.0

4.1 LANCER LES DÉS

4.1.1 Chaque fois qu'un personnage est invité à lancer les dés et à consulter une table, il lance deux dés et utilise le résultat le plus élevé pour trouver son résultat. Il doit identifier la table qu'il utilise avant de lancer et il doit lancer les dés ouvertement et révéler son résultat. *Exemple:* S'il obtient « 2 » et « 5 », son résultat est « 5 », le plus élevé des deux nombres obtenus.

4.1.2 Certains avantages spéciaux, cartes trésor et sorts obligent un personnage à lancer un dé pour trouver son résultat, et d'autres s'ajoutent ou se soustraient à chaque jet de dé. Toutes ces modifications sont cumulatives. Les résultats supérieurs à « 6 » sont convertis en « 6 » et les résultats inférieurs à « 1 » sont convertis en « 1 ».*Exemple:* Si un personnage avec deux modifications « +1 » obtient un « 2 » et un « 5 », son résultat est « 7 » (son résultat le plus élevé +l +l), qui se transforme en « 6 ».

4.1.3 Lorsque vous effectuez des jets de dé « jeu » tels que le lancer de monstre, lancez simplement un dé et ne modifiez pas le résultat.

4.1.4 Les modifications au jet de dé qui s'appliquent à un personnage ne s'appliquent pas aux habitants qu'il contrôle. Lorsqu'un natif engagé ou un monstre contrôlé utilise une table, le jet de dé n'est affecté que par les modifications qui s'appliquent à ce natif ou à ce monstre. Les avantages spéciaux des personnages ne s'appliquent pas à leurs mercenaires.

4.2 JETONS D'ACTION

4.2.1 Les marqueurs d'action de chaque personnage représentent les actions qu'il est capable de faire. Les jetons d'action peuvent être "actifs" ou "inactifs". Jetons actifs, y compris les jetons magiques enchantés pour colorer les jetons, sont en jeu et peuvent être utilisés pour effectuer des actions. Les jetons inactifs sont hors jeu et ne peuvent pas être utilisés. Les jetons d'action sont retirés du jeu en raison de la fatigue ou des blessures, et ils peuvent être remis en jeu en se reposant.Un marqueur magique est également hors jeu s'il est dédié à un sort et ne peut être remis en jeu que lorsque le sort expire ou est interrompu. Lorsqu'on lui demande, le personnage doit préciser lesquels de ses jetons sont actuellement en jeu, et lesquels sont fatigués, blessés, ou dédié aux sorts.

4.2.2 Chaque personnage ne peut jouer que ses propres jetons actifs. Pendant le segment Daylight d'un tour, il peut jouer des jetons Move pour transporter des objets lorsqu'il se déplace, il peut jouer un jeton Berserk pour augmenter sa vulnérabilité à Super, il peut jouer des jetons avec des astérisques pour rechercher certains sites de trésors, et il peut jouer Magic en présence de la magie de couleur appropriée pour enchanter la tuile de plateau dans laquelle il se trouve. Le soir, les jetons de combat sont utilisés en combat pour alerter ou attaquer avec une arme, les jetons de mouvement sont utilisés pour fuir ou manœuvrer au combat, et la magie les jetons sont utilisés pour lancer des sorts.

4.2.3 Chaque joueur garde les marqueurs d'action de son personnage hors de la carte, devant lui. Il garde ses pions inactifs de côté ou dans un conteneur séparé, hors jeu, avec ses pions fatigués face visible (côté lettre visible) et ses pions blessés face cachée (côté symbole visible). Les jetons de couleur enchantés sont placés avec les jetons en jeu, mais sont retournés face cachée (symbole visible) pour les distinguer des autres jetons Magic.

4.2.4 Fatigue : Les astérisques sur un marqueur d'action représentent un effort supplémentaire nécessaire pour effectuer cette action. Ces jetons peuvent devenir « fatigués » lorsque le personnage effectue des actions ardues, telles que la recherche de certains sites de trésors ou des manœuvres de combat nécessitant une force ou une vitesse supplémentaires. Les jetons fatigués sont retirés du jeu mais restent face visible. La fatigue est mesurée par les astérisques d'effort sur les jetons.

une. Lorsqu'un personnage est dirigé vers "fatiguer un astérisque", il doit retirer un astérisque d'effort du jeu. Il peut soit fatiguer un jeton qui affiche un astérisque, soit fatiguer un jeton à deux astérisques et "faire la monnaie" en activant un jeton fatigué à un astérisque du même type (par exemple, s'il fatigue un jeton Combat à deux astérisques, il doit activer un jeton de combat à un astérisque pour rendre la monnaie). S'il ne peut faire aucune de ces actions, il doit fatiguer un jeton à deux astérisques et perdre l'astérisque supplémentaire.*Noter:* Dans le but de faire de la monnaie, le jeton "Berserk" est considéré comme un jeton de combat, et le jeton "Duck" est considéré comme un jeton de mouvement.

b. Lorsqu'un personnage est invité à fatiguer deux astérisques, il peut fatiguer un jeton à deux astérisques ou deux jetons à un astérisque.

c. Les marqueurs qui n'ont pas d'astérisque ne peuvent pas être fatigués.

ré. Un personnage ne peut pas effectuer une action qui nécessiterait lui de fatiguer un jeton (comme piller les Cairns) s'il n'a pas de jetons non enchantés avec des astérisques en jeu. S'il ne peut rien faire d'autre pendant cette phase, la phase est traitée comme une phase vierge et le personnage ne fait rien.

e. Si un personnage est obligé de fatiguer des astérisques (par exemple, sous saisons/règles météorologiques) et n'a pas d'autres marqueurs avec des astérisques en jeu, un personnage peut fatiguer les marqueurs de couleur, et s'il n'a aucun marqueur en jeu, il doit blesser les marqueurs qui sont fatigués. Les personnages ne peuvent pas fatiguer les marqueurs magiques qui sont dédiés à sorts.

4.2.5 Blessures : Lorsqu'un personnage reçoit l'ordre de « blesser » un marqueur, il doit retirer un de ses marqueurs d'action du jeu et le retourner face cachée pour montrer qu'il s'agit d'une blessure.

une. Il peut choisir n'importe quel marqueur d'action qu'il a en jeu, sujet à les restrictions suivantes :

a.1) S'il a des pions en jeu qui ne sont pas blessés, fatigué, enchanté par la couleur ou dédié aux sorts, il doit d'abord blesser ces jetons.

a.2) S'il n'a plus de marqueurs comme décrit en a.1), Magic les jetons enchantés aux jetons de couleur peuvent être blessés.

a.3) Si un personnage n'a aucun jeton en jeu, il peut blesser chits qui sont fatigués.

a.4) Les jetons magiques qui sont engagés dans des sorts (y compris Fly jetons) ne peuvent pas être blessés, et les jetons qui sont déjà blessés ne peuvent plus être blessés.

b. Dès que tous les marqueurs d'un personnage sont blessés ou commis à des sorts, le personnage meurt. Cela peut se produire soit à la suite d'une blessure, soit si un personnage utilise son dernier jeton non blessé pour lancer un sort, engageant ce jeton dans le sort. Exception : Lancer un sort Instantané ne cause pas la mort car le jeton Magie se fatigue instantanément, devenant disponible pour prendre une blessure. Cette exception s'applique uniquement aux sorts instantanés - s'il utilise son dernier jeton non blessé et non engagé pour lancer tout autre type de sort, il meurt dès que le sort prend effet..

4.3 AFFAIRES

4.3.1 Chaque personnage peut obtenir des armes, des armures, des chevaux et des cartes Trésor en cherchant et en échangeant. Chaque joueur garde les affaires de son personnage hors de la carte, devant lui ; ces affaires sont toujours supposées être avec le personnage, dans la clairière où il se trouve. Chaque appartenance est soit "active" soit

"inactif". Il place ses affaires actives avec ses jetons d'action actifs, et ses affaires inactives avec ses jetons inactifs. Les armes, armures et cartes Trésor inactives représentent des objets rangés, hors de portée. Les chevaux sont actifs lorsqu'ils sont montés, inactifs lorsqu'ils sont menés.

4.3.2 Chaque fois qu'un personnage obtient une appartenance, il doit soit l'activer, la désactiver ou l'abandonner, comme il le souhaite. Il le fait dès qu'il obtient l'objet, avant de terminer la phase ou le round de combat, qu'il l'obtienne en pillant, en échangeant ou en tuant un autre personnage. *Exception:* Les cartes enchantées s'activent immédiatement, quels que soient les souhaits du personnage, et restent activées pour le reste de la partie (voir règle 4.4.2).

4.3.3 Réorganiser les effets personnels: Chaque personnage ne peut réorganiser ses affaires qu'à certains moments. Lorsqu'il réorganise ses affaires, il peut activer, désactiver ou abandonner chaque appartenance qu'il possède, tant qu'il obéit aux règles régissant cette appartenance. Le personnage ne peut pas réorganiser ses affaires à d'autres moments de la journée ou lorsque d'autres personnages ou clairières prennent leur tour.

une. Les personnages peuvent réorganiser leurs affaires au début de chaque phase de son tour pendant le jour et une fois tous les rounds de combat terminés le soir, et

b. Un personnage peut également activer, désactiver ou abandonner un article lorsqu'il l'obtient pour la première fois, comme indiqué ci-dessus.

c. Un personnage peut activer et/ou désactiver *un* article quand c'est à son tour d'effectuer une action lors de l'étape de combat Rencontre, s'il n'effectue pas d'autre action. Il ne peut pas échanger d'objets avec d'autres personnages pendant ou avant les rounds de combat. *Exception:* Voir la règle facultative sur les objets abandonnés (voir la règle 10.A.5).

4.3.4 Abandon des biens : Lorsqu'un personnage abandonne une appartenance il la place sur la carte, dans la clairière où il se trouve. Les pièces abandonnées dans la même clairière doivent être empilées en une seule pile ; il ne peut y avoir qu'un seul tas de pièces abandonnées dans chaque clairière. Si un personnage abandonne plusieurs pièces à la fois, il doit les empiler en tas mais il peut les disposer dans l'ordre de son choix. Si la clairière contient déjà des pièces abandonnées, il doit mettre la ou les pièces qu'il abandonne sous les pièces qui s'y trouvent déjà. Les pièces abandonnées ne sont jamais placées sur la carte de mise en place, même si elles sont abandonnées sur un site de trésor ou une habitation.

4.3.5 Chaque personnage ne possède que les biens qu'il a avec lui. Tout ce qu'il abandonne n'appartient à personne et appartient à celui qui le trouve. Il doit révéler ses affaires chaque fois qu'on le lui demande.*Exception importante :* Il doit révéler ses cartes Trésor uniquement lorsqu'elles sont actives ! Il garde ses cartes Trésor inactives face cachée. Il peut les révéler s'il le souhaite, mais il n'y est pas obligé.

une. Chaque personnage peut utiliser ses biens comme marchandises commerciales, et il peut les compter pour la victoire à la fin de la partie. Il peut acheter et vendre des biens et les compter pour la victoire, qu'ils soient actifs ou inactifs.

b. La plupart des effets personnels ont des fonctions spéciales lorsqu'ils sont actif; certaines fonctions sont automatiques, tandis que d'autres n'interviennent que lorsque leur propriétaire le souhaite. Les biens inactifs n'ont pas de fonctions particulières.*Exception:* Les chevaux inactifs peuvent transporter des objets.

4.3.6 Armes : Les personnages utilisent les armes pour attaquer les habitants ou d'autres personnages. Les armes ne peuvent être utilisées que si elles sont actives.*Important:* Chaque personnage est limité à une arme active (compteur ou carte). Il peut posséder n'importe quel nombre d'armes, mais une seule à la fois peut être active.*Noter:* Les monstres, les indigènes et les visiteurs ne peuvent pas utiliser les compteurs d'armes et les cartes.

4.3.7 Armure : Lorsqu'un personnage a des compteurs d'armure ou des cartes d'armure (cartes Trésor qui peuvent être utilisées comme armure) actifs, ils représentent l'armure qu'il porte. Un personnage peut posséder n'importe quel nombre de cartes d'armure et de marqueurs, mais il y a des limites sur les pièces qu'il peut avoir actives en même temps. Il ne peut avoir qu'une seule armure de chaque type**compteur** actif : un casque actif, une cuirasse active, un bouclier actif et une armure active. Il peut également avoir une ou toutes les quatre armures**cartes** actifs en même temps. *Exemple:* Un personnage peut avoir une armure, un casque, une cuirasse, un bouclier et les quatre cartes armure actives en même temps, mais il ne peut jamais avoir deux boucliers actifs en même temps. *Explication:* On suppose qu'une cuirasse peut être attachée pour renforcer une armure et qu'un casque de combat peut être porté sur le bassinet de la combinaison. *Noter:* Les monstres, les indigènes et les visiteurs ne peuvent pas utiliser de compteurs d'armure ou de cartes.

4.3.8 Chevaux : Les pions chevaux ronds représentent les chevaux que les personnages peuvent posséder et monter s'ils sont actifs, ou mener s'ils sont inactifs.

une. Lorsqu'un personnage a un cheval actif, il le monte. Il ne peut activer un cheval que si la lettre de force indiquée sur la face visible du pion cheval est suffisante pour le transporter ainsi que tous ses objets. Il ne peut avoir qu'un seul cheval actif à la fois.*Spécial:* Les chevaux ne peuvent pas être actifs dans les grottes.

b. Un personnage peut jouer à cheval pour transporter des objets pendant son tourner, qu'il soit actif ou non. Lorsqu'il est inactif, il représente un cheval de bât. Chaque fois qu'un personnage se déplace, tous ses chevaux se déplacent automatiquement avec lui.

c. Quand le cheval d'un personnage est tué, il est retiré de jouer pour le reste de la partie.

4.4 CARTES TRÉSOR

4.4.1 Cartes Trésor représentent une variété d'articles, y compris des armes, des armures, des bottes, des gants, d'autres vêtements, des bijoux, des potions et plus encore.

une. Avant le jeu, les cartes Trésor sont placées secrètement et aléatoirement sur la carte de configuration. Les personnages peuvent compter les cartes dans chaque boîte, mais ils ne peuvent pas regarder les faces des cartes et ils ne peuvent pas modifier l'ordre dans lequel elles sont empilées dans chaque boîte.

b. Lorsqu'un personnage possède une carte Trésor, il doit la retourner face visible lorsqu'elle est active mais il la laisse face cachée lorsqu'elle est inactive. Il peut révéler une carte inactive s'il le souhaite, mais il n'est pas obligé de la révéler.

c. Les cartes Trésor restent face cachée et secrètes lorsqu'un le personnage les trouve ou les achète à des personnages, et ils restent secrets lorsqu'il les abandonne ou les vend à des personnages. Les cartes au trésor doivent être révélées lorsque les natifs et les visiteurs les achètent et les vendent, mais les cartes sont retournées face cachée lorsqu'elles sont placées sur la carte de mise en place.*Exception:* Les cartes enchantées restent toujours face visible une fois trouvées ; voir ci-dessous.

4.4.2 Cartes Enchantées afficher le nom d'une couleur, imprimé en rouge, et rayonner la magie des couleurs, ainsi que d'autres effets. Lorsqu'un personnage trouve une de ces cartes, il doit la retourner face visible, et elle reste face visible pour le reste de la partie, même si elle est mise

sur la carte de configuration ou sur la carte. Il ne peut pas être désactivé.

une. Les cartes enchantées sont considérées comme trouvées et sont activées si elles sont pillées par un personnage ou un mercenaire, ou si un personnage ou un mercenaire les voit au cours d'un échange avec un groupe autochtone (même s'il n'achète pas la carte). Les cartes enchantées ne sont pas considérées comme trouvées et ne sont pas activées si le personnage reçoit un souhait de vision et voit la carte en regardant les trésors d'un site au trésor. *Explication:* Un personnage ou un chef engagé doit manipuler physiquement l'objet pour activer la carte.

b. Si la carte a un effet spécial, comme le Cloven Hoof's + 1 aux jets de dé, cet effet s'applique à tout personnage se trouvant dans la même clairière avec lui, qu'il soit abandonné dans la clairière ou porté par un personnage, natif ou visiteur. Cela est vrai même si un chef indigène engagé en est propriétaire, même si ses biens ne sont pas accessibles au commerce. *Exemple:* Le capitaine échange avec la patrouille et voit l'essence de dragon, mais ne l'achète pas. L'essence de dragon est activée et commence à rayonner de la magie violette (et à attirer les dragons). Plus tard, le capitaine engage la patrouille. L'essence de dragon fournit toujours de la magie violette à tout le monde dans la clairière du PHQ et agit toujours comme un jeton de fumée, même s'il est hors jeu et indisponible pour l'échange.

4.4.3 Les potions affichent le mot Potion en haut de la carte. Lorsqu'une potion est activée, elle reste active jusqu'à la fin de la journée. À minuit, la potion et son effet spécial s'arrêtent et la carte est placée sur la carte de mise en place, face cachée, dans la case indiquée sur la carte. La potion peut ensuite être achetée auprès du propriétaire de cette boîte et réutilisée. Les potions peuvent être achetées et utilisées un nombre illimité de fois.

une. Une potion "réutilisable" peut être transférée, vendue ou abandonné alors qu'il était actif, et il peut être utilisé par son nouveau propriétaire.

b. Une potion qui "expire lorsqu'elle est activée" est immédiatement utilisé et retiré du jeu lorsqu'il est activé.

c. Une Potion "consommée par activation" est consommée par le personnage qui l'active. Il garde la carte jusqu'à minuit pour représenter l'effet de la potion, qui ne peut pas être transféré.

ré. Une potion "appliquée sur une arme" est consommée arme que le personnage a active lorsqu'il active la Potion (sa dague, s'il n'a pas d'autre arme active). La carte est posée avec cette arme jusqu'à Minuit pour représenter l'effet de la potion. La potion ne peut être transférée sur aucune autre arme.

4.4.4 Cartes Bottes afficher le mot "MOVE", une lettre de force et un numéro de temps. Lorsqu'un personnage a une carte Bottes active, il peut l'utiliser à la place d'un pion Mouvement avec la force et le nombre de temps indiqués sur la carte. Il peut y jouer pour transporter des objets lorsqu'il se déplace.

une. Un personnage ne peut avoir une carte Bottes active que si sa la force est égale ou supérieure au poids du personnage et de chaque objet qu'il possède. S'il obtient un objet dont le poids dépasse la force de la carte, il doit immédiatement désactiver la carte Bottes ou abandonner l'objet.

b. Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une carte Bottes actif.

4.4.5 Cartes Gants afficher le mot "FIGHT", une lettre de force et un numéro de temps. Il peut utiliser sa carte Gants active comme jeton Combat avec la force et la vitesse indiquées sur la carte. Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une carte Gants active.

4.4.6 Cartes Arme et Armure. Les cartes d'armes et d'armures peuvent être utilisées comme des armes et armures normales. Ces cartes ont effets spéciaux supplémentaires répertoriés dans la liste des trésors.

4.4.7 Artefacts et livres de sorts sont identifiés par un chiffre romain imprimé en rouge sur chaque carte. Les artefacts ont un sort qui leur est associé et les livres de sorts ont quatre sorts chacun. Les artefacts et les livres de sorts peuvent être utilisés pour lancer des sorts du même type que le chiffre romain sur la carte une fois qu'un personnage a lu les runes avec succès pour libérer les sorts. Les sorts peuvent également être appris par des personnages utilisant la magie avec les bons types de marqueurs magiques.

4.4.8 Trésors avec des sorts : Les cartes Dragonfang Necklace, Eye of The Moon et Flying Carpet Treasure ont des sorts qui peuvent être utilisés par leurs propriétaires. Ces sorts ne peuvent pas être appris ou enregistrés, ils peuvent simplement être utilisés. Ces sorts sont expliqués dans la Liste des Sorts et la Liste des Trésors.

4.5 PARTAGE D'INFORMATIONS ET ESPIONNAGE

4.5.1 Cette section résume les informations que les personnages peuvent apprendre les uns des autres, par opposition à ce qu'ils peuvent apprendre par eux-mêmes grâce aux phases de recherche.

4.5.2 Puces de carte : Le seul moment où un personnage peut révéler un jeton de carte est lorsqu'il le retourne face visible pour le piller, lorsqu'il le vend comme découverte, pour l'échanger (s'il s'agit d'un jeton de remplacement) ou pour lui permettre d'invoquer des monstres. Il ne peut pas révéler les jetons de carte en privé.

4.5.3 Cartes Trésor : Un personnage doit révéler des cartes Trésor lorsqu'il les a actives, lorsqu'il les achète à un natif ou à un visiteur, et lorsqu'il les vend à un natif ou à un visiteur. Il a la possibilité de révéler des cartes lorsqu'il les pille, lorsqu'il les a inactives, lorsqu'il les abandonne et lorsqu'il échange avec d'autres personnages. Il ne peut pas révéler de cartes sur la carte ou sur la carte de mise en place.

4.5.4 Informations enregistrées : Un personnage doit révéler sa renommée et sa notoriété enregistrées, s'il a trouvé des ennemis cachés et ses relations commerciales chaque fois qu'on le lui demande. Il ne révèle ses activités que lorsqu'il les fait et ses découvertes que lorsqu'il les utilise ou les vend. Le reste des informations sur sa feuille est secret jusqu'à la fin du jeu.

4.5.5 Vente ou partage d'informations : Les informations sur l'emplacement des chemins secrets, des passages cachés et des sites de trésors sont transférables. Un personnage ou un chef embauché peut vendre ou donner des découvertes à d'autres personnages et chefs embauchés. Le destinataire raye alors la découverte sur sa Feuille d'Histoire Personnelle, et il peut désormais l'utiliser comme s'il l'avait découverte lui-même.

une. Les deux individus doivent être dans la même clairière avec le site au trésor, chemin caché ou passage secret afin de vendre ou de transférer son emplacement.

b. La personne qui vend ou donne l'information doit ont déjà découvert l'emplacement du chemin caché, du passage secret ou du site au trésor à l'aide d'une phase de recherche, ou ont déjà reçu les informations d'un autre individu.

c. Chaque découverte peut être vendue ou donnée séparément, et elle peut être vendu ou donné à certains personnages et dirigeants embauchés et pas à d'autres. *Exception:* Lorsqu'un individu vend ou donne un emplacement Treasures Within Treasures, il vend ou donne automatiquement l'emplacement du site au trésor où cette carte a été trouvée. Le destinataire traverse à la fois l'emplacement Treasures Within Treasures

et le site au trésor de sa liste de découvertes.

ré. Lorsqu'un particulier vend ou donne l'emplacement d'un visage-pion Site caché (ou une carte Trésors dans des trésors dans un pion Site face cachée), il doit retourner le pion Site face visible pour que tous puissent le voir. Puis il pose le jeton Site dans sa clairière, face cachée.

e. Un individu ne peut pas vendre ou donner un « objet caché ». résultat des ennemis.

F. Les personnages ne peuvent pas vendre ou donner des sorts enregistrés à d'autres personnages.

g. Un individu peut vendre ou divulguer à d'autres des informations secrètes, y compris ses plans futurs, mais il n'est pas autorisé à le vérifier. Par exemple, il pouvait dire ce que les jetons étaient dans une tuile, mais il ne pouvait pas permettre aux autres de regarder les jetons.

h. Les informations peuvent être vendues ou partagées en même temps que les personnages et les chefs embauchés peuvent normalement échanger entre eux – soit en début de phases pendant le Jour, soit en fin de combat pendant le Soir.

je. Les personnes qui acceptent d'échanger des biens, de l'or ou les découvertes doivent honorer l'accord et remettre ce qu'elles ont convenu. Lorsqu'ils échangent des informations non vérifiées ou secrètes, que l'acheteur se méfie ; le vendeur n'est pas tenu d'être honnête au sujet de ces informations.*Noter:* L'obligation d'honorer les accords ne s'applique qu'aux opérations en cours, et non aux promesses d'opérations futures.

J. Si un personnage est bloqué ou ne peut pas commercer avec d'autres personnages, il ne peut pas non plus acheter, vendre ou partager des informations.

4.5.6 Espionnage : Lorsqu'un personnage ou un chef engagé utilise une découverte, d'autres personnages et chefs engagés peuvent la découvrir en l'espionnant.

une. Les personnages ne peuvent s'espionner que lorsqu'ils sont en la même clairière. Un personnage non caché est automatiquement espionné par tout le monde dans sa clairière. Un personnage caché est espionné par tous ceux qui ont trouvé des ennemis cachés plus tôt dans la journée.

a.1) Trouver des ennemis cachés n'est pas rétroactif. Un caractère commence à espionner les personnages cachés au moment où il lance le résultat.

a.2) Le résultat "Ennemis cachés" expire à minuit du chaque jour de match. Au début de chaque journée, personne ne peut espionner les personnages cachés.

b. Lorsqu'un personnage utilise une découverte, tous ceux qui sont l'espionnant le découvre et le raye de sa liste de découvertes. Les espions ne découvrent que ce qu'il utilise - ils ne découvrent rien lorsqu'il se contente de regarder des fiches de carte ou de faire des découvertes lui-même.

b.1) S'il se déplace le long d'un chemin caché ou d'un passage secret, c'est découvert par tous ceux qui l'épient dans la clairière qu'il quitte et dans la clairière où il pénètre. *Exception:* Lorsqu'un personnage transformé en Brume emprunte un passage secret ou un chemin caché, les autres individus de la clairière ne le découvrent pas, puisque le personnage transformé en Brume peut emprunter ces voies sans les découvrir..

b.2) S'il pille un site au trésor, il est découvert par tout le monde qui l'espionne. Lorsqu'il pille une carte Treasures Within Treasures, tous ceux qui l'espionnent découvrent à la fois la carte Treasures Within Treasures et le jeton Site qui contient cette carte Treasures Within Treasures.

b.3) Quand il vend une découverte, tous ceux qui espionnent lui le découvre. *Noter:* Espionner l'acheteur ne sert à rien - seuls les personnages qui peuvent espionner le vendeur découvrent ce qu'il vend.

4.5.7 Secret : Lorsqu'un personnage est dirigé par les règles pour garder une information secrète, il peut la divulguer aux autres joueurs mais il n'a pas le droit d'en apporter la preuve. Cela signifie qu'il peut mentir – et qu'il ne peut pas prouver s'il dit la vérité. *Exemple:* Il peut dire aux autres personnages quelles sont ses conditions de victoire, mais il ne peut pas leur montrer ce qu'il a réellement enregistré avant la fin du jeu. *Noter:* Le droit de mentir est limité aux informations que les règles classent comme secrètes. Le personnage doit dire la vérité lorsqu'il fournit des informations que les autres personnages sont en droit d'avoir. Il doit également tenir un registre honnête de ses valeurs, et il ne peut jamais permettre à son or enregistré de tomber en dessous de zéro.

4.6 MAGIE

4.6.1 Il y a trois composants dans les arts magiques : le **couleurs** de la magie (représentant les énergies et les esprits qui provoquent la magie), le **Jetons magiques** (représentant les rituels que le personnage utilise pour établir le contrôle sur les esprits) et le **sorts** (qui forcent les esprits à accomplir des tâches spécifiques).

4.6.2 Couleurs de la Magie : Chaque apparition de magie de couleur indique la présence d'énergies ou d'esprits magiques. La présence de ces esprits permet de faire de la magie ; la magie n'est possible que là où la magie des couleurs est présente.

une. Il y a cinq couleurs de magie, chacune représentant un une autre sorte d'esprit qui provoque une autre sorte de magie : **blanc** la magie représente le Pouvoir d'En-Haut, opérant une magie bénéfique ; **Gris** la magie représente les lois naturelles, contrôlant la nature ; **Or** la magie représente Woods Sprites, travaillant la magie elfique; **Mauve** la magie représente les énergies élémentaires, tordant et remodelant la réalité ; et**Noir** la magie représente le pouvoir démoniaque, travaillant la magie infernale.

b. Chaque carte Enchantée porte la couleur de la magie qui est imprimé en rouge sur la carte. Il y a une carte Enchantée pour chaque couleur de magie. La carte fournit toujours un approvisionnement illimité de cette couleur à tout le monde dans sa clairière, même lorsqu'elle est portée par quelqu'un d'autre.

b.1) La carte ne commence pas à fournir de la magie des couleurs tant qu'elle n'est pas tourné vers le haut. Une fois qu'il est retourné face visible, il reste face visible pour le reste de la partie, ainsi les personnages savent toujours quand ils se trouvent dans la même clairière avec la couleur.

b.2) Lorsqu'une carte Enchantée se trouve sur une route entre clairières, il fournit de la magie des couleurs à tout le monde sur cette chaussée mais pas aux clairières à chaque extrémité de la chaussée.

c. La Chapelle Habitation fournit automatiquement un nombre illimité quantité de magie blanche à tout le monde dans sa clairière. La carte Toadstool Circle Site, une fois découverte, fournit automatiquement une quantité illimitée de magie noire à tout le monde dans sa clairière.

ré. Le septième jour de chaque semaine, un approvisionnement illimité de la magie des couleurs est fournie à tout le monde dans le jeu. Le Daily Record identifie la couleur de la magie qui est fournie à chacun ces jours-là : la magie blanche et la magie noire sont fournies le jour 7, la magie grise est fournie le jour 14, la magie violette est fournie le jour 21 et la magie dorée est fournie le Jour 28.*Noter:* Lorsque vous jouez avec la règle optionnelle Saisons/Météo (voir Règle 10.E.1), la couleur fournie le Jour 7 varie selon la Saison.

e. Le côté vert de chaque tuile de carte est le côté "normal". le l'autre face est la face « enchantée » qui montre le même terrain lorsqu'il a été enchanté par un personnage utilisant une phase d'enchantement. Lorsqu'une tuile est face "enchantée", la tuile elle-même fournit automatiquement une quantité illimitée de magie de couleur à

tout le monde sur cette tuile.

e.1) Dans une tuile enchantée, chaque personnage ou habitant est fourni avec la couleur de magie qui est représentée autour de la clairière où il se trouve. La magie grise est fournie dans les cinq tuiles Vallée et la tuile Ruines, la magie Or est fournie dans les six tuiles Bois et la magie Violette est fournie dans les tuiles Montagne, Rebords, Falaise, Col Haut, Grottes et Cavernes. La magie grise, dorée et violette est fournie dans chaque clairière de la tuile Crag. Dans la tuile Borderland, la magie grise est fournie dans la clairière 1, la magie dorée est fournie dans les clairières 2 et 3, la magie violette est fournie dans les clairières 4 et 5, et la magie grise et la magie violette sont fournies dans la clairière 6.

e.2) Lorsqu'une tuile enchantée fournit de la magie des couleurs à un clairière, il fournit également de la magie des couleurs à chaque route qui se jette dans cette clairière. Lorsqu'un personnage se trouve sur une route entre deux clairières, les deux clairières lui fournissent de la magie des couleurs. *Exemple:* Lorsqu'un personnage se trouve sur une route entre une tuile Vallée enchantée et une tuile Bois enchanté, il reçoit à la fois de la magie grise et de la magie dorée. *Noter:* Cette règle ne s'applique pas à la magie de couleur fournie par les cartes Chapel, Toadstool Circle et Enchanted. La magie des couleurs de ces sources ne s'étend pas aux routes environnantes.

F. Les personnages peuvent également utiliser certains jetons Magic pour créer une magie de couleur personnelle qu'eux seuls peuvent utiliser (voir règle 4.6.4).

4.6.3 Jetons magiques :

une. Il existe huit types de jetons magiques, chacun représenté par un chiffre romain différent. Chaque type représente une sorte de magie différente et provoque un résultat différent. Les jetons de type I sont des invocations vertueuses, les jetons de type II sont des rites païens, les jetons de type III sont des traditions elfiques, les jetons de type IV sont de l'alchimie liant l'énergie, les jetons de type V sont des cérémonies diaboliques, les jetons de type VI sont des techniques de conjuration, les jetons de type VII sont de la bonne chance les trucs et les jetons de type VIII sont des tours malveillants.

b. Les marqueurs magiques de chaque personnage représentent les types de magie qu'il maîtrise. Le chiffre romain sur chaque jeton identifie son type, et le nombre de temps et les astérisques d'effort définissent le temps et l'effort nécessaires pour le faire.

c. Lorsqu'un personnage fait l'activité Alerte, il a la possibilité d'alerter l'un de ses marqueurs magiques au lieu de retourner un marqueur d'arme. Le jeton alerté peut être utilisé comme n'importe quel autre jeton Magic, mais il a automatiquement un numéro de temps de "0" (zéro) au lieu du numéro de temps imprimé sur le jeton. A minuit, tous les jetons magiques alertés fatiguent.*Noter:* Les personnages ne peuvent pas démarrer le jeu avec des jetons Magic alertés.

4.6.4 Marqueurs de couleur : Les jetons de type I, II, III, IV et V peuvent être enchantés et transformés en couleurs de magie spécifiques en utilisant les phases d'enchantement pendant la lumière du jour. Lorsqu'un personnage enchante un jeton magique, le jeton est transformé en une couleur de magie spécifique. Le type de jeton Magie définit la couleur de magie qu'il devient :

une. Les jetons de type I deviennent de la magie blanche

b. Les jetons de type II deviennent de la magie grise

c. Les jetons de type III deviennent de la magie dorée

ré. Les jetons de type IV deviennent de la magie violette

e. Les jetons de type V deviennent de la magie noire.

F. Les jetons de type VI, VII et VIII ne peuvent pas être enchantés.

g. Le joueur retourne le jeton enchanté face visible et le laisse en jeu. Le jeton est appelé jeton de couleur, représentant un morceau de magie de couleur. Il ne peut pas être utilisé comme jeton magique, mais il peut être utilisé pour fournir de la magie de couleur.

h. Chaque marqueur de couleur reste enchanté indéfiniment, jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois, dans un seul but ; lorsqu'il est utilisé, il redevient un jeton magique normal et fatigue. Chaque jeton est sous le contrôle de son propriétaire : il décide quand et comment il est utilisé.

je. Les marqueurs de couleur peuvent être volontairement fatigués sans être utilisé, si le personnage souhaite reconvertir le jeton en jeton magique. Les marqueurs de couleur peuvent être fatigués au début de n'importe quelle phase pendant la Lumière du jour, ou pendant l'étape de rencontre d'un round de combat.

J. *Spécial:* Les personnages peuvent commencer le jeu avec leurs jetons enchanté. Au fur et à mesure que chaque personnage sélectionne ses sorts, il peut enchanter tout ou partie de ses jetons enchantables en les retournant secrètement face symbole visible. Il révèle ses marqueurs lorsque les Habitations sont placées.

4.6.5 Sorts : Les sorts amènent la magie des couleurs contrôlée à effectuer des tâches spécifiques. Chaque sort est identifié par son nom. Chaque sort a une carte Sort qui résume ses qualités, et est expliqué plus en détail dans la Liste des Sorts.

une. Chaque sort nécessite une couleur de magie spécifique et un type spécifique de marqueur magique ; un personnage ne peut lancer un sort que s'il joue le pion Magie requis et fournit au sort la couleur de magie requise. Chaque sort doit être lancé sur un type spécifique de cible, et il a un effet spécifique qui dure pendant un laps de temps spécifique (la durée du sort).

b. Les sorts sont lancés *seul*lors de rounds de combat dans Soir (Voir règle 8.3.9b). Les sorts peuvent être lancés pendant la soirée même si aucun autre combat ou action n'a lieu.

4.6.6 Artefacts et livres de sorts : Chaque artefact contient une carte sort et chaque livre de sorts contient quatre cartes sort. Chaque carte Artefact et Spell Book peut être utilisée comme un jeton Magic limité au lancement de la ou des cartes Spell contenues dans cet Artefact ou ce Livre. Pendant la Soirée, un personnage peut jouer un Artefact ou un Livre de Sorts actif comme un jeton Magie, et l'utiliser pour lancer un de ses sorts éveillés (voir Règle 8.3.9c).

une. Il n'y a pas de limite au nombre d'artefacts et de sorts Livres qu'un personnage peut avoir actifs en même temps.

b. Le chiffre romain rouge sur chaque carte identifie le type de jeton magique, il peut être utilisé comme. Les livres de sorts qui contiennent des sorts d'autres types ne peuvent pas être utilisés pour lancer ces sorts.*Exemple:* Le bon livre a une désignation de type I. Il peut être utilisé pour lancer ses deux sorts de Type I, mais pas ses deux sorts de Type VII.

c. Les sorts doivent être éveillés avant de pouvoir être lancés, en Lire des runes pendant une phase de recherche. Lorsque le sort est éveillé, il est retiré de la carte de configuration et placé avec son artefact ou son livre de sorts.

ré. La seule façon dont un artefact ou un livre de sorts peut fonctionner comme un jeton Magic en lançant ses cartes Sort éveillées. Il ne peut pas être enchanté, il ne peut pas être utilisé pour enchanter une tuile, et il ne peut pas être utilisé pour lancer d'autres sorts ou cartes Magie.*Noter:* La règle optionnelle Enhanced Artefacts and Spell Books (voir Règle 10.C.3) augmente le nombre de façons dont les Artefacts et les Spell Books peuvent être utilisés.

4.6.7 Variétés de sorts. Cette section fournit un aperçu des types de sorts généraux. Chaque sort individuel est expliqué plus loin dans la liste des sorts.

une. La durée de chaque sort définit quand il expire et comment il est implémenté.

b. Instantsorts, **Attaque** sorts, **Mouche** sorts et **Phase** sorts avoir un effet ponctuel puis expirer. Le jeton magique qui était

joué pour lancer le sort est mis avec la cible pour représenter cet effet jusqu'à ce qu'il se termine. Lorsque le sort expire, les effets se terminent et le jeton Magie s'épuise.

c. Quand un **Instant** le sort prend vie, son effet se produit immédiatement. Dès qu'il est résolu, il expire.

ré. Lorsqu'un personnage lance un **Attaque** sortilège, il attaque comme un arme. Lorsqu'il frappe, il peut toucher les armures et les chevaux normalement, comme des armes. Tous les autres sorts infligent leurs effets directement à la cible, ignorant son armure et son cheval ; ils ne sont pas arrêtés par des armures ou des chevaux.*Noter:* Les cartes Trésor qui modifient les armes n'affectent pas les sorts d'Attaque.

e. Lorsqu'un **Mouche** le sort prend vie il n'a pas d'effet immédiat, mais cela a un effet différé. Le sort crée un jeton spécial "Vol" avec la force de vol et le nombre de temps définis par le sort, sans astérisques d'effort. Mettez le jeton Magie utilisé pour lancer le sort au-dessus de tout jeton d'action inutilisé pour représenter le jeton Vol, et placez le jeton Vol avec les jetons actifs du personnage pour montrer qu'il peut être utilisé. La cible peut jouer ce jeton Vol comme un jeton Mouvement pendant son tour ou pendant un combat, et quand il le joue, il vole. Le moment exact où il peut utiliser le marqueur Vol dépend du sort (voir la Liste des Sorts).

e.1) Le jeton Vol reste en jeu indéfiniment, jusqu'à ce qu'il soit utilisé (Les jetons volants ne peuvent pas être fatigués ou blessés). Lorsqu'il est utilisé, le sort expire. S'il est utilisé pour charger, il expire à la fin de l'étape de rencontre. S'il est utilisé pour manœuvrer en combat, il expire à la fin de l'étape de mêlée au cours de laquelle il a été utilisé. S'il est utilisé pour s'envoler au combat ou pour voler de case en case pendant la journée, il expire instantanément lorsque son propriétaire atterrit.

e.2) Lorsqu'un natif est la cible du sort, il peut utiliser le Fly chit à la place de ses propres valeurs de mouvement.

e.3) Lorsque la cible ne peut pas jouer de marqueurs d'action à cause d'un sort, il ne peut pas jouer le jeton Vol.

F. Le seul **Phase** sort est Protection contre la magie. Ce sort n'a pas d'effet immédiat, mais il a un effet différé. Son pion Magie est placé avec les objets inactifs de la cible et est traité comme un objet. Empilez le jeton magique sur un jeton inutilisé pour le distinguer des jetons fatigués. Tant qu'il est inactif, il n'a aucun effet, mais la cible peut l'activer exactement comme s'il s'agissait d'un objet.

f.1) S'il active le jeton au début d'une phase de son tour, le sort l'affecte jusqu'à la fin de cette phase ; à la fin de la phase, le sort expire. S'il active le jeton comme son action lors d'une étape de rencontre, le sort l'affecte jusqu'à la fin de ce round de combat ; à la fin du tour, le sort expire. Il ne peut faire aucune autre action pendant cette étape.

f.2) S'il ne peut pas réorganiser ses affaires, il ne peut pas activer le jeton magique.

g. Lorsqu'un **Combat** épeler ou **Jour** le sort est lancé, son pion Magie est mis avec la cible. Ce jeton reste avec la cible jusqu'à ce que le sort se termine en expirant ou en étant brisé ; il représente un effet continu qui affecte la cible en continu pendant que le sort est en vigueur. Lorsque le sort prend fin, l'effet s'arrête.

g.1) Chaque **Combat** le sort reste en vigueur pour le reste du Soir; il expire à minuit.

g.2) Chaque **Jour** sort reste en vigueur jusqu'à la fin de la période d'été suivante ; il expire au coucher du soleil du jour suivant son lancement.

h. Permanentles sorts n'expirent jamais, mais ils ne le font pas affectent continuellement leurs cibles. Un sort permanent n'affecte sa cible que lorsqu'elle est "énergisée". Lorsqu'il n'affecte pas sa cible, il est « inerte ».

h.1) Lorsqu'un sort permanent est lancé, son jeton Magie est mis avec la cible et reste avec la cible jusqu'à ce que le sort soit cassé, immobilisant à la fois le sort et son jeton Magie jusque-là. La cible est continuellement ensorcelée par le sort, mais le sort n'affecte la cible que lorsque le sort est activé. Lorsque le sort est inerte, le sort est ignoré.

h.2) Chaque sort permanent est automatiquement activé lorsque c'est coulé. Par la suite, il est instantanément réactivé chaque fois qu'il est réapprovisionné avec la magie de couleur nécessaire pour le lancer. Chaque fois que le sort est énergisé, il reste énergisé et affecte sa cible jusqu'à minuit (sauf s'il est d'abord brisé). À minuit de chaque jour de jeu, tous les sorts permanents deviennent inertes.*Exemple:* Le sort Transformer ne peut être activé que par la magie violette, la couleur nécessaire pour le lancer. La malchance peut être lancée par n'importe quelle couleur, elle peut donc être dynamisée par n'importe quelle couleur.

h.3) Cartes enchantées, la Chapelle ou Cercle Toadstool, tuiles de carte enchantées, et le septième jour de chaque semaine, activez automatiquement les sorts permanents, quels que soient les souhaits des personnages. Un sort permanent est automatiquement et instantanément activé chaque fois que sa cible reçoit la magie de couleur requise de l'une de ces sources.*Exemple:* Le sort Transformation est instantanément activé chaque fois que sa cible se trouve dans la même clairière que la carte Essence de dragon, ou lorsqu'elle se trouve sur une tuile de carte enchantée qui fournit de la magie violette, ou lorsque c'est le 21e jour du mois.

h.4) Chaque personnage peut utiliser ses jetons de couleur pour dynamiser Sorts permanents. Lorsqu'un jeton de couleur dynamise un sort, le jeton se fatigue immédiatement et redevient un jeton magique normal. Chaque jeton de couleur ne peut dynamiser qu'un seul sort avant qu'il ne se fatigue.

h.5) Un personnage peut dynamiser un sort en utilisant ses marqueurs de couleur uniquement si la cible du sort est dans sa clairière et qu'il joue un jeton qui fournit la magie de couleur requise par ce sort. S'il y a plusieurs sorts nécessitant cette couleur dans sa clairière, il peut dynamiser celui qu'il veut, mais un seul d'entre eux. Il a un contrôle total sur ses jetons de couleur : il n'est jamais obligé de jouer un jeton pour dynamiser un sort, même s'il en est la cible. Il peut dynamiser d'autres sorts dans la clairière sans dynamiser le sien, s'il le souhaite.

h.6) Pendant la lumière du jour, il peut jouer des jetons de couleur chaque fois qu'il ou n'importe qui d'autre commence une phase de son tour dans sa clairière. Pendant la Soirée, il ne peut jouer des marqueurs de couleur que lorsque c'est à son tour d'effectuer une action lors de l'Etape Rencontre d'un round de combat. Il peut jouer n'importe quel nombre de jetons de couleur en même temps, mais chaque jeton ne peut activer qu'un seul sort avant de se fatiguer. Jouer un jeton de couleur ne compte pas comme son action, et n'est pas limité par les monstres ou les indigènes sur sa feuille.

h.7) Lorsqu'une tuile hexagonale est la cible d'un sort permanent, le Le sort peut être activé de n'importe où sur la tuile, y compris les routes et les bois. Une fois énergisé, le sort affecte toute la tuile, même les zones où la magie de couleur énergisante n'est pas présente.

4.6.8 Malédictions, souhaits et pouvoir de la fosse : Les tables Curses, Wishes et Power of the Pit ont des effets spéciaux qui nécessitent plus d'explications que celles fournies sur les tables.

une. Lorsqu'un personnage lance un dé sur la table des malédictions, il obtient un "Malédiction" qui limite ce qu'il peut faire dans le jeu jusqu'à ce que la malédiction soit supprimée. Une fois infligée, une malédiction reste en vigueur jusqu'à ce qu'elle soit supprimée (annulée ou brisée). S'il reçoit une malédiction qu'il a déjà, il ne subit aucun effet supplémentaire - les répétitions de la même malédiction n'ont aucun effet. Les malédictions supplémentaires du même type sont considérées comme annulées.

a.1) Les malédictions n'ont aucun effet sur les monstres ou les indigènes. Embauché ou les habitants contrôlés ignorent simplement les malédictions.

a.2) Une cible qui souffre de **Eyemist, mauvaise santé** ou

Grincer peut enregistrer une activité interdite par la malédiction, mais si la malédiction est toujours en vigueur lorsqu'il le fait, l'activité est annulée. *Noter:* Eyemist empêche la cible de rechercher sur n'importe quelle table, y compris la table des pairs, mais n'affecte pas l'activité Enhanced Peer.

a.3) Garrot empêche la cible d'avoir des marqueurs d'action avec des astérisques en jeu. Il doit fatiguer tous ses marqueurs d'action qui ont des astérisques, y compris les marqueurs de couleur, et il ne peut pas les activer tant que la malédiction n'est pas levée. Il peut se reposer pour convertir les blessures en fatigue, mais peu importe combien il se repose, il ne peut pas activer les jetons fatigués.*Spécial:* Le souhait de santé brise la malédiction du Wither.

a.4) Cendres et **Dégoûter** ne modifiez pas l'enregistrement de la cible l'or et la renommée, ils empêchent simplement ces valeurs de compter. La cible peut gagner de l'or et de la renommée normalement, mais ses valeurs enregistrées ne comptent pas tant que la malédiction n'est pas levée.Jusqu'à ce que la malédiction soit levée, il est considéré comme ayant respectivement -1 or ou renommée enregistré.

a.5) Suppression des malédictions : A Minuit de chaque jour de match, le La chapelle supprime automatiquement toutes les malédictions dans sa clairière. Si un personnage se trouve dans la même clairière que la chapelle à minuit, toutes ses malédictions sont supprimées. Les malédictions peuvent également être levées par le sort Amulette ou Remède.

b. Les souhaits et le pouvoir des tables de fosse infligent une seule fois effet.

b.1) Quand un personnage **Téléporte** en raison d'un souhait, lui et tous de ses chevaux et objets (quel que soit leur poids) se déplacent instantanément vers la clairière de son choix. Si un individu se téléporte dans la clairière où il se trouve déjà, il ne bouge pas. Lorsqu'un habitant se téléporte, il se rend à l'endroit où il a commencé la partie : un natif Ghost ou Garrison va dans la clairière où il a commencé la partie, et tout autre monstre ou natif va dans sa case sur le tableau d'apparence.*Noter:* Si un indigène embauché est téléporté vers le tableau d'apparence, il devient instantanément désembauché.

b.2) Lorsqu'un personnage obtient un Souhait pour un **Vision** il regarde toutes les cartes Trésor en une pile, puis remet les cartes Trésor exactement comme il les a trouvées, sans en retourner aucune face visible.

b.3) le **Force énorme** Le souhait affecte toujours le prochain jeton Combat (ou carte Gants) joué par la cible. Il peut utiliser ce jeton pour ouvrir le Caveau ou la Crypte du Chevalier. Il ne peut jamais avoir plus d'un résultat Force Énorme prêt à l'emploi – il ne peut pas accumuler plusieurs résultats Force Énorme.Une attaque utilisant une force énorme à la suite d'un souhait n'est pas affectée ou modifiée par les armes ou les jetons joués - elle inflige toujours des dégâts T si elle touche.

b.4) le **Santé** souhait et le **Terreur, fléau,** et **Oublier** Les résultats de Power of the Pit modifient l'état actuel des jetons d'action de la cible sans changer la façon dont il se fatigue et se repose par la suite.

4.6.9 Sorts de transmorphisation. Les sorts Absorption d'Essence et Transformation "transmorphisent" un individu en créature (un monstre ou une bête moindre), et le sort Fondre dans la Brume le transforme en un nuage de brume.

une. Sauf indication contraire du sort, lorsqu'un individu est transmorphisé, il se déplace, bloque et sélectionne les cibles normalement, comme s'il n'était pas transmorphisé.

a.1) Un personnage métamorphosé joue toujours comme un personnage : il enregistre et fait des activités et il est toujours soumis aux règles et aux sorts qui affectent les personnages, pas à ceux qui affectent les monstres. Les habitants le reconnaissent comme un personnage : ils apparaissent et se déplacent à A la fin de son tour, le combat est résolu dans sa clairière, les natifs peuvent le combattre, les monstres le bloquent et l'attaquent automatiquement, etc. Il continue d'enregistrer la renommée et la notoriété normalement et il gère normalement ses habitants embauchés et contrôlés.*Exemple:* Un Roi Sorcier métamorphosé en Aigle doit toujours utiliser Magic Sight pour chercher, et des monstres apparaissent toujours à la fin de son tour.

a.2) Un monstre ou un natif métamorphosé continue de fonctionner comme un monstre ou un natif. S'il est engagé ou contrôlé, son propriétaire continue de le diriger. S'il n'est pas engagé et incontrôlé, il rôde et se déplace aux moments où il le ferait normalement.*Exemple:* Un Lancier qui est métamorphosé en Dragon continue de rôder, de bloquer et d'être assigné à des cibles comme un Lancier, pas comme un Dragon.

b. La métamorphose modifie la capacité de la cible à transporter des objets.

b.1) Sauf indication contraire du sort, lorsqu'un l'individu devient transmorphisé l'or enregistré, les objets et les chevaux qu'il a avec lui sont transmorphisés avec lui. Lorsqu'il revient à la normale, ils réapparaissent exactement tels qu'ils étaient lorsqu'ils ont disparu.

b.2) Les biens et l'or métamorphosés sont gelés pendant qu'ils sont, et ils n'ont aucun effet sur le jeu : ils ne peuvent pas être utilisés, réarrangés, échangés ou abandonnés. Ils ont un poids négligeable et se déplacent automatiquement avec leur propriétaire. Les possessions actives restent actives, mais elles n'ont aucun effet.*Exception:* Les cartes enchantées continuent de rayonner leur magie de couleur et leurs effets lorsqu'elles sont transmorphisées.

b.3) Chaque cheval indigène, compteur de tête et compteur de club est toujours métamorphosé avec son propriétaire. Les biens appartenant à un groupe autochtone sont*ne pas* transmorphisé lorsque le chef du groupe est transmorphisé. Ces biens sont manipulés comme si le chef n'était pas métamorphosé. Si un personnage se métamorphose alors qu'il chevauche un monstre volant, le monstre volant est*ne pas* métamorphosé avec lui.

b.4) Un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé qui est transmorphisé en monstre ou en bête peut transporter de l'or et des biens non transmorphisés et les échanger avec d'autres personnages, des chefs engagés et/ou des monstres contrôlés. Il doit garder les effets inactifs (à l'exception des cartes Enchantées) pendant qu'il est transmorphisé, et il doit porter ses objets normalement, en utilisant la force de déplacement de la créature (ou un cheval non transmorphisé, s'il en a un). Les individus transformés en Brume ne peuvent pas transporter d'or ou d'objets non métamorphosés.

c. Un personnage métamorphosé, un leader embauché ou contrôlé le monstre enregistre toujours les activités normalement, mais il doit annuler certaines activités s'il est métamorphosé lorsqu'il essaie de les faire.

c.1) Un individu métamorphosé ne pourra jamais faire le Commerce, Activités d'embauche, de repos, d'alerte ou d'orthographe. Il peut toujours se déplacer, se cacher et suivre.

c.2) S'il est métamorphosé en monstre ou en bête, il peut faire l'activité de recherche et il peut être suivi. S'il est métamorphosé en brume, il ne peut pas chercher et il ne peut pas être suivi,il ne peut pas non plus bloquer ou être bloqué.

ré. Au combat, un individu métamorphosé utilise le combat valeurs définies par le sort au lieu de ses propres valeurs. Un individu ne peut ni attaquer ni être attaqué lorsqu'il est transformé en brume. Lorsqu'un habitant est transformé en créature, il est normalement assigné à sa cible, mais il utilise les valeurs d'attaque, de mouvement et de vulnérabilité de la créature à la place des siennes (voir règle 8.4.5p).

e. Lorsqu'un personnage est métamorphosé, ses marqueurs d'action sont congelé et inutilisable. Ils ne peuvent pas être activés, désactivés ou joués, et il ne peut pas spécifier de cible pour un sort *Exception:* Il peut toujours utiliser ses jetons de couleur pour dynamiser les sorts permanents

normalement, et ils fatiguent normalement lorsqu'ils sont utilisés. Tant qu'il est métamorphosé, un personnage ne peut pas être blessé et ses jetons ne sont ni activés ni désactivés par des sorts ou la malédiction Wither. Lorsque le sort devient inerte, les malédictions et autres effets s'appliquent normalement.

F. Lorsqu'un individu transmorphisé est tué, il redevient normal et ses affaires, points de renommée, points de notoriété et points d'or sont éliminés normalement. Ses valeurs de renommée, de notoriété et de prime d'or ne sont pas affectées par le sort.

g. Si un individu est affecté par plusieurs transmorphisations sorts à la fois, le plus fort annule les autres. Melt Into Mist est le sort de transformation le plus puissant, Transform est le deuxième plus fort et Absorb Essence est le plus faible.

4.6.10 Effets et interactions des sorts :

une. Lorsqu'un sort est activé ou énergisé, son effet est instantané. Si cela modifie les valeurs de combat d'un individu, ses valeurs de combat changent instantanément. S'il lui interdit de jouer un jeton d'action qu'il a déjà joué, son jeu est annulé.

b. Lorsqu'un sort cesse d'affecter une cible, l'effet est instantané - la cible revient immédiatement au jeu normal. Il revient instantanément à ses valeurs de combat normales, il est libre de jouer des jetons et de choisir des cibles la prochaine fois que c'est son tour, et ainsi de suite. L'arrêt de l'effet du sort ne modifie pas les conséquences qu'il a déjà causées : les découvertes qu'il a causées restent découvertes, les cibles choisies grâce à lui restent choisies, les habitants embauchés grâce à lui restent embauchés, les jetons activés ou désactivés par lui restent tels quels, etc. .

c. Modification des jetons magiques : Lorsqu'un sort altère les marqueurs magiques, le lanceur de sorts ne peut modifier que ses propres jetons magiques actifs : il ne peut pas modifier les jetons inactifs, les jetons enchantés, les jetons engagés dans des sorts, les artefacts, les livres de sorts ou les jetons appartenant à d'autres personnages. Il peut choisir exactement lequel de ses marqueurs magiques modifier. Tant que le sort est en vigueur, chaque jeton modifié n'utilise que ses valeurs modifiées : ses valeurs d'origine sont ignorées. Lorsque le sort se termine, les jetons retrouvent leur état d'origine.

c.1) Si le type du jeton magique (chiffre romain) est modifié, il utilise le type modifié pour lancer des sorts (lorsque le jeton revient à son type d'origine, tout sort auquel il est engagé est rompu), pour faire des enchantements (si le jeton est enchanté lorsqu'il revient, il fatigue) et pour enregistrer de nouveaux sorts (le lanceur de sorts conserve ces sorts lorsque le jeton revient à son type d'origine).

c.2) Les jetons modifiés peuvent être modifiés à nouveau ; le lanceur de sorts doit notez les valeurs actuelles de chaque jeton. *Exemple:* Faerie Lights peut changer un jeton de type III en type II et Witch's Brew peut le changer de type II en type IV.

ré. Sorts d'arrêt, d'annulation et de fin : Certains sorts, Les cartes au trésor et les événements du jeu ont des effets qui interfèrent avec d'autres sorts. Ils peuvent empêcher un sort d'entrer en vigueur, annuler temporairement ses effets, libérer une ou plusieurs cibles du sort ou briser le sort et mettre fin à ses effets. Lorsqu'un sort a plusieurs cibles, son effet sur chaque cible est indépendant de ses effets sur les autres cibles.

d.1) Lorsque l'effet d'un sort sur une cible est *annulé*, le sortilège et son jeton Magie restent attachés à la cible mais le sort n'affecte pas du tout la cible. Si le sort existe toujours à la fin de l'annulation, le sort reprend ses effets normaux sur la cible. Annuler l'effet d'un sort sur une cible n'annule pas ses effets sur les autres cibles du sort.

d.2) Lorsqu'une cible est*publié*d'un sortilège, il n'est plus considéré comme la cible de ce sort. Le sort et le marqueur magique ne lui sont pas attribués et il n'est pas affecté par le sort. Si le sort avait également d'autres cibles, libérer une cible ne rompez le sort et libérez ses autres cibles, et elles continuent d'être affectées par le sort. Si le sort n'a qu'une seule cible, ou si toutes ses cibles sont libérées, le sort est rompu.

d.3) Lorsqu'un sort est *cassé*, toutes ses cibles sont libérées du sortilège. Les cibles ne sont plus affectées par le sort, le sort et son jeton Magie ne sont plus engagés sur les cibles, et le jeton Magie retourne à son propriétaire et se fatigue.

e. Sorts en double : Sauf indication contraire sur la Liste de Sorts, un sort de Combat, un sort de Jour ou un sort de Permanent ne peut pas entrer en vigueur s'il duplique un sort qui ensorcelle déjà la cible. Si une cible est ensorcelée par l'un de ces sorts lorsqu'un duplicata du sort entre en vigueur, la cible est libérée du deuxième sort.*Exemple:* Si la cible est déjà ensorcelée par un sort de transformation, un autre sort de transformation ne peut pas agir contre elle.

e.1) Le second sort n'est lancé que si le premier sort est ensorcelant la cible au moment où le deuxième sort entre en vigueur. Si le premier sort est rompu avant que le second n'entre en vigueur, le second sort entre en vigueur normalement.

e.2) Si des sorts en double avec des effets mutuellement exclusifs vont entrent en vigueur contre la même cible simultanément, ils s'annulent et aucun n'entre en vigueur contre cette cible. *Exemple:* Si deux sorts de transformation entrent en vigueur simultanément, ce qui transformerait la cible en deux créatures différentes, elles s'annulent. S'il arrive qu'ils transforment la cible en la même créature, alors les sorts entrent en vigueur.

e.3) Les sorts d'instantané, d'attaque, de mouvement et de phase dupliqués peuvent être lancés sur la même cible sans interférer les uns avec les autres. *Exemple:* Une cible peut être attaquée par plus d'un Fiery Blast en même temps.

F. Sorts conflictuels :"Les sorts conflictuels sont différents les sorts qui infligent des effets mutuellement exclusifs sur la même cible : par exemple, Melt Into Mist « entre en conflit » avec Transform. Si des sorts provoquent des effets contradictoires sur la même cible au même moment, l'effet le plus fort annule l'effet le plus faible jusqu'à ce que le sort le plus fort se termine. Si les sorts ont la même force, ils s'annulent et aucun n'a d'effet. La Liste des Sorts, les Tables des Sorts et les règles régissant chaque sort définissent la force relative des sorts.

f.1) Lorsque des sorts conflictuels affectent différents groupes de cibles, les conflits sont résolus séparément pour chaque cible – si une cible est affectée par un seul des sorts, il n'y a pas de conflit sur cette cible et le sort l'affecte normalement.

f.2) Les effets à usage unique n'entrent en conflit que lorsqu'ils sont utilisés à la en même temps. Lorsqu'il est utilisé à des moments différents, chaque sort a son plein effet. Les sorts d'attaque n'entrent jamais en conflit les uns avec les autres, et le seul sort de phase n'entre pas en conflit avec des doublons de lui-même. Les sorts instantanés n'entrent en conflit que s'ils sont simultanés. Les sorts qui affectent les jetons d'action sont tous de force égale : lorsqu'ils infligent simultanément des résultats contradictoires, les résultats sont déterminés séparément pour chaque jeton.*Exemple:* Si Make Whole entre en conflit avec Terror causé par Power of the Pit, les sorts annulent les effets de chacun sur les jetons légers et moyens de la cible, donc ces jetons restent inchangés. Il n'y a pas de conflit sur ses autres marqueurs d'action ou son armure, donc le sort Make Whole les répare normalement.

f.3) Les sorts Vol ne sont en conflit que lorsque leurs jetons Vol sont joués en même temps. Le jeton avec la plus grande force de vol annule la plus faible force. Si les jetons ont des forces de vol égales, les jetons Vol s'annulent.

f.4) Les effets continus peuvent entrer en conflit avec d'autres sorts

chaque fois qu'ils affectent la ou les mêmes cibles en même temps. Les sorts permanents doivent être activés pour annuler les autres sorts - les sorts inertes n'affectent pas leurs cibles, ils n'entrent donc pas en conflit avec d'autres sorts.

f.5) Les sorts qui n'ont pas d'effets conflictuels ne interférer les uns avec les autres. Chaque sort a son plein effet.

g. Sortilège : Certains sorts "brise-sort" peuvent libérer cibles d'autres sorts. *Noter:* Ces sorts ne libèrent les cibles que des effets des sorts, pas des effets des cartes Trésor. Ils n'ont aucun effet sur les enchantements.

g.1) Pour libérer des cibles d'un sort, un sort brise-sort doit être lancé dans la clairière qui contient la cible ou le lanceur de sorts de cet autre sort. S'il entre en vigueur dans la clairière qui contient le lanceur de sorts, l'autre sort est rompu. S'il entre en vigueur dans une clairière qui ne contient pas le lanceur de sorts, toutes les cibles du sort dans cette clairière (y compris la tuile hexagonale elle-même) sont libérées du sort, mais le sort reste effectif contre les cibles dans d'autres clairières.

g.2) Un sort brise-sort peut libérer des cibles d'un autre sort même si l'autre sort est inerte, et même si les cibles ou le lanceur de sorts ne peut pas être nommé comme cible lui-même - le sort est une cible différente de l'individu.

g.3) Lorsqu'un sort brise-sort (ou l'amulette) est utilisé contre un seul sort, il n'affecte qu'un seul sort lancé par un jeton magique - les doublons du sort ne sont pas affectés. *Exemple:* Si des natifs ensorcelés par plusieurs sorts de Persuasion lancés par des personnages différents sont libérés de l'un des sorts de Persuasion, les autres sorts de Persuasion restent actifs.

h. Rupture de sort automatique : Les sorts sont automatiquement brisé à la fin de la partie, ou lorsque le lanceur de sorts ou la cible sont tués.

h.1) Tous les sorts se terminent à la fin de la partie. Aucun sort n'est dans effet lorsque les personnages calculent leurs scores à la fin de la partie. *Noter:* Les malédictions restent effectives à la fin de la partie.

h.2) Un sort qui a été lancé par un pion Magie est rompu quand le propriétaire du jeton est tué. Les sorts lancés par un personnage utilisant un artefact ou un livre de sorts restent actifs même lorsque le personnage est tué.

h.3) Lorsqu'un personnage ou un habitant est tué, il est relâché de tous les sorts qui le spécifiaient comme cible.

PROCÉDURES DE MOULAGE

1. Lorsqu'un personnage utilise n'importe quelle table, il lance deux dés et utilise le résultat le plus élevé pour trouver son résultat. *Exemple:* S'il obtient « 2 » et « 5 », il utilisera « 5 » pour trouver son résultat.

2. Ce jet de dé peut être modifié par les Avantages Spéciaux du personnage et par les cartes Trésor et les sorts qui l'affectent. Certaines de ces modifications ajoutent au jet de dé ou en soustraient, et d'autres lui font lancer un seul dé au lieu de deux. Toutes ces modifications sont cumulatives – un personnage qui subit deux modifications "+1" en ajoute deux à son jet de dé.

2.1 Un personnage ne lance jamais moins d'un dé.

2.2 Un résultat net inférieur à un est converti en un. Un résultat net supérieur à six est converti en six.

3. Les modifications au jet de dé qui s'appliquent à un personnage - y compris celles dues à ses avantages spéciaux et ses cartes Trésor en sa possession - ne s'appliquent pas à l'habitant qu'il contrôle. Lorsqu'un natif engagé ou un monstre contrôlé utilise une table, le jet de dé n'est affecté que par les modifications qui s'appliquent à ce natif ou à ce monstre (y compris celles qui s'appliquent à chaque individu dans la clairière).

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

5.0 RÉSUMÉ DU TOUR

Remarque : cette section fournit un résumé compact de la séquence de jeu pendant une journée complète, y compris les tours de jour et les rounds de combat. Il est conçu comme une référence rapide et un lecteur aide uniquement et ne remplace pas les règles détaillées. En cas d'incohérences entre les résumés ci-dessous et les règles détaillées, les règles détaillées doivent être considérées comme ayant préséance.

5.1 SÉQUENCE QUOTIDIENNE DE JEU

1. Commencer un nouveau *JOURNÉE:*

1.1 Si c'est le septième jour d'une semaine, le jour commence à fournir sa magie de couleur partout sur la carte, énergisant les sorts permanents qui nécessitent cette couleur.

1.2 Facultatif : Si c'est le début d'une semaine et que les règles optionnelles Saisons/Météo sont utilisées, le jeton Météo pour la semaine est déterminé.

2. CHANT D'OISEAUX : Chaque personnage enregistre des tours pour lui-même, ses chefs embauchés et ses monstres contrôlés.

3. LEVER DU SOLEIL :

3.1 Chaque personnage assigne ses subalternes et ses monstres embauchés aux guides qu'ils suivront. Ensuite, chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé qui effectue l'activité Suivre est affecté au guide qu'il suit.

3.2 Les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés qui ne suivent pas mélangent leurs jetons Attention, face vierge visible. Un dé est lancé pour déterminer quels habitants rôdent; le septième jour de la semaine, les monstres rôdeurs et les indigènes retournent là où ils ont commencé le jeu et les jetons des visiteurs rôdeurs se retournent.

4. LUMIÈRE DU JOUR : Les jetons Attention sont choisis au hasard, un à la fois. Lorsqu'un jeton appartenant à un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé est choisi, lui et ses partisans jouent à tour de rôle. Quand tout le monde a eu son tour, Daylight se termine.

4.1 Si un personnage possède le premier jeton choisi, il est le "premier personnage" de la journée. Si un chef engagé ou un monstre contrôlé possède le premier jeton choisi, le personnage qui engage ou contrôle est le "premier personnage".

4.2 Lorsque son jeton Attention est sélectionné, un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé devient visible et lui et ses partisans effectuent les phases qu'il a enregistrées. Chaque fois qu'un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé devient visible, ses partisans deviennent également visibles.

4.3 À chaque phase, lui et ses partisans font ce qui suit, dans l'ordre :

4.3.1 Lui et ses partisans peuvent réorganiser leurs affaires et commercer entre eux et avec d'autres personnages, des chefs embauchés et des monstres contrôlés dans la clairière. Lui et ses partisans peuvent également utiliser des jetons de couleur pour activer des sorts permanents dans la clairière et ramasser des jetons de mission ou de campagne dans la clairière.

4.3.2 Lui et ses partisans font l'activité qu'il a enregistrée pour cette phase, en jouant des jetons d'action selon les besoins de l'activité.

une. Au début de l'activité, chaque suiveur peut choisir de arrêter de suivre. Lorsqu'un suiveur cesse de suivre, son tour se termine ; s'il est un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé, à la fin de la phase, il peut bloquer et être bloqué, et il fait apparaître, déplacer et bloquer les habitants.

b. Si l'activité est sa dernière activité Fly (c'est-à-dire si c'est la dernière activité de son tour ou que sa prochaine activité n'est pas Voler), alors lui et ses partisans doivent atterrir à la fin de l'activité.

4.3.3 À la fin de la phase, l'individu qui joue son tour peut bloquer et être bloqué par des personnages, des chefs engagés, des monstres contrôlés et des monstres non engagés et non contrôlés dans sa clairière. S'il n'est pas caché, les monstres non recrutés/incontrôlés dans la clairière le bloquent automatiquement. Des monstres déjà dans le la clairière ne bloque que l'individu qui se déplace, pas les autres individus dans la clairière. Tous les individus bloquants ou bloqués deviennent visibles et terminent leur tour (ou les perdent s'ils ne les ont pas encore pris).

4.3.4 Lorsque le tour d'un personnage, d'un chef engagé ou d'un monstre contrôlé se termine, les événements suivants se produisent, dans l'ordre :

une. Chaque monstre non engagé et incontrôlé qui rôde dans son la tuile se déplace vers sa clairière (les monstres engagés ou contrôlés ne se déplacent pas). Ensuite, il retourne tous les jetons de carte de sa tuile face visible, échange les jetons de remplacement et les pièces de jeu de sa tuile peuvent invoquer de nouveaux habitants à partir du tableau d'apparence. Chaque monstre qui se déplace ou apparaît dans sa clairière bloque automatiquement tous les chefs engagés, personnages et monstres contrôlés non cachés dans sa clairière, et il peut être bloqué par n'importe lequel des personnages, chefs engagés et monstres contrôlés dans cette clairière.

b. Quiconque le suit cesse de le suivre et est mis dans sa clairière. Les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés parmi les suiveurs peuvent bloquer et être bloqués, et ils provoquent le déplacement et le blocage des monstres comme décrit ci-dessus.

5. COUCHER DU SOLEIL : Les sorts Toute la journée expirent. Les personnages endormis par les Fleurs du Repos se réveillent. Un pion Attention est prélevé pour chaque clairière qui contient un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé. Les jetons sont mélangés, face cachée.

6. *SOIRÉE:* Les jetons Attention sont choisis au hasard un à la fois. Lorsqu'un jeton est choisi, le combat est résolu dans la clairière de son propriétaire. Lorsque le combat est terminé dans une clairière, les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent échanger et réorganiser leurs biens. Lorsque le combat est terminé dans toutes les clairières, la soirée se termine.

7. MINUIT : Les marqueurs de carte sont retournés face cachée, les compteurs d'armes ne sont plus alertés et les malédictions sont supprimées à la chapelle. Les potions actives expirent, les sorts de combat expirent, les sorts permanents deviennent inertes, les conditions de location expirent et les jetons de mission et de campagne expirent.

7.1 Si c'est la fin du septième jour de la semaine, le jour cesse de fournir sa magie des couleurs.

7.2 Si c'est le dernier jour du jeu, le jeu se termine.

5.2 RÉSOUDRE LE COMBAT DANS UNE CLAIRE

1. Tous les monstres non embauchés, non contrôlés et les indigènes non embauchés doivent être face claire visible. Les monstres énormes doivent être face rouge vers le bas. *Optionnel:* Si vous utilisez la règle optionnelle Alerted Monsters, les habitants (à l'exception des monstres formidables) sont retournés côté obscur s'il y a des personnages non cachés ou leurs sbires dans la clairière.

2. Si la clairière contient des indigènes non embauchés, chaque personnage qui se trouve dans la clairière ou qui a un indigène engagé ou un monstre contrôlé dans la clairière lance un jet sur la table de réunion pour voir si les indigènes non embauchés le combattront. Il jette les dés séparément pour chaque groupe d'indigènes non embauchés.

3. Les individus dans la clairière effectuent des rounds de combat jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de personnages, d'indigènes embauchés ou de monstres contrôlés ou embauchés dans la clairière, ou jusqu'à ce qu'il y ait deux rounds consécutifs au cours desquels rien n'est tué, aucun jeton d'action n'est fatigué ou blessé, aucune armure est endommagé ou détruit, aucun sort n'est lancé et aucun monstre formidable n'est face rouge visible.

4. À la fin des rounds de combat, les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés dans la clairière peuvent réorganiser leurs affaires et commercer entre eux.

5.3 UN ROUND DE COMBAT

1. ÉTAPE DE RENCONTRE : Seuls les personnages, monstres et indigènes de la clairière participent au combat.

1.1 Tous les chevaux indigènes non loués tournent le côté "marcher" vers le haut.

1.2 LEURRE : Chaque personnage[1] peut attribuer n'importe quel nombre d'habitants non embauchés/incontrôlés[2] à lui-même[3] et un à chacun de ses serviteurs[4].

1.3 AFFECTATION ALÉATOIRE : Les habitants non embauchés / non contrôlés qui restent non assignés sont assignés au hasard pour attaquer les personnages non cachés et leurs sbires dans la clairière.

1.4 DÉPLOIEMENT : Chaque personnage a son tour[1] pour le déploiement dans lequel il peut assigner n'importe lequel de ses serviteurs actuellement non assignés[4] à leurs cibles. S'il est lui-même dans la clairière, il peut charger un autre personnage dans la clairière. Les habitants qui ne sont pas affectés après le déploiement n'attaquent pas ce tour.

1.5 MESURES : Chaque personnage[1] dans la clairière peut jouer ses marqueurs de couleur pour dynamiser les sorts permanents, et s'il n'a pas chargé, il peut faire une action : alerter une arme, courir ou s'envoler, ou lancer un sort. Les personnages qui s'enfuient ou s'enfuient quittent immédiatement la clairière et les habitants qui les attaquent deviennent désaffectés jusqu'au tour suivant. Un personnage qui n'a pas chargé, s'est enfui ou n'a fait aucune autre action peut activer et/ou désactiver un objet, ou abandonner n'importe quel nombre d'objets.

2. ÉTAPE DE MÊLÉE : Tous les chevaux indigènes se retournent. Les chevaux du personnage qui ont été joués sur leur face galopante lors de l'étape de rencontre se retournent également. Chaque habitant incontrôlé qui se trouve sur sa propre feuille est chargé d'attaquer le séide le plus récemment mis sur sa feuille.

2.1 SÉLECTION DES CIBLES : Les personnages[4] mélanger et choisir leurs jetons d'attention au hasard, et quand le jeton d'un personnage est choisi, il sélectionne des cibles pour lui-même[3] et pour ses sbires qui sont sur leurs propres draps.

2.2 EFFETS DES SORTS : Tous les sorts qui ont été joués ce tour prennent vie dans l'ordre défini par leurs temps d'achèvement, les temps inférieurs en premier.

2.2.1 Lorsqu'un sort prend vie, il empêche sa cible de terminer son sort (si ce n'est déjà fait).

2.2.2 Si un sort empêche un individu d'attaquer, il ne peut pas choisir de nouvelle cible jusqu'au tour suivant.

2.3 ATTAQUES/MANOEUVRES : Chaque personnage[4] joue secrètement les attaques et manœuvres pour lui-même (s'il est dans la clairière) et ses sbires qui sont sur leur propre feuille. Les joueurs répartissent également tous les habitants sur les feuilles de leur personnage et les habitants sur les feuilles de leurs sbires, en remplissant autant de cases que possible. Ils positionnent leurs sbires qui sont sur les feuilles des habitants non embauchés. Les personnages révèlent leurs pièces simultanément.

2.3.1 Si un personnage a joué un sort qui a pris vie ce tour, il ne peut pas effectuer d'attaque normale.

2.3.2 Si un personnage lance un sort d'Attaque ce tour, il joue son jeton Attention dans un cercle d'Attaque et il attaque comme une arme.

2.4 ATTAQUES ALÉATOIRES : Les jets de dé sont faits pour randomiser la direction d'attaque/manœuvre pour tous les habitants à l'exception des habitants embauchés ou contrôlés sur leur propre feuille. Chaque boîte d'habitants lance également un dé pour voir s'ils changent de tactique, à l'exception des habitants embauchés ou contrôlés sur leur propre feuille, qui ne bougent pas ou ne changent pas de tactique.

2.5 RÉSOLUTION D'ATTAQUES : Chaque attaque est examinée pour voir si elle frappe en faisant correspondre les directions avec la cible ou en réduisant la vitesse. Les ratés sont supprimés et les compteurs d'armes joués par les personnages ratés sont mis en alerte.

2.6 PRÉJUDICE : Les coups infligent des dégâts dans l'ordre défini par leur temps et leur durée d'attaque.

2.6.1 Au premier tour, les armes les plus longues frappent en premier et la vitesse des armes rompt les égalités ; dans les tours suivants, les armes les plus rapides frappent en premier et la longueur rompt les égalités.

2.6.2 Les individus et les chevaux sont retirés instantanément lorsqu'ils sont tués, et l'armure est retirée instantanément lorsqu'elle est détruite. Une attaque contre ou par un individu ou un habitant qui est tué est annulée.

2.6.3 Les marqueurs d'armes utilisés dans les attaques qui frappent et ne sont pas annulées se retournent face non alertée après qu'un dommage a été infligé.

3. ÉTAPE DE FATIGUE : Chaque personnage paie sa fatigue et ses blessures. Les habitants d'une feuille dont le propriétaire a été tué deviennent non affectés ; les monstres formidables non assignés se retournent face rouge vers le bas. Les monstres énormes qui frappent des cibles encore vivantes se tournent vers le côté rouge.

4. DÉSENGAGEMENT : Les habitants non embauchés/incontrôlés restent côté clair ou obscur à la fin de la manche. Tous les habitants non embauchés/incontrôlés qui sont assignés à des personnages restent assignés. En dehors de cela, tous les habitants deviennent non assignés, à l'exception des monstres énormes à face rouge et de ceux qui sont attaqués par des monstres énormes à face rouge.

Remarques:

1. Les personnages jouent à tour de rôle, en commençant par le premier personnage du jour et en allant vers la gauche.

2. Les "habitants incontrôlés" se composent de tous les monstres non embauchés et incontrôlés et de tous les indigènes qui se battent dans la clairière.

3. Uniquement si le personnage est lui-même dans la clairière.

4. Un personnage a un tour s'il se trouve lui-même dans la clairière ou si l'un de ses serviteurs s'y trouve. Ses «sbires» se composent de ses indigènes embauchés et de ses monstres embauchés ou contrôlés.

6.0 COMMENCER UNE NOUVELLE JOURNEE

Chaque tour représente un jour de temps dans le royaume magique. Sept jours forment une semaine et vingt-huit jours forment un mois lunaire. Le jeu dure un mois lunaire. À la fin du 28e jour, le jeu se termine et les personnages déterminent leur réussite.

Chaque journée de jeu est divisée en six périodes de temps : Birdsong, Sunrise, Daylight, Sunset, Evening et Midnight. Pendant Birdsong, chaque personnage détermine le nombre de phases auxquelles il a droit, et choisit et enregistre secrètement l'activité qu'il fera à chaque phase.

AVANCEMENT DE 6.1 JOURS

6.1.1 Au début de la partie, le jeton Jour (Tour) est placé dans la première case de la section Journal Journalier de la Carte de Mise en Place du Trésor. Au début de chaque nouveau jour après le premier, le jeton Jour (Tour) est déplacé vers la case suivante pour indiquer qu'un nouveau tour a commencé.*Noter:* Si vous jouez avec la règle optionnelle Saisons/Météo, des jours sont parfois sautés en raison du mauvais temps.

6.1.2 Le septième jour de chaque semaine, un approvisionnement illimité de magie des couleurs est fourni à tout le monde dans le jeu. La section Daily Record de la Treasure Setup Card identifie la couleur de la magie qui est fournie à chacun ces jours-ci : à la fois*blanc* et *Noir* la magie est fournie le jour 7, *Gris* la magie est fournie le jour 14, *Mauve* la magie est fournie le jour 21, et *Or* la magie est fournie le jour 28. *Remarques:* 1) Si vous jouez à un jeu qui dure plus d'un mois, la magie blanche est fournie le jour 7 du premier mois et la magie noire le jour 7 du deuxième mois, et en alternance par la suite. 2) Si vous jouez avec la règle optionnelle Saisons/Météo ((voir Règle 10.E.1), la magie des couleurs fournie le jour 7 varie selon la saison.

6.1.3 La magie des couleurs fournie le septième jour de chaque semaine active automatiquement les sorts permanents, quels que soient les souhaits des personnages. Dès que le septième jour de la semaine commence, tous les sorts permanents utilisant ce type de magie de couleur sont activés et restent activés jusqu'à minuit. Si un personnage a des sorts en double (comme deux sorts d'absorption d'essence), il peut choisir lequel activer.

6.2 CHANT D'OISEAUX

6.2.1 Chaque personnage obtient un tour par jour au cours duquel il peut faire des activités. Pendant Birdsong, il enregistre ses activités, et quand il prend son tour pendant Daylight, il fait les activités qu'il a enregistrées. Il utilise l'activité Move pour se déplacer sur la carte, l'activité Search pour rechercher, l'activité Trade pour échanger avec les indigènes, l'activité Hide pour se cacher, l'activité Rest pour se remettre de la fatigue et des blessures, l'activité Alert pour alerter les armes ou la magie, l'activité Embaucher pour embaucher des habitants, l'activité Enchanter pour enchanter des tuiles ou des jetons magiques, et l'activité Suivre pour suivre d'autres personnages ou des chefs embauchés. Toutes les activités sont décrites en détail dans la section 7.

une. Il existe également des activités spéciales "renforcées" qui sont causés par certains avantages spéciaux, sorts et cartes trésor. Un personnage ne peut enregistrer et effectuer une activité améliorée que s'il possède l'avantage spécial, le sort ou la carte trésor appropriée.

b. Les activités renforcées sont les suivantes : la **Renforcée Pair** l'activité est utilisée pour rechercher sur la Peer Table (parfois dans une clairière distante), le **Mouche** l'activité est utilisée pour voler autour du plateau, et le **Enchantement à distance** l'activité peut être utilisée pour enchanter des tuiles autres que celle dans laquelle se trouve le personnage. *Noter:* La règle optionnelle de mise en cache (voir règle 10.A.4) introduit la **Cache** activité, qui est utilisée pour stocker des objets et de l'or dans une clairière pour une récupération ultérieure.

6.2.2 Le tour de chaque personnage est divisé en "phases", et le nombre de phases varie d'un jour à l'autre. Il peut faire une activité par phase. Avant d'enregistrer son tour, il détermine à combien de phases il a droit.

une. Il obtient toujours au moins *deux* phases - celles-ci sont appelées ses Étapes de base.

b. S'il passe toute la journée à l'extérieur des grottes, il obtient *deux* phases solaires supplémentaires. S'il commence la journée dans une clairière de grotte ou enregistre un Déplacement dans une clairière de grotte, il n'obtient pas ces phases de Soleil supplémentaires. Ainsi, les personnages peuvent normalement faire *deux* activités par jour dans les grottes, *quatre* activités par jour à l'extérieur des grottes. *Exception:* Le nain ne peut pas utiliser les phases de lumière solaire à cause de ses jambes courtes. Il n'obtient que les deux phases de base chaque jour. *Noter:* Si vous jouez avec Saisons/Météo, le nombre et les types de phases varient chaque jour selon la saison et la météo.

c. Il obtient également toutes les phases "supplémentaires" causées par son Spécial Avantages, cartes Trésor, sorts ou chevaux. *Exemple:* La phase de mouvement supplémentaire de l'Amazone signifie qu'elle peut faire quatre activités plus un mouvement (ou deux activités plus un mouvement dans les grottes).

c.1) Il peut enregistrer une phase supplémentaire causée par une carte Trésor ou le cheval uniquement s'il a cette carte Trésor ou ce cheval actif pendant Birdsong. Il doit l'avoir déjà activé la veille pour enregistrer une phase supplémentaire due à l'item.*Clarification:* Un personnage ne peut pas enregistrer de phases supplémentaires pour un cheval tant qu'il est dans une grotte pendant le lever du soleil, car un cheval ne peut pas être activé dans une grotte.

c.2) Il peut enregistrer une activité accrue causée par un sort uniquement si ce sort est actif pendant *Chant d'oiseau. Spécial:*Il peut enregistrer une activité provoquée par un sort permanent même si le sort est inerte pendant *Chant d'oiseau.* Une fois qu'il enregistre l'activité, il s'engage à activer le sort s'il le peut.

c.3) Les phases supplémentaires sont cumulatives. *Exemple:* Lors de la conduite d'un cheval de bataille, l'Amazone obtient deux phases de base plus deux phases de lumière du soleil plus son propre mouvement supplémentaire plus un mouvement supplémentaire pour le cheval.

6.2.3 Pendant Birdsong, chaque personnage choisit et enregistre secrètement l'activité qu'il fera à chaque phase. Il ne peut enregistrer qu'une seule activité par phase, mais il peut enregistrer n'importe quelle activité dans n'importe quelle phase, en répétant ou en changeant d'activité à sa guise. Lorsqu'on le lui demande, il doit révéler à combien de phases il a droit, mais il doit garder secrète chaque activité jusqu'à ce qu'il la fasse à son tour. Tous les personnages enregistrent leurs activités secrètement et simultanément.

6.2.4 Le personnage enregistre ses activités sur son Turn Record, dans la ligne du jour de jeu en cours. Il enregistre les activités de gauche à droite dans l'ordre dans lequel il prévoit de les faire. Il peut laisser des phases vides et ne pas les utiliser. Quand il fait son tour, il doit faire les activités dans l'ordre où il les enregistre.

une. Il peut enregistrer n'importe quelle activité pour chaque Basic ou Sunlight phase. Chaque phase supplémentaire qui spécifie une activité doit être utilisée pour cette activité – elle ne peut pas être utilisée pour d'autres activités.*Exemple:* La phase d'Alerte supplémentaire du Magicien ne peut être utilisée que pour faire le

Activité d'alerte.

b. Il peut enregistrer une phase supplémentaire réservée à des clairières même s'il n'est pas dans une clairière où il peut l'utiliser. Il doit être dans la clairière appropriée lorsqu'il commence l'activité, pas lorsqu'il l'enregistre.*Exemple:* Un personnage peut enregistrer une phase supplémentaire pour la Lanterne blindée même s'il n'est pas dans une clairière de grotte. Il doit cependant être dans une grotte lorsqu'il commence la phase supplémentaire.

c. Chaque phase de mouvement supplémentaire causée par un poney doit être précédée d'une phase de Déplacement qui n'a pas été provoquée par le poney. Les phases de mouvement provoquées par le poney doivent alterner avec d'autres phases de mouvement, et le poney ne peut pas provoquer le premier mouvement du tour. Les phases de déplacement n'ont pas besoin d'être consécutives – d'autres activités peuvent intervenir. *Exemple:* L'Amazone pourrait enregistrer sa propre phase de mouvement supplémentaire, puis une autre activité, puis une phase de mouvement causée par un poney. Elle ne pouvait pas enregistrer un autre mouvement pour le poney jusqu'à ce qu'elle enregistre une autre phase de mouvement.

ré. Il doit noter chaque phase supplémentaire et activité renforcée qu'il records, et l'avantage spécial, la carte trésor, le sort ou le cheval qui l'a causé. *Important:* Si un personnage utilise une carte Trésor ou un cheval pour enregistrer une activité supplémentaire ou une activité améliorée, il s'engage à conserver cette appartenance et à l'activer lorsqu'il fait cette activité. Il ne peut volontairement abandonner ou transférer l'appartenance tant qu'il n'a pas terminé la phase qu'elle a provoquée. Il peut désactiver l'appartenance normalement, mais elle doit être active lorsqu'il commence à faire la phase supplémentaire.

e. Un personnage peut enregistrer une activité impossible dans l'espoir que ce sera possible le moment venu de le faire. *Exemple:* Il peut enregistrer un mouvement à travers un chemin caché non découvert, dans l'espoir qu'il découvrira le chemin avant de devoir se déplacer.

F. S'il est incapable de faire une activité, celle-ci est annulée et le la phase est traitée comme une phase vierge. Le reste de son tour n'est pas affecté. Une activité est annulée si elle enfreint les règles régissant cette activité.

g. Lorsqu'il fait une phase vierge, il ne fait aucune activité. le La phase vierge peut toujours être utilisée pour échanger, réorganiser des objets et bloquer.

6.2.5 Chaque jour, chaque chef embauché et monstre contrôlé obtient un tour au cours duquel il peut faire des activités comme un personnage. Pendant Birdsong, le personnage qui recrute ou contrôle enregistre les activités du chef ou du monstre sur un enregistrement de tour supplémentaire, à Sunrise, le jeton d'attention du chef ou du monstre est mélangé avec les autres, et quand son jeton est choisi, il fait les activités enregistrées pour lui. Il obtient deux phases de base plus deux phases de lumière du soleil plus toutes les phases supplémentaires dues à son cheval natif (s'il en a un), et il peut enregistrer toutes les activités qu'un personnage peut.*Noter:* Il ne peut pas utiliser les phases d'Alerte ou de Repos, mais il peut les enregistrer au profit des personnages qui le suivent. Il ne peut pas utiliser les phases d'enchantement, et ses partisans non plus. Les monstres contrôlés ne peuvent pas non plus faire de phases de commerce ou de location ; ils ne peuvent échanger qu'avec d'autres personnages, des chefs engagés ou des monstres contrôlés. Les sous-fifres embauchés ne peuvent pas enregistrer les activités ou prendre un tour; ils ne peuvent suivre que d'autres personnages ou des leaders embauchés.

6.2.6 Les joueurs utilisent les abréviations répertoriées dans le tableau des activités pour enregistrer les activités de leurs personnages et des chefs embauchés. Pour certaines activités, la clairière, la tuile ou l'individu associé doit être spécifié avec l'abréviation de l'activité.*Exemple:* Pour enregistrer une activité de déplacement, il enregistre "M" et la clairière vers laquelle il se déplace. Il identifie la clairière par son numéro et la tuile dans laquelle elle se trouve. Pour se déplacer à Nut Woods, Clairière 2, enregistrez « M NW2 ».

Noter: Pour éviter toute ambiguïté, utilisez « CG » pour spécifier le rocher, « CL » pour la falaise, « CS » pour les grottes et « CN » pour la caverne.

6.2.7 Pour enregistrer l'activité Suivre, un personnage enregistre "F" et le nom du personnage ou du chef engagé qu'il suit sur la ligne du jour en cours de sa section "Activités". Il n'enregistre aucune autre activité.*Noter:* Les subalternes ne peuvent pas être suivis.

une. Les personnages et les mercenaires peuvent enregistrer l'activité Suivre uniquement s'ils sont dans la même clairière avec un autre personnage ou un chef engagé pendant Birdsong. Un acolyte peut choisir n'importe quel personnage ou chef engagé dans sa clairière, qu'il veuille être suivi ou non, et même si le personnage ou le chef engagé qu'il prévoit de suivre est caché.

b. Un personnage ne peut enregistrer l'activité Suivre que s'il est en une clairière. Il ne peut pas être sur une route, "marcher dans les bois", ou voler (après avoir couru ou s'être envolé).

6.3 LEVER DU SOLEIL

À Sunrise, les personnages se préparent pour leur tour en révélant qui suit qui, en lançant le Monster Roll et en mélangeant leurs jetons Attention.

6.3.1 Avant que les personnages ne révèlent qui suit qui, chaque personnage peut assigner ses subalternes embauchés pour suivre des guides. Chaque sous-fifre peut suivre n'importe quel personnage ou chef embauché dans sa clairière ; les subalternes ne sont pas obligés de rester ensemble en groupe – ils peuvent se séparer. Chaque subalterne est mis avec les affaires de son guide. Les sous-fifres qui ne sont pas assignés passeront la journée là où ils se trouvent.

une. Personnages qui ne sont pas d'accord sur qui assigne ses sous-fifres mélangez d'abord et choisissez leurs jetons d'attention au hasard pour déterminer l'ordre d'affectation.

b. Les sous-fifres embauchés sont automatiquement dévoilés au début de chaque journée. La seule façon dont ils peuvent se cacher est de suivre un personnage ou un chef lorsqu'il se cache.

6.3.2 Une fois que les subalternes sont assignés à leurs guides, chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé qui a enregistré l'activité Suivre doit déclarer qu'il suit et qui il suit. Son pion est immédiatement retiré de la carte et est placé avec les affaires actives du personnage ou du meneur qu'il suit.

une. Chaque suiveur garde son jeton Attention et ne le mélange pas avec les autres - il prendra son tour avec le guide, lorsque le jeton du guide sera pris.

b. Si un suiveur est lui-même suivi par un autre suiveur, puis il place son pion avec le guide et place le pion de l'autre suiveur avec ses propres affaires. Lorsque le guide fait son tour, les deux suiveurs suivront ce que fait le guide. *Spécial:* Les followers qui se suivent ne font rien ce jour-là.

6.3.3 Jet de Monstre : Les monstres, les indigènes et les visiteurs sur les six rangées du tableau d'apparence sont cachés au plus profond des forêts du royaume magique. Chaque jour de match, l'une de ces rangées "rôde" et peut se déplacer (les habitants des cinq autres rangées sont "dormants" et ne peuvent pas bouger ce jour-là). Au lever du soleil, les joueurs lancent un dé et la rangée qui correspond au nombre obtenu rôde ; pour le reste de la journée, tous les habitants de cette rangée rôdent et tous les habitants des autres rangées dorment. Le pion Monster Roll est immédiatement placé dans la case à gauche du

rangée de rôdeurs pour l'identifier.

6.3.4 Fin de la semaine - Denizen Regeneration : Le septième jour de chaque semaine de jeu (Jour 7, Jour 14, Jour 21 et Jour 28 de chaque mois de jeu), dès que le jeton Monster Roll est mis sur le Tableau d'Apparence, tous les monstres et natifs non embauchés (et leurs chevaux) qui rôdaient ce jour-là sont retirés de la carte et remis aux endroits où ils ont commencé la partie. Les Spectres (qui rôdent tous les jours) sont remis dans la clairière où ils ont commencé la partie, et tous les monstres et indigènes non engagés qui ont des cases dans la rangée de rôdeurs du Tableau d'Apparence sont remis dans leurs cases. Les habitants dormants des autres rangées restent là où ils sont.

une. Les monstres rôdeurs, les indigènes et les chevaux indigènes sont mis de retour à leur emplacement de départ même s'ils ont été tués ; ils se régénèrent et sont remis en jeu. C'est le seul moyen de remettre en jeu les habitants tués. Les habitants régénérés représentent les nouveaux arrivants de l'extérieur du royaume magique. Les Spectres se régénèrent chaque semaine. Ils ne peuvent tout simplement pas être tués de façon permanente.

b. Lorsque la rangée 6 rôde, les visiteurs, les missions et les jetons de campagne restent là où ils sont, mais se retournent de l'autre côté, qu'ils soient sur le tableau d'apparence ou sur le plateau. Les jetons de mission et de campagne en possession d'un personnage ne se retournent pas.

c. Les indigènes et les monstres embauchés et contrôlés ne le font pas régénérer; ils restent sur la carte à leur emplacement actuel. Si certains des indigènes d'un groupe sont embauchés et d'autres non, les indigènes non embauchés et leurs chevaux retournent à leur place, mais les indigènes embauchés et leurs chevaux ne le font pas. Les indigènes qui ont été embauchés mais qui ont été tués se régénèrent, car ils ne sont plus considérés comme embauchés. Les chevaux qui ont été tués mais qui appartiennent à les indigènes encore embauchés ne se régénèrent pas.

ré. Les indigènes de la garnison retournent dans leurs demeures lorsque le des natifs ou des jetons visiteur/mission de la même couleur rôdent en fin de semaine. Les Roublards (pions rouges) rôdent quand les Bashkars rôdent, quand la Rangée « 5 » rôde au bout d'une semaine. Les Soldats (pions marrons) rôdent quand la Patrouille rôde, quand la Rangée « 3 » rôde au bout d'une semaine. La Garde et l'Ordre (pions dorés) retournent dans leurs Demeures lorsque les jetons visiteur/campagne rôdent, lorsque la Rangée "6" rôde à la fin de la semaine.

e. Les habitants qui se régénèrent sont libérés de tous les sorts. Si toutes les cibles d'un sort se régénèrent, le sort est rompu. *Noter:* Les monstres engagés et contrôlés ne se régénèrent pas et ne sont pas libérés de leurs sorts.

F. Les habitants régénérés continuent de rôder pour le reste de la journée. Ils peuvent (ré)apparaître sur la carte et se déplacer normalement.

TABLEAU DE RÉGÉNÉRATION

Monstre Rouleau:	**Régénérant Habitants :**
1	Fantômes, Dragons, Fantômes d'entreprise,
2	Serpents, Démons, Woodfolk
3	Fantômes, Loups, Ogres, Gobelins, Pieuvre, Patrouille, Soldats
4	Fantômes, Géants, Trolls, Lanciers Fantômes, Araignées, Diablotins,
5	Bashkars, Voleurs Fantômes, Chauves-souris, Visiteur/Mission chits
6	flip, Garde, Ordre

6.3.5 Enfin, les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés qui se relaient ce jour-là (sans suivre) mélangent leurs jetons Attention, face vierge vers le haut. Pour les chefs engagés et les monstres contrôlés, utilisez n'importe quel jeton d'attention inutilisé. Ces jetons seront utilisés pendant la journée pour déterminer l'ordre de jeu.

7.0 LUMIÈRE DU JOUR

Les personnages se relaient dans un ordre aléatoire chaque jour. Pendant Daylight, les jetons sont choisis un à la fois, et quand le jeton d'un personnage est choisi, il fait les activités qu'il a enregistrées pour ses phases ce jour-là. Lorsque tous les personnages ont effectué leurs mouvements, la lumière du jour se termine au coucher du soleil.

7.1 DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

7.1.1 Pendant la lumière du jour, les jetons Attention qui ont été mélangés sont choisis un par un, au hasard, et lorsqu'un personnage, un chef engagé ou un jeton de monstre contrôlé est choisi, il prend son tour. Il fait ses phases dans l'ordre où il les a enregistrées, et quand il fait chaque phase, il fait l'activité qu'il a enregistrée pour cette phase.

7.1.2 Même s'il était caché la veille, chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé est automatiquement dévoilé lorsqu'il commence à jouer son tour. Lorsque son marqueur d'attention est récupéré, son pion est tourné vers le haut ou le côté clair.*Noter:* Tous les personnages sont cachés au début du jeu et deviennent visibles au début de leur tour le jour 1.

7.2 DEBUT D'UNE PHASE

Au début de chaque phase, certaines actions peuvent être prises avant qu'il ne fasse son activité enregistrée. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.

7.2.1 Commerce avec d'autres personnages, des chefs engagés et des monstres contrôlés : Chaque personnage, chef embauché et monstre contrôlé peut échanger avec d'autres personnages, chefs embauchés et monstres contrôlés au début de n'importe laquelle de ses phases. Les autres personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés dans sa clairière peuvent commercer avec lui mais ils ne peuvent pas commercer entre eux pendant son tour. Il peut également commercer avec eux au début d'une de leurs phases.

une. Ils ne peuvent commercer entre eux que lorsqu'ils sont dans le même dégagement. Ils peuvent donner ou échanger des biens, de l'or et des informations pour n'importe quel prix convenu (ils ne sont pas liés par les prix de l'or sur les objets). Ils ne peuvent pas échanger de Renommée enregistrée ou de Notoriété enregistrée.

b. Les individus peuvent commercer entre eux même si certains ou tous d'entre eux sont cachés. Ils n'ont pas besoin d'avoir trouvé des ennemis cachés pour commercer avec des individus cachés. Les individus cachés peuvent commercer sans se dévoiler.

c. Les personnages, les chefs embauchés ou les monstres contrôlés qui sont les suivants peuvent également échanger avec d'autres personnages, des chefs engagés ou des monstres contrôlés dans la clairière chaque fois que le guide qu'ils suivent commence une phase.

ré. Les individus ne peuvent pas commercer en volant ou en marchant sur le bois ou sur la chaussée. Les individus ne peuvent pas non plus échanger ou échanger des informations lorsqu'ils sont bloqués.

7.2.2 Réorganiser les affaires : Chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé peut réorganiser ses affaires au début de chaque phase de son tour.

une. Lorsqu'un personnage réorganise ses affaires, il peut activer, désactiver ou abandonner chaque appartenance qu'il possède, tant qu'il obéit aux règles régissant cette appartenance.

b. Les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent abandonner effets personnels, mais ne peut pas les activer ou les désactiver. *Exception:* Les cartes enchantées restent activées lorsqu'elles sont portées par des chefs engagés et des monstres contrôlés.

c. Tous les personnages, chefs embauchés ou monstres contrôlés qui suivent peuvent également réorganiser leurs affaires chaque fois que le guide qu'ils suivent commence une phase.

ré. Les personnes qui prennent l'avion ne peuvent pas réorganiser leur effets personnels, sauf qu'ils peuvent abandonner des objets. Pour déterminer où atterrit l'objet abandonné, le joueur lance un dé (non modifié) pour la tuile dans laquelle il se trouve au début de sa phase, et l'objet atterrit dans la clairière qui correspond au nombre qu'il a obtenu (même s'il s'agit d'une grotte) . Si la tuile n'a pas de clairière avec ce numéro, il continue de rouler jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre correspondant à une clairière sur la tuile.

e. Les individus ne peuvent pas réorganiser leurs affaires en marchant dans les bois ou sur une route. Ils ne peuvent pas non plus réorganiser leurs affaires si elles sont bloquées.

F. Les particuliers ne peuvent pas réorganiser leurs effets personnels à d'autres heures de la journée ou lorsque d'autres individus ou clairières prennent leur tour.

7.2.3 Activation des sorts : Chaque personnage peut activer certains types de sorts au début de n'importe quelle phase, sous réserve des restrictions ci-dessous.

une. La protection contre la magie crée un jeton spécial pour une utilisation ultérieure, qui est placé avec les éléments inactifs de la cible et est traité comme un élément. Tant qu'il est inactif, il n'a aucun effet, mais la cible peut l'activer exactement comme s'il s'agissait d'un objet.

a.1) S'il active le jeton au début d'une phase de son tour, le sort l'affecte jusqu'à la fin de cette phase ; à la fin de la phase, le sort expire.

a.2) Si un personnage ne peut pas réorganiser ses affaires, il ne peut pas activer le jeton.

b. Au début de n'importe quelle phase, chaque personnage peut utiliser sa couleur jetons pour dynamiser les sorts permanents. Une fois qu'un jeton de couleur est utilisé pour dynamiser un sort, il redevient immédiatement un jeton magique normal et se fatigue. Il peut jouer autant de jetons de couleur qu'il le souhaite, mais chaque jeton de couleur ne peut activer qu'un seul sort avant de se fatiguer (voir règle 4.6.7h).

c. Il peut jouer des jetons de couleur sans sorts énergisants, s'il vœux. Chaque jeton redevient un jeton magique et fatigue.

ré. Il ne peut pas jouer de marqueur de couleur s'il est sur une chaussée, dans bois ou voler au début de la phase.

7.2.4 Récupérer les jetons de mission et de campagne: Chaque fois qu'un personnage commence une phase de son tour, il peut prendre n'importe quel jeton de mission et de campagne qui se trouve dans sa clairière, sous réserve des règles régissant chaque jeton. Il le met avec ses affaires actives. Les chefs engagés et les monstres contrôlés ne peuvent pas prendre ces pions.

une. Un personnage ne peut pas avoir plus d'un jeton de campagne à la fois. temps. Un personnage peut avoir un ou les deux jetons de mission (nourriture/bière et groupe d'escorte) qu'il ait ou non un jeton de campagne.

b. Lorsqu'un personnage prend un jeton de mission ou de campagne, il doit payer un certain coût en Renommée et/ou Notoriété enregistrée, et il s'engage à accomplir une tâche dans un certain délai. Lorsque le temps imparti est écoulé, ou que le personnage termine la tâche, ou qu'il est tué, le jeton est mis dans sa clairière et peut être repris par n'importe qui. Le personnage doit garder le jeton jusque-là, à moins qu'il ne l'abandonne selon la règle 7.2.4j.

c. Lorsqu'un personnage prend un pion, il doit immédiatement

soustraire son coût de ses valeurs enregistrées. *Important:* Il ne peut pas prendre de jeton s'il a des points de renommée ou de notoriété négatifs, ou si le paiement du jeton lui ferait perdre des points de renommée ou de notoriété.

ré. Si le personnage termine la tâche dans le délai imparti, il récupère les points de Renommée et de Notoriété qu'il a payés pour prendre le jeton (il récupère le coût du jeton). S'il ne parvient pas à terminer la tâche dans le délai imparti, ou s'il ne parvient pas à terminer la tâche avant la fin du jeu, alors il ne récupère aucun point et il doit payer à nouveau le coût du jeton, comme pénalité pour échec.

e. Les jetons de mission (Food/Ale et Escort Party) représentent des bandes de voyageurs malchanceux qui se rendent dans une Demeure déterminée et qui paieront une escorte.

e.1) Chaque jeton de mission coûte 5 points de notoriété. Lorsqu'un prend un jeton de mission, sa tâche est de le livrer à une habitation particulière dans les 14 jours. Quand il prend le jeton, il compte le nombre de clairières le long du chemin le plus court de sa clairière à la Demeure, en utilisant n'importe quelles routes. Lorsqu'il délivre le jeton, il collecte 2 points Or pour chaque défrichage qu'il compte comme sa récompense. Il doit compter le chemin le plus court pour définir le prix qui lui est payé, y compris les chemins cachés et les passages secrets s'ils raccourcissent le parcours, mais il n'est pas obligé de suivre ce chemin lorsqu'il se déplace. *Spécial:* Si, lorsqu'il récupère le jeton, il n'y a actuellement aucun itinéraire légal vers l'habitation où il doit être livré (ou si l'habitation n'est pas encore sur le plateau), il collecte 30 points d'or comme récompense une fois qu'il l'a livré.

e.2) Lorsqu'un personnage ramasse **Nourriture/Bière** bavarder n'importe où sauf à l'auberge, sa tâche est de l'emmener à l'auberge. Lorsqu'un personnage récupère le jeton Nourriture/Bière à l'Auberge, sa tâche est de l'apporter à la Maison.

e.3) Lorsqu'un personnage ramasse **Fête d'escorte** bavardage n'importe où sauf à la Chapelle, sa tâche est de l'emmener à la Chapelle. Lorsqu'un personnage récupère le jeton d'escorte à la chapelle, sa tâche est de l'amener au poste de garde.

e.4) Pour terminer sa tâche, il doit emménager dans le Logement nettoyer pendant qu'il porte le jeton; lorsqu'il entre dans la clairière, la tâche est instantanément terminée, il récupère sa récompense et récupère les points de notoriété qu'il a payés, et le jeton est mis à la demeure. *Noter:* Les destinations des jetons de mission et la récompense de livraison varient selon la saison si vous jouez avec les saisons/la météo.

F. Les jetons de campagne représentent des individus gênants qui tentent de fomenter une campagne militaire dans le royaume magique. Le coût et la durée des jetons de campagne varient d'un jeton à l'autre. Lorsqu'un personnage prend un marqueur de campagne, certains groupes indigènes deviennent ses « partenaires » tandis que d'autres groupes deviennent ses « ennemis ». Sa tâche est de tuer tous ses ennemis.

f.1) La limite de temps pour la guerre, la conquête, la quête et la révolte les jetons sont la fin du jeu. *Noter:* Dans une partie qui dure plus d'un mois, le délai pour ces jetons est de 28 jours.

f.2) Le délai pour les jetons Pillage et Raid est de 14 jours, compter le jour où le personnage prend le jeton comme le premier jour. Le personnage a jusqu'à minuit le quatorzième jour pour terminer la tâche, ou la fin du jeu, selon la première éventualité.

f.3) le **Quête** le chit coûte 20 points de notoriété. Lorsqu'un prend le jeton Quête, ses partenaires sont l'Ordre et sa tâche est de tuer tous les Dragons et Dragons Volants, de toutes tailles, dans le jeu (y compris les Dragons qui sont transformés en d'autres êtres, mais *ne pas* d'autres êtres qui sont métamorphosés en Dragons).

f.4) le **Pillage** le jeton coûte 10 points de notoriété. Lorsqu'un prend le jeton Pillage, ses partenaires sont les Bachkars et ses ennemis sont la Patrouille et les Soldats.

f.5) le **Raid** le jeton coûte 8 points de renommée. Quand un personnage prend le jeton Raid, ses partenaires sont les Lancers et les Woodfolk, et ses ennemis sont les Bashkars et les Rogues.

f.6) le **Révolte** le jeton coûte 35 points de notoriété. Lorsqu'un prend le jeton Révolte, ses partenaires sont les Lanciers, les Woodfolk, les Bashkars et les Voleurs, et ses ennemis sont les Soldats, la Garde, la Patrouille et la Compagnie.

f.7) le **Guerre** le chit coûte 10 points de renommée et 15 points de notoriété points. Lorsqu'un personnage prend le jeton de guerre, ses partenaires sont les soldats, la garde et la patrouille, et ses ennemis sont la compagnie, les Bachkars et les voleurs.

f.8) le **Conquérir** le chit coûte 40 points de notoriété. Lorsqu'un Le personnage prend le jeton Conquer, ses partenaires sont les Soldiers, Guard, Patrol et Company, et ses ennemis sont les Woodfolk, Lancers, Bashkars et Rogues.

g. Un personnage ne peut prendre un jeton de campagne que si un ou plusieurs de ses ennemis sont sur la carte. Il ne peut pas prendre de marqueur de campagne lorsque tous ses ennemis sont hors-jeu ou sont sur la carte de mise en place.*Noter:* Les indigènes dans les cases Garrisons comptent toujours comme étant sur la carte (pas sur la carte de mise en place).

h. Lorsqu'un personnage prend un jeton de campagne, il modifie son relations commerciales avec ses partenaires et ses ennemis. Le jeton ajoute deux niveaux de convivialité à sa relation commerciale avec chaque groupe de partenaires, et il doit toujours utiliser la colonne Ennemi lorsqu'il lance les dés sur la table de réunion pour ses ennemis (il ne peut pas acheter de boissons pour les ennemis).

h.1) Si un jeton de campagne augmente le commerce d'un personnage relation au-dessus du niveau d'allié, il garde une trace des niveaux supplémentaires mais ils n'affectent pas ses jets de dé. *Exemple:* Lorsqu'un Allié de l'Ordre prend le jeton Quête, il utilise toujours la colonne Allié pour commercer avec eux. Les niveaux supplémentaires de convivialité lui permettent uniquement d'accepter des avantages supplémentaires de l'Ordre.

h.2) Ces modifications ne durent que tant que le personnage est porteur du bon de campagne. Lorsqu'il remet le jeton sur la carte, il soustrait deux niveaux d'amitié à ses ex-partenaires et ses ennemis retrouvent leurs relations normales.

je. La campagne d'un personnage est terminée lorsque tous ses ennemis sont tués en même temps, qu'il les ait tués lui-même ou qu'ils aient été tués par d'autres. Sa tâche n'est terminée que s'il n'a aucun ennemi sur la carte ou sur la carte de mise en place.*Noter:* Si ses ennemis se régénèrent, il doit les tuer à nouveau pour terminer sa campagne.

J. Un personnage a la possibilité d'abandonner une campagne fois qu'aucun de ses ennemis n'est sur la carte (par exemple, si les ennemis indigènes se sont régénérés et sont revenus sur la carte de mise en place). Il peut abandonner sa campagne alors que certains ennemis sont encore en vie, tant qu'ils sont tous sur la carte de mise en place. Lorsqu'il abandonne sa campagne, il ne récupère pas le coût du jeton, mais il n'a pas à payer à nouveau le coût. Il place juste le jeton de campagne dans sa clairière.

7.3 L'ACTIVITÉ DE DÉPLACEMENT

Le jeu se joue dans les clairières de la carte. Les personnages se déplacent de clairière en clairière en suivant les routes, à pied ou à cheval. Les personnages peuvent également utiliser la magie pour voler ou marcher dans les bois pour se déplacer entre les clairières.

7.3.1 Mouvement normal : Chaque personnage, chef embauché ou monstre contrôlé utilise l'activité Déplacement pour se déplacer d'une clairière à l'autre. Il peut enregistrer plusieurs phases de Déplacement pour déplacer plusieurs clairières dans le même tour.

une. Il doit suivre la chaussée lorsqu'il se déplace, et il

doit terminer chaque mouvement dans une clairière. Il ne peut pas s'arrêter sur la route entre les clairières, et il ne peut pas sortir des routes dans la forêt. Chaque fois qu'il se déplace, il va sur une route hors de sa clairière et se déplace le long de cette route jusqu'à ce qu'il entre dans une autre clairière, ce qui termine sa phase de déplacement. La chaussée peut être une route ouverte, un tunnel, un pont, un passage secret ou un chemin caché, mais elle doit aller de la première clairière à la seconde sans passer par aucune autre clairière.

a.1) Il peut se déplacer sur des routes ouvertes, des ponts et des tunnels librement.

a.2) Il ne peut pas se déplacer le long d'un chemin caché ou d'un passage secret jusqu'à ce qu'il l'ait découvert à l'aide de l'activité de recherche ou qu'il ait appris son emplacement auprès d'autres joueurs. Une fois qu'il a découvert un chemin caché ou un passage secret, il peut s'y déplacer comme s'il s'agissait d'une route ouverte pour le reste de la partie.

a.3) S'il arrive à un endroit où sa chaussée déborde ou sous une autre chaussée, il doit rester sur la chaussée qu'il emprunte. Il ne peut pas changer de chaussée là où un tunnel passe sous une route ouverte, et il ne peut pas changer de chaussée là où une route ouverte passe sous un pont.

a.4) Quitter la carte : Un personnage peut se déplacer le long d'un route vers un bord de carte de la même manière qu'il se déplace vers une clairière (il enregistre "Bord" comme la clairière vers laquelle il se déplace). Quand il fait l'activité, il quitte le jeu (voir règle 9.2.2b).

b. Lorsqu'un individu fait l'activité Déplacer, il doit se déplacer à la clairière qu'il a enregistrée, si elle est reliée à sa clairière par une chaussée qu'il peut emprunter. S'il ne peut pas se déplacer vers la clairière qu'il a enregistrée, il perd cette phase.

c. Normalement, il faut une phase de mouvement pour déplacer un compensation, avec les exceptions énumérées ci-dessous.

c.1) Escalader des montagnes : Pour entrer dans une clairière de montagne, il doit faire deux activités Move sur des phases consécutives d'une même journée. Il ne bouge pas du tout jusqu'à ce qu'il ait fait le deuxième mouvement, après quoi il se déplace jusqu'à la clairière de la montagne. Il doit faire deux activités de mouvement chaque fois qu'il entre dans une clairière de montagne, même lorsqu'il se déplace d'une autre clairière de montagne. Il n'a besoin que d'une seule phase de mouvement pour passer d'une clairière de montagne à une clairière de bois ou de grotte.*Noter:* Si vous jouez avec la règle optionnelle Saisons/Météo (règle 10.E.1), le nombre de phases de mouvement nécessaires pour entrer dans une clairière de montagne peut varier selon la saison.

c.2) Entrer dans les grottes : Il ne peut pas entrer (ou être dans) une grotte dégageant le même jour, il utilise une phase de lumière du soleil. *Exemple:* Le chevalier noir a déjà utilisé deux phases de base pour se déplacer vers deux clairières boisées. Il ne peut pas entrer dans une grotte lors de sa troisième phase car la troisième phase serait une phase de lumière du soleil.

ré. Un personnage peut effectuer une phase de mouvement supplémentaire limitée à certaines clairières que s'il *départs* le Déplacer dans l'une de ces clairières. *Exemple:* Le Capitaine peut utiliser la phase supplémentaire qu'il obtient aux Habitations pour quitter une Habitation, mais il ne peut pas l'utiliser pour se déplacer vers une Habitation.

e. Articles de transport : Lorsqu'un personnage sort d'un clairière, il doit avoir un pion Déplacement actif (ou une carte Cheval ou Bottes active), qui définit le poids des objets qu'il peut emporter avec lui. Le personnage fait*ne pas* avoir la possibilité d'annuler un mouvement légal enregistré simplement parce qu'il est obligé d'abandonner quelque chose. Il doit faire le déplacement et abandonner l'objet.

e.1) Les armes, les armures et les cartes Trésor sont des "objets" qui doivent être portés. Lorsqu'un personnage se déplace d'une clairière à l'autre, ses chevaux se déplacent automatiquement avec lui, mais ses armes, armures et cartes Trésor ne se déplacent avec lui que s'il a un marqueur de mouvement actif avec suffisamment de force pour les porter.

e.2) Un personnage peut également utiliser un cheval actif ou une carte Bottes à la place d'un jeton Déplacement.

e.3) La lettre de force sur le jeton Déplacement définit le plus lourd poids qu'il peut porter. Il peut transporter n'importe quel nombre d'objets, tant que le poids de chaque objet est inférieur ou égal à cette force. Il doit abandonner tous les objets dont le poids dépasse cette force lorsqu'il se déplace. La lettre sur chaque article définit son poids.*Exemple:* Si le chevalier noir n'a que des jetons de mouvement "M" (moyens) actifs, il peut porter sa masse et son bouclier "M" (moyen) mais il doit abandonner son armure "H" (lourde). S'il a un marqueur Heavy Move actif, il peut également porter son armure.

e.4) S'il n'a pas de marqueur de mouvement actif (ou de cheval ou carte Bottes), il peut se déplacer et il peut transporter n'importe quel nombre d'objets avec un poids "négligeable", mais il doit abandonner tous les objets plus lourds. Il n'a pas besoin d'avoir un pion Mouvement pour se transporter, ses chevaux, ni des objets avec un poids Négligeable.

e.5) Un personnage peut posséder n'importe quel nombre d'objets, quel que soit leur poids, *tant qu'il reste dans la même clairière.* Il doit « transporter » des objets uniquement lorsqu'il se déplace de clairière en clairière.

F. Les cartes de bottes affichent le mot "MOVE", une lettre de force et un numéro de temps. Lorsqu'un personnage a une carte Bottes active, il peut l'utiliser à la place d'un jeton Mouvement avec la force et le nombre de temps indiqués sur la carte pour transporter des objets lorsqu'il se déplace.

f.1) Un personnage ne peut avoir une carte Bottes active que si sa la force est égale ou supérieure au poids du personnage et de chaque objet qu'il possède. S'il obtient un objet dont le poids dépasse la force de la carte, il doit immédiatement désactiver la carte Bottes ou abandonner l'objet.

f.2) Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une carte Bottes actif à la fois.

g. La force de mouvement d'un leader embauché définit le poids du objets qu'il peut transporter. Les forces de déplacement des natifs sont répertoriées dans la liste des natifs. Le poids/vulnérabilité d'un monstre contrôlé définit le poids des objets qu'il peut transporter.

h. Un personnage ou un chef embauché agissant en tant que guide peut utiliser le la force des sous-fifres qui le suivent, que leur caractère d'embauche approuve ou non. Il peut utiliser leur force de mouvement pour transporter des objets pendant qu'il se déplace au lieu d'un marqueur de mouvement actif ou d'une carte Bottes, ou dans le cas d'un chef engagé, à la place de sa propre force de mouvement.

je. Chevaux de meute : Un personnage, un chef engagé ou contrôlé monstre peut assigner des objets inactifs à ses chevaux inactifs. Les chevaux transportent ces objets, réduisant ainsi le poids que l'individu doit porter. Les chevaux inactifs qui transportent des objets sont des « chevaux de bât » qui suivent automatiquement l'individu lorsqu'il se déplace.

i.1) Les chevaux sont décrits sur la liste des chevaux. Chaque cheval Le compteur a la lettre de force et le numéro de temps indiqués sur le côté du compteur qui est face visible pour le moment.

i.2) Un cheval de bât peut transporter n'importe quel nombre d'articles, tant que sa force supportera le poids de chaque article. Les objets transportés par un cheval de bât sont traités comme n'importe quel autre objet inactif, sauf qu'ils sont mis de côté avec le pion cheval. Lorsqu'un individu réorganise ses affaires, il peut réorganiser les objets transportés par ses chevaux.

i.3) Lorsqu'un individu effectue des phases de Déplacement, ses chevaux de bât le suit automatiquement, même lorsqu'il effectue des phases de mouvement supplémentaires qui dépassent le mouvement normal du cheval. Les chevaux de bât (et les objets qu'ils transportent) sont abandonnés lorsqu'un individu effectue une phase de vol. Lorsqu'un cheval de bât est abandonné, ou lorsque son propriétaire est tué, le cheval et les objets qu'il transporte sont normalement abandonnés dans la clairière.

i.4) Lorsqu'un personnage utilise un pion Mouvement pour se déplacer de

de clairière à clairière, il n'a pas à transporter les objets transportés par ses chevaux de bât. De même, lorsqu'il active une carte Cheval ou Bottes, celle-ci n'a pas à transporter les objets transportés par ses chevaux de bât. Cela lui permet de monter un cheval rapide et faible tandis qu'un cheval lent et fort porte ses objets lourds.*Exemple:* Le Swordsman pourrait activer un poney pendant qu'il utilise un cheval de guerre pour transporter ses objets lourds. Il peut utiliser les phases de mouvement supplémentaires du poney pendant son tour et il peut utiliser son mouvement plus rapide au combat, et le cheval de guerre le suit automatiquement.

i.5) Les chevaux de bât peuvent transporter des objets même dans les grottes, car ils sont toujours inactif.

7.3.2 Monter à cheval : Lorsqu'un personnage a un cheval actif, il le monte.

une. Un personnage ne peut avoir qu'un seul cheval actif à la fois, et il ne peut avoir un cheval actif que si sa lettre de force est égale ou supérieure à son poids et au poids de chaque objet qu'il transporte (à l'exception des objets transportés par des chevaux de bât). Si le compteur de chevaux a des forces différentes sur les faces avant et arrière, il peut utiliser la lettre de force de chaque côté pour répondre à cette exigence. S'il obtient un objet dont le poids dépasse la force de son cheval, il doit immédiatement désactiver le cheval ou abandonner l'objet.*Noter:* Un personnage peut avoir une carte Bottes et un cheval actifs en même temps.

a.1) Un personnage ne peut pas avoir de cheval actif lorsqu'il est dans une la grotte. Lorsqu'un cheval actif entre dans une grotte, il est instantanément désactivé et ne peut être utilisé que comme cheval de bât.

a.2) Un personnage peut utiliser une activité de déplacement supplémentaire provoquée par un cheval pour entrer dans une grotte, mais le cheval est instantanément désactivé lorsqu'il arrive dans la grotte. Le cheval ne peut pas être monté tant qu'il se trouve dans les grottes - le personnage ne peut pas l'utiliser pour sortir d'une clairière.

b. Certains chevaux actifs donnent à leur cavalier des phases de Déplacement supplémentaires. Pour utiliser ces phases, il doit avoir le cheval actif lorsqu'il enregistre la phase supplémentaire pendant Birdsong et il doit l'avoir déjà actif au début de la phase dans laquelle il prévoit de l'utiliser pendant Daylight. Il ne peut pas activer le cheval et utiliser son bonus de Mouvement dans la même phase. *Exemple:* La phase bonus d'un cheval ne peut pas être utilisée immédiatement après avoir quitté une grotte, car pour utiliser une phase bonus, le cheval doit avoir été actif au début de cette phase (avant l'étape de réorganisation des possessions où le cheval peut être activé).

b.1) Les chevaux de guerre ne donnent aucun mouvement supplémentaire à leurs cavaliers phases.

b.2) Les chevaux de trait donnent à leurs cavaliers une phase de mouvement supplémentaire par journée.

b.3) Un poney double le mouvement de son cavalier. Pour chaque déménagement phase qu'il obtient d'autres sources, il peut enregistrer une deuxième phase de mouvement en raison du poney suivant cette phase de mouvement. Chaque phase de Mouvement supplémentaire causée par un poney doit être précédée d'une phase de Mouvement qui n'a pas été causée par le poney. Les phases de mouvement provoquées par le poney doivent alterner avec d'autres phases de mouvement, et le poney ne peut pas provoquer le premier mouvement du tour. Les phases de déplacement n'ont pas besoin d'être consécutives ; d'autres phases peuvent intervenir.

c. Lorsqu'un personnage monte à cheval, il peut l'utiliser à la place de un marqueur de mouvement pour transporter des objets lorsqu'il se déplace, tant que tous les objets qu'il transporte ont un poids égal ou inférieur à la force de mouvement du cheval. Les chevaux ne doivent pas être transportés. Chaque fois qu'un personnage se déplace, tous ses chevaux se déplacent automatiquement avec lui, même lorsqu'il effectue un déplacement supplémentaire.

ré. Les personnages métamorphosés ne peuvent pas monter à cheval.

e. Les indigènes embauchés ne peuvent pas monter les compteurs de chevaux ronds. Ils ne peuvent monter que leurs propres chevaux indigènes (compteurs de chevaux carrés). Les monstres contrôlés ne peuvent pas monter à cheval.

e.1) Les natifs embauchés reçoivent les mêmes phases de mouvement supplémentaires pour leurs propres chevaux tout comme les personnages.

e.2) Les indigènes embauchés et leurs chevaux doivent suivre la même règles concernant les grottes en tant que personnages. Ils ne peuvent pas monter à cheval dans les grottes. Ils peuvent monter à cheval pour entrer dans une grotte mais pas pour en sortir. Les chefs engagés ne peuvent pas enregistrer de phases supplémentaires à cause de leurs chevaux lorsqu'ils se trouvent dans une grotte.

7.3.3 Vol : Certains monstres ont des "valeurs de vol" au lieu de valeurs de mouvement (voir la liste des monstres), et les personnages et autres habitants peuvent acquérir des valeurs de vol grâce à la magie. Les valeurs de vol, comme les valeurs de déplacement, consistent en une lettre de force et un temps de déplacement. Lorsqu'un personnage ou un habitant a une force de vol qui le portera, il peut l'utiliser pour voler.

une. L'activité Fly : Lorsqu'un personnage a la capacité de voler et souhaite l'utiliser, il enregistre et utilise l'activité Fly plutôt que l'activité Move. Lorsqu'un personnage ou un habitant fait l'activité Voler, il se déplace de case en case sans suivre les routes ni entrer dans les clairières. Il doit soit voler dans sa propre case sans en sortir, soit se déplacer d'une case à l'autre sans sauter aucune case. Il peut voler directement depuis une clairière (même une clairière de grotte) vers sa propre tuile ou n'importe quelle tuile adjacente.

a.1) Pour enregistrer chaque activité Fly, il enregistre "FL" et la tuile il s'envolera. Il peut enregistrer "FL" et n'importe quelle tuile qu'il choisit même s'il n'a pas de valeur de vol pour le moment. Lorsqu'il effectue la phase Vol, s'il est capable de faire l'activité Vol, il doit voler jusqu'à la tuile qu'il a enregistrée, sinon il perd cette phase. Son marqueur est placé sur la forêt dans cette tuile, loin des clairières.

a.2) Pour faire l'activité Fly, il doit remplir les deux conditions expliqué ci-dessous. S'il échoue à l'une ou l'autre des conditions, l'activité est annulée. 1) Il doit avoir une force de vol (un pion Vol, ses propres valeurs de vol transmorphisées, un destrier volant ou le Tapis Magique) capable de le porter. 2) Il doit être dans la tuile qu'il a enregistrée, ou dans une tuile adjacente à la tuile qu'il a enregistrée.

a.3) Quand il vole, il devient instantanément visible et il doit abandonner ses chevaux non métamorphosés et tout objet que sa force de vol ne peut pas transporter. Pendant qu'il vole, il ne peut ni bloquer ni être bloqué.

a.4) Un suiveur ne peut suivre un guide volant que si le suiveur est capable de voler. Sinon, il est laissé pour compte.

a.5) Les individus peuvent voler librement dans et hors des grottes; il est supposé qu'ils utilisent des cheminées menant à la surface.

b. Un atterrissage: Lorsqu'un individu arrête de faire la mouche activité, il doit atterrir. Il doit atterrir avant de faire toute autre activité (il ne peut pas faire d'autres activités en volant) et il doit atterrir à la fin de son tour.Il ne peut pas atterrir entre des phases de vol consécutives (sauf lorsqu'il atterrit après s'être envolé pendant un combat, voir 8.3.8e2). *Noter:* La règle facultative Activités de vol (règle 10.A.3) permet d'effectuer certaines activités en vol.

b.1) Il lance un dé (non modifié) et atterrit sur la dernière tuile il s'est envolé, dans la clairière qui correspond au chiffre obtenu (même s'il s'agit d'une grotte). Si la tuile n'a pas de clairière avec ce nombre, il continue de rouler jusqu'à ce qu'il obtienne une clairière sur la tuile.*Spécial:* S'il atterrit dans une grotte après avoir utilisé une phase d'ensoleillement pendant son tour, les phases restantes de son tour sont annulées.

b.2) Lorsqu'un individu atterrit, il peut bloquer et être bloqué normalement.

b.3) Un personnage volant ou habitant doit atterrir à la fin de

sa dernière phase pendant Daylight. Il ne peut pas continuer à voler pendant la Soirée.

c. Un personnage ou un habitant non volant peut gagner la capacité de voler de quatre manières : en utilisant un jeton Vol magique créé par un sort, en se transformant en monstre ou en bête volante, en chevauchant un destrier volant ou en chevauchant le Tapis Volant.

ré. Certains sorts, tels que Broomstick, créent des vols spéciaux des jetons qui permettent aux individus de voler autour du plateau au lieu de marcher ou de rouler d'une clairière à l'autre.

d.1) Lorsqu'un tel sort est lancé, il n'a pas d'effet immédiat, mais cela a un effet différé. Le jeton Magie du sort devient un jeton Vol spécial avec la force de vol et le nombre de temps définis par le sort (il n'a pas d'astérisques d'effort). La cible peut jouer ce jeton Vol comme un jeton Mouvement pendant son tour, et quand il le joue, il vole. Un marqueur Vol créé par un sort existe indéfiniment, jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Le jeton Fly peut être utilisé pour plusieurs phases Fly consécutives, mais expire dès que le dépliant atterrit.

d.2) Lorsqu'un habitant est la cible du sort, il peut utiliser le Fly chit à la place de ses propres valeurs de mouvement.

d.3) Si la cible ne peut pas réorganiser ses affaires à la début d'une phase, il ne peut pas jouer le pion Vol à cette phase.

e. Si un personnage est métamorphosé en monstre volant ou créature, il doit utiliser l'activité Vol au lieu de l'activité Déplacement. Il ne peut se déplacer normalement qu'en suivant un guide qui se déplace normalement.

F. Les monstres engagés ou contrôlés qui volent doivent également utiliser le Vol au lieu de l'activité Déplacer lorsqu'ils se déplacent. Ils ne peuvent se déplacer normalement qu'en suivant des guides qui se déplacent normalement.

g. Lorsqu'une chauve-souris ou un dragon volant contrôlé suit un personnage, le personnage peut chevaucher le monstre et voler pendant son tour. Il ne peut chevaucher le monstre que si sa force de vol peut le porter. Il peut également chevaucher un personnage ou un habitant métamorphosé qui le suit, si sa force de vol peut le porter. Un personnage ne peut pas chevaucher un autre personnage qui utilise un jeton Vol pour voler.

g.1) Seuls les personnages peuvent chevaucher des monstres. Embauché ou contrôlé les habitants ne peuvent pas monter de monstres.

g.2) Les seuls monstres qui peuvent être montés sont les chauves-souris et Dragons volants. Le démon ailé et les autres monstres ne peuvent pas être montés.

g.3) La force de vol d'un monstre est la même que sa poids/vulnérabilité, et sa vitesse est le temps de déplacement indiqué sur la face visible du pion pour le moment. Les valeurs de vol des créatures volantes sont données dans le tableau de transformation.

g.4) Un personnage métamorphosé peut chevaucher des monstres volants uniquement s'il est métamorphosé en gobelin, ogre, diablotin ou troll lourd. S'il est métamorphosé en quoi que ce soit d'autre, il ne peut pas chevaucher de monstres volants.

g.5) Si sa monture cesse de le suivre, lui et la monture doivent terrain (dans la même clairière).

h. Le Tapis Volant est considéré comme ayant un caractère permanent sort volant dessus, qui peut être dynamisé à l'aide de la magie violette. Un personnage qui possède le Tapis Volant peut l'utiliser de manière répétée et sans limite pour voler dans la journée, tant que lui et ses affaires n'excèdent pas sa limite de poids, et tant qu'il est alimenté en magie Violette. S'il utilise un jeton Magie Violette pour dynamiser le Tapis Volant, il reste dynamisé toute la journée, quelle que soit la fréquence à laquelle il atterrit.

7.3.4 Marcher dans les bois : Lorsqu'il est transformé en une bête qui « se promène dans les bois », un personnage ou un habitant peut se déplacer de clairière en clairière dans une case sans suivre les routes. Il peut enregistrer et effectuer un Déplacement vers n'importe quelle clairière de sa tuile. Il doit suivre normalement les chaussées lorsqu'il se déplace d'une tuile à l'autre.

une. Quand il se déplace, ses chevaux se déplacent avec lui.

b. Quand une bête se déplace de clairière en clairière, un suiveur ne peut le suivre que s'il est aussi une bête ou si les clairières sont reliées par une chaussée. Si les clairières sont rejointes par un chemin caché ou un passage secret, tous ceux qui suivent la bête le découvrent.

7.4 L'ACTIVITÉ MASQUER

7.4.1 Un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé utilise l'activité Cacher pour essayer de se cacher. Pour enregistrer une activité Masquer, il enregistre "H". Quand il fait l'activité Cacher, il lance les dés et consulte la Table Cacher pour trouver son résultat.*Important:* Une fois qu'il se cache avec succès, il reste caché. Il n'a pas à jeter de dé pour les phases de Dissimulation supplémentaires qu'il a enregistrées - il reste automatiquement masqué.

7.4.2 Le pion d'un personnage est placé face tan visible lorsqu'il n'est pas masqué et face verte visible lorsqu'il est masqué. Le pion d'un habitant embauché ou contrôlé est placé face claire vers le haut lorsqu'il n'est pas caché et face sombre vers le haut lorsqu'il est caché.

7.4.3 Un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé qui se cache avec succès reste caché jusqu'à ce qu'il commence son prochain tour, à moins qu'il ne soit révélé en étant bloqué pendant la Lumière du jour, en étant ciblé au combat, sélectionner une cible au combat (note : voir règle 10.A.2 Embuscades), voler, ou devenir volontairement visible. Il peut choisir de cesser de se cacher à tout moment.

7.4.4 Les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent continuer à faire des activités pendant qu'ils sont cachés. Ils restent cachés lorsqu'ils se déplacent, recherchent, échangent, louent, etc.

7.4.5 Les subalternes deviennent visibles au début de la journée et ne peuvent se cacher qu'en suivant un guide qui se cache avec succès.

7.5 L'ACTIVITÉ DE RECHERCHE (y compris Activité améliorée des pairs)

7.5.1 Un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé utilise l'activité Rechercher pour rechercher. Pour enregistrer une activité de recherche, il enregistre "S". Lorsqu'il effectue l'activité, il indique où il recherche et spécifie la table de recherche qu'il utilisera. Ensuite, il utilise le tableau qu'il a spécifié pour trouver son résultat.

7.5.2 Les endroits où l'individu peut chercher dépendent de la clairière dans laquelle il se trouve et de ce qu'il y a dans cette clairière. La table qu'il peut choisir dépend de l'endroit où il cherche et de ce qu'il recherche. Il y a huit tables de recherche : Peer, Locate, Loot, Reading Runes, Magic Sight et trois tables de cartes Treasure Within Treasure Site.*Noter:* Les chefs engagés et les monstres contrôlés ne peuvent pas utiliser les tables Reading Runes et Magic Sight.

7.5.3 L'individu n'a pas à préciser où il cherche et la table qu'il utilisera jusqu'à ce qu'il fasse l'activité, juste avant de lancer les dés. Il ne peut lancer les dés qu'une seule fois, sur une seule table de recherche, par activité de recherche.

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

7.5.4 Peer et localiser: Les chemins cachés, les passages secrets et les sites de trésors sont considérés comme dissimulés dans les clairières où ils se trouvent. Les particuliers doivent « découvrir » ces voies et sites avant de pouvoir les utiliser.

une. Il peut découvrir un chemin caché, un passage secret ou un trésor site en cherchant dans la clairière où il se trouve, à l'aide des tables de recherche Peer et Locate. (Ils peuvent aussi être découverts en Espionnant [4.5.6] les personnages qui utilisent les chemins ou les passages, ou pillent le site.) Chaque site au trésor peut être découvert dans la clairière indiquée par son pion Site. Chaque chemin caché et passage secret peut être découvert dans l'une ou l'autre des clairières dans lesquelles il se heurte; lorsqu'un individu découvre une extrémité de la chaussée, il découvre toute la chaussée. Il ne peut découvrir que les routes qui se trouvent du côté de la tuile qui est face visible.

b. La seule clairière qu'il peut fouiller est la clairière dans laquelle il se trouve. *Exception importante :* S'il se trouve dans une clairière de montagne, il peut utiliser la table des pairs pour rechercher n'importe quel bois ou clairière de montagne dans sa case ou toute case adjacente (il ne peut pas chercher d'une montagne dans une grotte). Il doit utiliser la table des pairs, il ne peut rechercher qu'une seule clairière et il doit spécifier la clairière avant de lancer les dés.

c. Si un individu obtient un regard secret sur les jetons de la carte par le biais d'un Résultat des indices, personne d'autre ne les voit. Trouver un jeton Site de cette manière ne « découvre » pas le site ; le numéro sur le bon identifie juste la clairière qui contient le site. S'il trouve un jeton de remplacement, il peut soit l'échanger, soit le remettre sans le révéler ; s'il échange la Cité Perdue ou le Château Perdu contre ses cinq jetons, il obtient un regard secret sur les cinq jetons.

ré. Lorsqu'il découvre une chaussée ou un trésor, il est le un seul qui le découvre; il reste caché aux autres, qui doivent le découvrir par eux-mêmes s'ils souhaitent l'utiliser. Il n'a pas à admettre s'il découvre réellement un site au trésor. Il doit révéler ce qu'il a obtenu, mais il n'a pas à révéler s'il y a un jeton de site au trésor dans sa clairière.

e. Une fois qu'un individu découvre un chemin caché, secret passage ou site de trésor, il n'a plus jamais à le redécouvrir. Il tient un registre de chaque découverte en la rayant de la liste des découvertes sur sa feuille d'histoire personnelle.

e.1) Une fois qu'il a découvert un chemin caché ou un passage secret, il peut l'utiliser pour se déplacer pour le reste de la partie.

e.2) Une fois qu'il a découvert un site au trésor, il peut le rechercher pour le trésor chaque fois qu'il est dans sa clairière.

F. Les tables Peer ou Locate ne peuvent pas être utilisées pour découvrir Treasures Within Treasures Site Cards (la seule façon de découvrir une carte Treasures Within Treasures Site est de piocher la carte pendant le pillage ou en apprenant son emplacement auprès d'un autre individu.).

g. Trouver des ennemis cachés permet à l'individu d'espionner des individus masqués lorsqu'ils se trouvent dans la même clairière que lui (voir 4.5.6 Espionnage), et de les bloquer. Cette capacité reste en vigueur pour le reste de la journée, dans chaque clairière où il se déplace. Lorsqu'un individu trouve des ennemis cachés, il enregistre ce résultat dans la colonne Find Enemies de son Turn Record.

g.1) Trouver des ennemis cachés n'est pas rétroactif. Il commence espionner des individus cachés au moment où il lance le résultat.

g.2) Le résultat "Ennemis cachés" expire à minuit du chaque jour de match. Au début de chaque journée, personne ne peut espionner des individus cachés.

h. Les chefs engagés et les monstres contrôlés ont leurs propres Feuille d'histoire personnelle et notez leurs découvertes comme des personnages, en les barrant de la section Découvertes de leurs feuilles.

h.1) Le personnage d'embauche regarde n'importe quelle carte et l'embauche les découvertes du chef ou du monstre contrôlé, mais toutes les autres découvertes faites par le chef engagé ou le monstre contrôlé sont rayées de sa propre liste, pas de celle du personnage. Le personnage ne peut pas utiliser ces découvertes tant qu'elles ne lui ont pas été transférées, comme décrit en 7.7.2a1.

h.2) Lorsqu'un chef engagé ou un monstre contrôlé trouve "Ennemis cachés", cochez la colonne "Trouver des ennemis" sur sa propre feuille, pas sur celle du personnage. Ce résultat ne peut pas être transféré.

je. Activité des pairs améliorée : Un personnage peut enregistrer et faire l'activité Enhanced Peer uniquement lorsqu'il y est autorisé par un avantage spécial, un sort ou une carte Trésor. L'activité Peer améliorée permet aux personnages de Peer dans des clairières dans d'autres zones du plateau. Pour enregistrer une activité Enhanced Peer, il enregistre "P" et la clairière qu'il recherche. Il identifie la clairière par son numéro et la tuile sur laquelle elle se trouve. Quand il fait l'activité, il lance les dés et consulte la table des pairs pour trouver son résultat. Il ne peut utiliser aucune autre table de recherche. Le Phantasme et le Familier enregistrent également les activités (normales) des pairs en utilisant un "P", car leurs phases de recherche sont également limitées aux pairs.

7.5.5 Piller des trésors : Les trésors sont cachés dans les jetons du site au trésor. Chaque jeton de site a une case dans la section Emplacement du trésor de la carte de mise en place qui contient les cartes trésor qui sont cachées sur ce site. Pour obtenir ces trésors, un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé doit fouiller le site. Chaque fois qu'il réussit sa recherche, il prend un trésor dans la boîte du site. La recherche de trésors est appelée « pillage ». Les particuliers peuvent également piller des tas de biens abandonnés dans une clairière.

une. Pour obtenir des trésors, un individu doit : 1) identifier un Site chit pour qu'il sache où chercher un site ; 2) découvrir le site à l'aide de la table de localisation ou d'un autre individu par espionnage (4.5.6) ou échange (7.2.1) ; et 3) pillez le site pour prendre des trésors dans sa boîte, en utilisant la table de butin.

b. S'il se trouve dans la même clairière avec un site de trésor, il a découvert ou un tas de biens abandonnés, il peut le piller (chercher des trésors). Il doit déclarer exactement quel site ou tas il est en train de piller avant de lancer les dés.

b.1) Il peut piller un tas de biens abandonnés à tout moment est dans sa clairière; il ne peut piller un site au trésor que s'il l'a rayé de sa liste de découvertes.

b.2) Lorsqu'il récupère un pion Site face cachée ou un Trésor Dans la carte Trésors Site qui se trouve dans une case qui appartient à un pion Site face cachée, il doit retourner le pion Site face visible et le montrer à tous les autres joueurs (si le pion n'a pas encore été mis dans sa clairière il peut regarder à travers le jetons dans la tuile pour le trouver). Puis il retourne le jeton Site face cachée et le place dans la clairière où se trouve le site.

c. Lorsqu'un individu pille un jeton Site ou une pile de effets personnels, il utilise la table de butin. Son résultat indique quel trésor il obtient, en comptant à partir du haut de la pile. Si son résultat est supérieur au nombre d'objets dans la pile, il n'obtient rien. *Exemple:* S'il obtient un « 1 » et un « 3 », il obtient le troisième élément à partir du haut. S'il n'y a que deux objets dans la pile, il n'obtient rien.

ré. Certaines conditions doivent être remplies pour piller certains sites. Si un l'individu ne peut remplir les conditions, il ne peut pas piller le site.

d.1) Un personnage doit fatiguer des jetons pour piller les Cairns et Piscine. Cela reflète l'effort nécessaire pour rechercher ces sites. Il peut utiliser tous les jetons marqués d'un astérisque, y compris les jetons magiques. Il ne peut pas utiliser de chevaux ou d'objets. Des chefs engagés, des monstres contrôlés et des personnages transformés en créatures ou

les monstres peuvent piller ces sites sans payer de pénalité. Le pillage d'un site Treasures Within Treasures à la piscine ou à Cairns ne nécessite pas d'astérisques fatigants; à la place, les règles et les tables de recherche spéciales relatives à ces sites sont utilisées.

*Déchirant le **Cairns**:* Il doit fatiguer un astérisque à chaque fois qu'il lance le dé pour piller la boîte de Cairns, qu'il obtienne un objet ou non.

*Patauger et plonger dans le **Piscine**:* Il doit fatiguer un astérisque à chaque fois qu'il prend un objet dans la caisse de la Piscine, qu'il le garde ou non. Il n'a pas à payer s'il n'a pas réussi à obtenir un article. Trouver un site Treasures Within Treasures à la piscine ne compte pas comme obtenir un objet.

d.2) Pour piller le Caveau ou la Crypte du Chevalier, un personnage doit soit avoir la carte Clés perdues active (pour ouvrir les portes), soit jouer une pièce avec une force énorme (pour défoncer les portes). Il peut utiliser un pion Combat, un pion Déplacement, un pion Canard, un pion Berserk, un cheval, une carte Gants ou une carte Bottes, tant qu'il a une force Énorme. Il peut également utiliser la force T de n'importe lequel de ses partisans. S'il joue un marqueur d'action, il est fatigué. Il peut utiliser une attaque de force T créée par le souhait de force;il ne peut utiliser aucun autre sort de force T pour ouvrir ces sites. Un natif engagé, un monstre contrôlé ou un personnage transmorphisé peut piller ces sites s'il a T mouvement ou force de combat.

*Fouiller dans le **Crypte**:* Il doit utiliser les clés perdues ou la force énorme à chaque fois qu'il lance le dé pour piller la crypte du chevalier, qu'il obtienne un objet ou non.

*Ouvrir le **Sauter**:* Le coffre-fort ne peut pas être pillé jusqu'à ce que quelqu'un utilise les clés perdues ou la force énorme pour l'ouvrir. Cette pénalité n'est payée qu'une seule fois par partie. Une fois le coffre-fort ouvert, n'importe qui peut le piller. Il ne peut pas être refermé.

e. Lorsqu'un individu pioche une carte Enchantée, une carte Site, le Squelette Moisi ou les Restes du Voleur, il doit le révéler instantanément (voir la Liste des Trésors). Lorsqu'il pioche une autre carte, il la garde secrète jusqu'à ce qu'il l'active.

F. Dès qu'un personnage récupère un objet, il peut décider de activez-le, gardez-le inactif ou abandonnez-le dans la clairière. Les chefs indigènes et les monstres contrôlés peuvent choisir de conserver ou d'abandonner un objet, mais ne peuvent pas activer ou désactiver des objets.Si l'objet est une carte Enchantée, elle s'active automatiquement et active des sorts permanents après qu'il ait décidé de la garder ou de l'abandonner.

g. Trois des cartes cachées dans les sites au trésor sont Des trésors dans des trésors Des cartes de sites qui identifient des sites de trésors mineurs (voir la liste des trésors). Chaque site mineur contient les trésors qui se trouvent dans sa boîte dans la section Trésors dans les trésors de la fiche de mise en place.

g.1) Lorsqu'un individu pioche un Treasures Within carte Site Trésors, il la raye de sa liste de Découvertes, et ensuite il peut la piller comme n'importe quel autre site trésor. La seule façon de découvrir l'un de ces sites est de piocher sa carte Site ou d'apprendre son emplacement auprès d'un autre individu.

g.2) Après avoir été piochée, la carte Site est retournée face visible et remettre dans la boîte d'où il vient, au fond des autres trésors de cette boîte. Cela permet aux autres de piocher la carte et de découvrir le site.

g.3) Lorsqu'un individu utilise une phase de recherche pour piller un Trésors Dans la carte Site Trésors, il doit utiliser sa table spéciale à la place de la Table de Butin (voir la Liste des Trésors).

7.5.6 Lire des runes et apprendre des sorts : Lorsqu'un personnage effectue l'activité de recherche, il peut spécifier un artefact, un livre de sorts ou un jeton de site et utiliser le tableau de lecture des runes pour essayer d'en apprendre un. de ses sorts. Il ne peut spécifier un artefact ou un livre de sorts que s'il le possède et qu'il est actif. Il ne peut spécifier un pion Site que s'il se trouve dans sa clairière et qu'il l'a découvert.

une. Chaque carte de sort dans les livres de sorts, les artefacts et Les sections Treasure Locations appartiennent au jeton Artefact, Spell Book ou Site nommé au-dessus de sa case. Chaque carte Sort reste secrète jusqu'à ce qu'elle soit découverte au cours de la partie.

b. Il ne peut essayer d'apprendre qu'un seul sort par activité de Recherche. Il ne peut spécifier qu'un seul objet ou site, et il doit essayer d'apprendre la carte Sort la plus haute dans sa case sur la Carte de Mise en Place. *Exception:* S'il spécifie un Artefact ou un Livre de Sorts avec des cartes Sort éveillé, il peut spécifier l'une de ses cartes éveillées à la place de la carte du dessus de sa boîte. La carte qu'il indique reste face cachée et secrète.

c. Il lance les dés et consulte la table des runes de lecture pour trouver son résultat, comme expliqué sur le tableau.

c.1) S'il « réveille » une carte Sort, il la regarde ; s'il appartient à un Artefact ou à un Livre de Sorts, il le place avec son objet, mais s'il appartient à un jeton de Site, il le remet dans sa boîte, sous toutes les autres cartes Sort de cette boîte.

c.2) S'il obtient un résultat "apprendre", il ne peut enregistrer que le sort s'il a un marqueur magique du type nécessaire pour lancer ce sort ; le marqueur magique peut être actif, inactif ou enchanté, tant qu'il a le bon chiffre romain.

c.3) S'il n'apprend ni ne réveille la carte Sort, il fait ne la regarde pas et il la laisse au-dessus des cartes Sort dans sa boîte.

ré. Lorsqu'un personnage apprend un sort à partir d'un site, il le fait *ne pas* prenez sa carte de sort - il enregistre le sort sur sa feuille et laisse la carte de sort pour que d'autres la trouvent.

e. Chaque personnage enregistre les sorts qu'il apprend dans la rubrique "Sorts" cases sur sa feuille. Il enregistre un sort par boîte et note son nom, le type de magie, la couleur magique dont il a besoin et où il l'a obtenu. Il garde ses sorts secrets jusqu'à ce qu'il les utilise (il couvre les sorts lorsqu'il utilise la section de mêlée). Il ne peut utiliser que les sorts qu'il a enregistrés.*Noter:* Les chefs engagés et les monstres contrôlés ne peuvent pas enregistrer de sorts.

F. Un personnage ne peut apprendre qu'un seul sort de chaque carte Sort. Il ne peut pas dupliquer un sort qu'il a déjà enregistré à partir d'une carte Sort – il ne peut pas apprendre deux fois le même sort. Il*pouvez* enregistrer un sort qui duplique un de ses sorts de départ. *Exemple:* S'il commence la partie avec le sort Persuasion, il peut l'enregistrer à nouveau, dans une case séparée, lorsqu'il trouve la carte Sort « Persuasion » et apprend le sort.

g. Le nombre de sorts qu'un personnage peut enregistrer est limité par le nombre de boîtes dont il dispose. Il peut effacer d'anciens sorts pour faire place à de nouveaux sorts, s'il le souhaite, mais il perd les sorts qu'il efface. Il ne peut utiliser des sorts que lorsqu'ils sont enregistrés sur sa feuille.

h. Lorsqu'un personnage a un artefact ou un livre de sorts actif, il peut regarder ses cartes Sort éveillées. Il n'« apprend » pas les sorts en regardant les cartes, il apprend simplement quels sorts l'objet contient. Il ne peut pas regarder les cartes qui sont encore sur la carte de mise en place.

7.5.7 Vue magique: Magic Sight est causé par l'Avantage Spécial "Désincarné", la carte Phantom Glass Treasure et le sort World Fades. Lorsqu'un personnage est affecté par l'une de ces causes, chaque fois qu'il effectue une phase de recherche, il doit utiliser la table de vision magique au lieu des tables de pairs, de localisation, de butin et de lecture de runes. Il n'a pas le choix, il doit utiliser la table Magic Sight au lieu des autres.

une. Magic Sight ne l'affecte que lorsqu'il effectue la recherche (il utilise toujours la table des pairs lorsqu'il fait l'activité des pairs), et cela n'affecte pas les trésors dans les trésors

Tableaux de cartes de site. Lorsqu'il pille une carte Treasures Within Treasures Site, il doit toujours utiliser sa table spéciale.

b. Magic Sight s'annule automatiquement ; lorsqu'un personnage est affectés par deux causes de Magic Sight, ils s'annulent et il doit utiliser les tables normales. Lorsqu'il est affecté par les trois, il doit à nouveau utiliser Magic Sight.*Exemple:* Le Roi Sorcier utilise normalement Magic Sight. Lorsqu'il est ensorcelé par un sort World Fades actif, il arrête d'utiliser Magic Sight et cherche normalement. S'il active ensuite le Phantom Glass, il recommence à utiliser Magic Sight.

c. Lorsqu'un personnage utilise la table Magic Sight, il peut trouver ennemis cachés uniquement s'ils ont des sorts ou certains biens. Sur un résultat "Sorts", il trouve tous ceux qui ont des sorts enregistrés, sur un résultat "Compteurs", il trouve tous ceux qui possèdent une arme, une armure ou un cheval, y compris tous les indigènes, gobelins, ogres et géants. Sur un résultat "Treasure Cards", il trouve tous ceux qui possèdent des cartes Treasure. Le personnage note sur sa feuille quels types d'ennemis cachés il peut voir ; d'autres ennemis cachés lui restent cachés. Il perd de vue ces ennemis cachés s'il perd sa vision magique, ou s'ils disposent des sorts ou des effets qui lui permettent de les voir.*Noter:* Si un personnage a trouvé des ennemis cachés plus tôt dans la journée sans utiliser Magic Sight, il conserve ce résultat lorsqu'il commence à utiliser Magic Sight et peut toujours bloquer, espionner et attaquer normalement tous les ennemis cachés.

ré. Lorsqu'un personnage lance un "Pions" ou "Cartes Trésor" En conséquence, il peut également prendre une appartenance de n'importe quel jeton Site qu'il a découvert dans sa clairière ou d'un tas d'effets abandonnés dans la clairière. Sur un résultat « Contres », il prend le premier pion (arme, armure ou cheval) de la pile. Sur un résultat "Cartes Trésor", il prend la carte Trésor du dessus.*Noter:* Il doit toujours suivre les restrictions listées dans la Règle 7.5.5d pour piller les Cairns, la Piscine ou l'Abri. Plus précisément, le coffre-fort doit être ouvert en utilisant la force T avant de pouvoir en retirer des objets en utilisant Magic Sight. De même, il doit fatiguer des marqueurs lors du pillage de la Piscine ou de Cairns. Cependant, il ne fatigue un jeton que lorsqu'il prend réellement un objet des Cairns, pas à chaque fois qu'il roule sur la table Magic Sight dans une clairière avec les Cairns.*Explication:* Contrairement à la table de butin, tous les résultats de Magic Sight n'impliquent pas de fouiller les Cairns, et il a également le choix de prendre des objets d'autres endroits, comme une pile de trésors dans la clairière..

e. Un résultat "Sorts" lui permet d'apprendre un sort sans le réveiller. Il peut spécifier un artefact ou un livre de sorts qu'il a actif, ou un marqueur de site (avec des cartes sort) qu'il a découvert dans sa clairière, regarder toutes les cartes sort qui appartiennent à cet objet ou site (sans changer leur ordre) et choisissez celui qu'il apprend. Il regarde les fiches après avoir précisé l'objet ou le site.

F. La seule façon pour lui de découvrir des chemins cachés et des secrets passages se fait en lançant un « 1 », ce qui lui permet de choisir n'importe quel résultat dans les tables Peer ou Locate. S'il obtient un « 1 », il ne peut choisir que les résultats des tables Peer ou Locate ; il ne peut pas choisir un résultat de la table Magic Sight.

7.6 L'ACTIVITE COMMERCIALE

7.6.1 Lorsqu'un personnage ou un chef engagé fait du commerce avec des chefs autochtones et des visiteurs, il peut obtenir de l'or enregistré en leur vendant des biens, et il peut dépenser de l'or enregistré pour acheter leurs biens. Chaque chef natif et visiteur possède les effets dans sa boîte sur la carte de mise en place, et il a toujours ces effets avec lui, prêts à échanger (ses méthodes de transport de ces effets ne sont pas représentées dans le jeu). Les autochtones et les visiteurs ont également une quantité illimitée d'or à dépenser (cet or n'est pas enregistré n'importe où, il apparaît juste quand ils achètent quelque chose).

une. Le chef de chaque groupe autochtone est le seul qui puisse commerce, même lorsque le groupe est dispersé. Lorsqu'il est tué, personne dans le groupe ne peut échanger.

b. Les personnages ne peuvent pas commercer avec des chefs embauchés en utilisant un Commerce phase. Lorsqu'un chef est embauché, les biens de son groupe deviennent indisponibles pour le commerce et il n'a que l'or et les objets qu'il a acquis depuis son embauche, le cas échéant.

c. Un chef embauché peut utiliser l'or et les biens qu'il a acquis pour échanger au nom du personnage qui recrute, en utilisant les relations commerciales du personnage. Tous les biens qu'il obtient sont mis avec les biens qu'il transporte et tout l'or qu'il obtient est enregistré sur sa feuille, mais ils appartiennent au personnage qui engage. Tous les avantages qu'il accepte ou rembourse affectent les relations commerciales du personnage. Les monstres contrôlés ne peuvent pas commercer avec des chefs indigènes ou des visiteurs.

7.6.2 Chaque appartenance a un prix de base de l'or qui définit la quantité d'or enregistrée que les natifs et les visiteurs paieront pour cela ; ce prix est également utilisé pour fixer le prix lorsqu'ils le vendent. Chaque carte Trésor indique son propre prix en or, et la liste des armes, la liste des armures et la liste des chevaux indiquent les prix de chaque pion arme, pion armure et pion cheval, respectivement.

une. La liste des prix visiteurs définit des prix spéciaux que les visiteurs utiliser pour acheter ou vendre certaines cartes Trésor. Lorsque vous échangez avec un visiteur, utilisez ces prix spéciaux au lieu des prix sur les cartes.

b. La liste des armures répertorie les prix spéciaux pour les armures endommagées. Lorsque vous vendez une armure endommagée, utilisez le prix indiqué pour une armure endommagée. Lorsque les indigènes ou les visiteurs achètent une armure, ils la réparent instantanément. Il est immédiatement disponible pour être racheté par eux à son prix « intact ». C'est le seul moyen de réparer une armure (autre qu'un sort Make Whole).

7.6.3 Un personnage ou un chef engagé utilise l'activité Commerce pour commercer avec des chefs autochtones et des visiteurs. Pour enregistrer une activité commerciale, il enregistre « T ». Lorsqu'il fait l'activité commerciale, il désigne un chef indigène ou un visiteur dans sa clairière et indique s'il achète ou vend.*Noter:* Les individus peuvent commercer en étant cachés. Considérez-les comme des personnages encapuchonnés faisant des affaires dans l'ombre.

une. Il peut spécifier tout chef autochtone ou visiteur non engagé dans son clairière, quelle que soit la personne avec qui il a échangé auparavant ce jour-là, mais il ne peut spécifier qu'un seul chef ou visiteur natif. Il ne peut pas spécifier un personnage, un chef engagé ou un monstre contrôlé - ces individus commercent entre eux comme expliqué dans la règle 7.2.1.

b. Il peut soit acheter soit vendre pendant chaque activité commerciale, mais il ne peut pas à la fois acheter et vendre dans la même activité. *Exception:* Il peut utiliser des articles pour compenser une partie ou la totalité du prix d'achat lorsqu'il achète.

c. Il a la possibilité d'annuler la phase d'échange au lieu de l'utiliser, s'il le souhaite.

7.6.4 Vendre : Les autochtones et les visiteurs achètent toujours tout ce qu'on leur propose. Un personnage ou un chef natif peut vendre n'importe quel nombre de biens en même temps. Il obtient le prix de base de l'or pour chaque objet qu'il vend. Il doit révéler chaque carte qu'il vend, pour en vérifier le prix. Tout ce qu'il vend est mis dans la boîte de l'acheteurdans l'ordre de la taille du comptoir, et chaque article est placé sous tous les articles du même type déjà dans la boîte. *Exemple:* Un personnage vend un trésor, un cheval et une épée à un groupe autochtone qui possède déjà deux trésors. Le nouveau trésor va en bas, sous les deux trésors existants, le compteur de chevaux va immédiatement

au-dessus des trésors, et l'épée (le plus petit jeton) va sur le dessus de la pile. Le personnage ou le chef engagé fait *ne pas* regarde les cartes de l'acheteur et il le fait *ne pas* utilisez la table de réunion. (Les procédures de vente et d'achat sont modifiées par la règle facultative du commerce 10. D.2,)

7.6.5 Achat : Un personnage ou un chef natif ne peut acheter qu'un seul objet par activité commerciale. Il jette un coup d'œil secret à toutes les cartes Trésor du vendeur, puis il précise l'objet qu'il essaiera d'acheter ; s'il spécifie une carte Trésor, il la laisse face cachée et secrète (une fois qu'il a regardé les cartes du vendeur, il doit spécifier quelque chose et lancer sur la Table de Réunion, même s'il n'a pas l'intention de l'acheter réellement). *Spécial:* Si, lorsqu'il regarde les objets du natif ou du visiteur, il trouve une carte Enchantée, cette carte se retourne et commence immédiatement à irradier la magie des couleurs..

une. Il lance les dés et trouve son résultat sur la Réunion Tableau, dans la colonne qui montre sa relation commerciale actuelle avec le vendeur ; lorsqu'il achète à un Allié, il utilise la colonne « Allié », et ainsi de suite. Si le vendeur ne figure pas parmi ses relations commerciales, il utilise la colonne Neutre. Les leaders embauchés utilisent les relations commerciales du personnage qui recrute.*Exemple:* Le Chevalier Noir utilise la colonne Allié pour acheter à la Compagnie, et la colonne Neutre pour acheter aux Bachkars (qui ne sont pas listés sur sa carte Personnage). *Spécial:* Si un lanceur de sorts a lancé un sort Persuasion qui est toujours en vigueur, il utilise la relation commerciale définie par le sort plutôt que ses relations commerciales normales.

b. Avant d'acheter auprès d'un chef natif, d'un personnage ou d'un embauché le leader peut « acheter des boissons » pour le groupe du leader. L'achat de boissons lui coûte un point Or pour chaque membre du groupe dans la clairière (embauché et non embauché), mais cela rend le groupe natif d'un niveau plus convivial - il utilise la colonne Réunion qui est d'un niveau plus conviviale que la colonne qu'il utiliserait normalement. . Il ne peut acheter des boissons qu'aux natifs, pas aux visiteurs, et il ne peut acheter des boissons qu'une seule fois par phase, juste avant de lancer les dés. L'effet se termine à la fin de la phase - il doit utiliser la colonne normale s'il échange à nouveau avec le groupe (sauf s'il achète à nouveau des boissons).

c. S'il obtient un résultat Prix, il peut acheter l'objet pour le prix indiqué, ou il peut mettre fin à l'activité en n'achetant rien et en ne payant rien. Il peut payer une partie ou la totalité du prix en biens, en valorisant chaque bien à son prix de base en Or (le vendeur conserve tout trop-perçu – il ne rend pas la monnaie). Il ne peut pas acheter si payer le prix ferait chuter son or enregistré en dessous de zéro.

ré. "Les résultats "No Deal" ou "Block/Battle" signifient que le vendeur refuse de vendre. « Bloquer/Combattre » signifie que le vendeur bloque également le personnage ou le chef engagé.

e. Si un personnage ou un chef engagé accepte une aubaine (après avoir lancé un résultat "Boon"), cela ne lui coûte pas d'or mais le vendeur devient un niveau moins amical avec lui jusqu'à ce que le bonus soit remboursé. En effet, il paie l'avantage avec le niveau d'amitié perdu, comme si le niveau était un objet avec le même prix en or que l'avantage. *Exemple:* Si le chevalier noir prend une aubaine de la compagnie, ils passent d'allié à ami et il utilise la colonne ami pour acheter d'eux par la suite. S'il leur prend un autre avantage, ils passent au neutre, et ainsi de suite.*Spécial:* Si un lanceur de sorts utilisant le sort Persuasion reçoit une aubaine des indigènes, cela soustrait à sa relation commerciale permanente avec le groupe, et non à la relation causée par le sort. La relation causée par le sort ne change jamais.

e.1) Pour retrouver le niveau de convivialité perdu, le caractère ou le chef engagé doit utiliser une phase d'échange pour le racheter exactement comme s'il s'agissait d'un objet avec le même prix en or que l'avantage. *Important:* Il n'a qu'une seule chance de racheter le niveau de convivialité perdu. S'il ne parvient pas à l'acheter lors de son premier lancer sur la table de réunion, il est définitivement perdu. S'il l'achète, il retrouve le niveau de convivialité.

e.2) Il note chaque changement de convivialité dans le commerce section relations de sa feuille d'histoire personnelle. Tout changement d'amitié résultant des échanges d'un leader engagé affecte les relations commerciales du personnage qui recrute.

F. Un personnage ou un chef engagé doit révéler chaque carte Trésor qu'il obtient réellement, qu'il l'achète ou qu'il l'obtienne en cadeau.

7.6.6 Certaines cartes Trésor spécifient une récompense de Renommée : un groupe natif et un certain nombre de points de Renommée (entre parenthèses). Chaque fois qu'un personnage ou son chef engagé vend la carte au groupe spécifié, il gagne les points de renommée indiqués ; lorsqu'il achète ou accepte la carte du groupe comme avantage, il perd les points de renommée. Ceci s'ajoute à tout or qui change de mains.*Noter:* Selon la règle facultative Rancunes et gratitude (voir règle 10.B.6), l'achat et la vente d'objets avec une récompense de renommée affectent également les relations commerciales d'un personnage avec ce groupe.

7.6.7 Acheter des sorts: Les personnages peuvent acheter et apprendre des sorts aux visiteurs. Chaque carte Spell de la section Visiteurs peut être achetée auprès du visiteur nommé au-dessus de sa boîte. Le prix en or de base d'un sort est de 10 points d'or.

une. Lorsqu'un personnage utilise une activité commerciale pour acheter et apprendre un Sort d'un visiteur, il regarde les cartes Sort du visiteur, sélectionne celle qu'il va tenter d'acheter et lance les dés sur la Table de Rencontre pour connaître son résultat.

b. Il ne peut essayer d'apprendre qu'un seul sort par phase de Commerce, et ne peut apprendre le sort que s'il remplit les conditions expliquées dans la règle 7.5.6c.2). Il fait*ne pas* révéler le sort qu'il apprend.

c. S'il achète et apprend un sort, il ne prend pas la carte, mais le laisse au Visiteur pour que les autres l'apprennent.

ré. Les chefs engagés ne peuvent pas acheter et apprendre des sorts au nom de leur caractère d'embauche.

e. Les visiteurs n'achètent jamais de sorts aux personnages.

7.7 L'ACTIVITÉ DE LOCATION

Les personnages et les chefs embauchés peuvent utiliser l'activité Recruter pour « embaucher » des groupes indigènes pendant un certain temps, en dépensant de l'or enregistré pour acquérir la capacité de déplacer les indigènes et de les utiliser au combat. Pendant la lumière du jour, les indigènes embauchés peuvent se déplacer sur la carte et se cacher en suivant les personnages. Le soir, les indigènes engagés peuvent combattre des personnages, des monstres et des indigènes dans les clairières où ils se trouvent. Chaque personnage contrôle ce que font ses indigènes embauchés.

7.7.1 Pour enregistrer une phase de Recrutement, un personnage ou un leader engagé enregistre « RH ». Lorsqu'il fait l'activité, il spécifie l'un des groupes indigènes dans sa clairière, puis lance les dés sur la table de réunion pour déterminer combien d'or enregistré il lui en coûtera pour embaucher le ou les indigènes impliqués. Il peut soit embaucher le(s) indigène(s) en payant le prix indiqué, soit ne rien payer et n'embaucher personne.*Noter:* S'il le souhaite, il peut annuler l'activité Embauche avant de lancer sur la table de réunion.

une. Il ne peut spécifier qu'un seul groupe par phase d'embauche, mais il peut spécifier tout groupe indigène qui a un ou plusieurs membres non embauchés dans sa clairière, que le chef du groupe soit dans la clairière ou non. Il ne peut pas embaucher des indigènes qui sont dans d'autres clairières, et il ne peut pas embaucher des indigènes qui sont déjà loués à d'autres

personnages. Les personnages ne peuvent pas embaucher des natifs les uns des autres.

a.1) S'il spécifie les voleurs ou l'ordre, il ne peut embaucher que un natif par phase d'embauche. Il ne peut pas choisir quel natif non embauché il embauche – le seul natif non embauché qui peut être embauché est celui qui a le numéro de code d'identification le plus élevé dans la clairière (le chef est embauché en dernier).*Exemple:* Il faut quatre phases d'embauche pour embaucher l'ensemble de l'ordre ; le chevalier "O3" doit être engagé en premier, "O2" en second, "O1" en troisième et "OHQ" en dernier.

a.2) Lorsqu'il précise un autre groupe autochtone, il doit embaucher chaque membre non engagé de ce groupe dans sa clairière. Il ne peut pas embaucher certains membres du groupe et ne pas en embaucher d'autres dans la même clairière. Il ne peut embaucher que les membres du groupe qui se trouvent dans sa clairière lorsqu'il effectue la phase d'embauche. Il utilise la même phase d'embauche pour les embaucher tous en même temps.

b. Le personnage ou le chef engagé utilise la même procédure pour embaucher des indigènes qu'il utilise pour acheter chez eux (voir règle 7.6.5). Il trouve son résultat sur la table de réunion dans la colonne qui correspond à sa relation commerciale actuelle avec le groupe, et il peut "acheter des boissons" avant de lancer(s'il achète des boissons, il le fait pour tous les membres du groupe dans la clairière, embauchés et non embauchés, même lorsqu'il n'embauche qu'un seul indigène). Les résultats sont expliqués dans le tableau.

b.1) Le "salaire" de base de chaque natif définit le prix de base de l'or d'embaucher ce natif ; s'il lance un résultat de prix, il le multiplie par le salaire total de tous les indigènes qu'il embauche pour trouver la quantité d'or enregistrée qu'il en coûte pour embaucher les indigènes. Pour embaucher les indigènes, il doit payer ce prix en or enregistré (et non en objets). S'il obtient un résultat "Avantage", il peut embaucher gratuitement le(s) natif(s) comme avantage, comme expliqué dans la règle 7.6.5e.*Noter:* Si une aubaine est remboursée, elle doit être remboursée au chef du groupe lorsqu'il n'est pas embauché.

b.2) Le salaire de base de l'indigène est le même qu'il ait un cheval ou pas.

b.3) Si un lanceur de sorts a lancé un sort Persuasion qui est toujours en effet, il utilise la relation commerciale définie par le sort pour embaucher le ou les natifs. *Spécial:* Si le lanceur de sorts reçoit une aubaine des indigènes, cela soustrait à sa relation commerciale permanente avec le groupe, et non à la relation causée par le sort.

c. Chaque natif reste engagé pendant 14 jours de jeu (en comptant le jour de location comme premier jour) ; c'est la « durée d'embauche » du natif. Lorsqu'un personnage engage des indigènes, il doit enregistrer leurs codes d'identification et le jour où leur mandat expire.

ré. Alors que les indigènes sont embauchés, le personnage qui les a embauchés peut utiliser les phases d'embauche pour embaucher à nouveau les natifs, en utilisant exactement la même procédure qu'il a utilisée pour les embaucher en premier lieu. Chaque réembauche ajoute 14 jours à leur durée d'embauche. Il doit réembaucher les Voleurs et l'Ordre individuellement, et lorsqu'il réembauche un autre groupe, il doit réembaucher tous les membres du groupe qui se trouvent dans sa clairière.Il peut choisir lequel de ses Ordres embauchés ou Voleurs il réembauche, et il peut choisir d'utiliser une phase de Recrutement pour réembaucher ses propres natifs plutôt que d'autres natifs non embauchés dans sa clairière. Il ne peut réembaucher que les indigènes qui se trouvent dans sa clairière ; il ne paie pas (et ne peut pas réembaucher) les indigènes dans d'autres clairières.

e. Les autochtones cessent de fonctionner normalement lorsqu'ils sont embauchés. Personne ne peut commercer avec eux, et le seul personnage qui peut les réembaucher est le personnage qui les a initialement embauchés. Lorsqu'ils sont embauchés, les chefs autochtones n'invoquent pas de jetons de visiteur/mission. Lorsqu'ils sont embauchés, les autochtones font*ne pas* revenir au tableau d'apparence (et les indigènes de la garnison le font *ne pas* retourner dans leurs Demeures) lorsque leur rang rôde au bout d'une semaine. De plus, leurs chevaux tués ne se régénèrent pas. Si une partie d'un groupe est embauchée et qu'une autre ne l'est pas, les indigènes non embauchés (et leurs chevaux) se régénèrent normalement.

F. Les natifs embauchés fonctionnent comme des extensions de l'embauche personnage. *Important:* Chaque personnage contrôle ce que font ses indigènes embauchés. Cette section fait référence aux natifs embauchés comme faisant des choses, mais c'est toujours le personnage qui embauche qui contrôle ce qu'il fait.

f.1) Chaque indigène embauché traite avec les autres habitants comme s'il étaient le caractère d'embauche. Les monstres l'attaqueront, les indigènes qui combattent le personnage l'attaqueront et il utilisera les relations commerciales du personnage lorsqu'il traitera avec des indigènes non embauchés.*Exception:* Lorsqu'un natif engagé lance les dés et consulte une table, son jet de dé n'est affecté que par les modificateurs qui s'appliquent à lui. Les modificateurs de jet de dé du personnage font*ne pas* s'appliquer à ses indigènes embauchés. De plus, les avantages spéciaux d'un personnage ne s'appliquent pas à ses mercenaires.

f.2) Le personnage est toujours crédité de la Renommée et La notoriété que ses indigènes embauchés gagnent. Lorsqu'un natif engagé gagne des points de renommée ou de notoriété enregistrés, le personnage qui recrute enregistre instantanément ces points sur sa propre feuille, quel que soit l'endroit où il se trouve sur la carte.

g. Pendant la lumière du jour, les indigènes embauchés et leurs chevaux sont placés côté clair vers le haut lorsqu'ils ne sont pas masqués, côté sombre vers le haut lorsqu'ils sont masqués.

7.7.2 Leaders engagés : Le chef de chaque groupe est beaucoup plus puissant que le reste de son groupe. Lorsqu'il est embauché, il fonctionne comme un personnage : il reçoit un jeton d'attention et une feuille d'histoire personnelle, enregistre les activités de ses phases de lumière du jour, peut être suivi comme un personnage, et il peut enregistrer des découvertes et transporter des effets personnels et de l'or enregistré pour le personnage qui l'embauche. Il n'enregistre pas la Renommée et la Notoriété (voir 7.7.1.f.2 ci-dessus). Pour un jeton Attention, le leader prend un jeton de personnage inutilisé ou un jeton rouge numéroté (un jeton rouge numéroté de « 1 » à « 6 »).

une. Le chef enregistre ses découvertes et son or par lui-même drap, et les affaires qu'il transporte sont mises avec son drap. Ces points d'or, biens et découvertes appartiennent au personnage qui recrute, mais tant qu'ils sont avec le chef, le personnage ne peut pas les utiliser lui-même et ils ne comptent pas dans ses conditions de victoire.

a.1) Lorsque le leader embauché et le personnage qui recrute sont en même clairière, ils peuvent transférer des objets, de l'or et des informations aux heures habituelles où les personnages et les chefs engagés peuvent échanger et réorganiser leurs biens. Ils doivent être dans la même clairière avec les découvertes pour échanger des informations sur les sites, les chemins et les passages.

a.2) Le chef peut porter des cartes Enchantées tant qu'elles sont actif, mais il ne peut activer aucun autre effet.

a.3) Les effets personnels du chef (ceux de son groupe d'origine) sont gauche sur la carte de configuration, hors jeu. *Spécial:* Si les possessions du groupe indigène incluent une carte Enchantée activée, cette carte continue de rayonner la magie des couleurs dans la clairière dans laquelle se trouve le chef embauché, même si elle est autrement hors jeu..

a.4) Lorsqu'un chef n'est plus engagé, son groupe prend n'importe affaires qu'il transporte encore : les affaires sont placées dans la case de son groupe sur la fiche de mise en place. Son or enregistré et ses découvertes sont annulés, et il n'a rien enregistré la prochaine fois qu'il est embauché.

b. Le chef peut utiliser l'or et les biens qu'il transporte pour échanger et embaucher pour le personnage qui recrute, en utilisant les relations commerciales du personnage. Tous les points de renommée et de notoriété qu'il gagne ou perd sont instantanément crédités au personnage qui recrute. Tous les indigènes qu'il embauche sont embauchés par le personnage.*Noter:* Un leader embauché ne peut pas se réembaucher, mais il peut embaucher d'autres membres non embauchés de son groupe.

c. Un chef engagé peut piller les Cairns et la Piscine sans fatigant. S'il a une lettre de dégâts énormes de chaque côté de son pion, ou s'il (ou son cheval) a une force de mouvement énorme, il peut ouvrir le coffre-fort et la crypte du chevalier.

ré. Lorsqu'un chef engagé termine son tour, les monstres se déplacent et les habitants apparaissent exactement comme s'il s'agissait d'un personnage.

7.7.3 Sous-fifres : Les non-chefs embauchés sont appelés «sous-fifres». Les sous-fifres ne peuvent pas transporter d'effets personnels ni enregistrer de points ou de découvertes. Les subalternes ne peuvent faire que l'activité Suivre, et lorsqu'ils suivent, ils ne peuvent que se déplacer et se cacher - ils ne peuvent participer à aucune autre activité.

une. Les subalternes peuvent être laissés pour compte comme expliqué dans la règle 7.11.5. Le personnage qui recrute décide quand il restera.

b. Lorsque le tour du subalterne suivant se termine, il est remis en place Sur la carte. *Important:* Contrairement aux personnages et aux chefs engagés, les sous-fifres ne font pas bouger les monstres et ne font pas apparaître les habitants.

7.7.4 Lorsqu'un natif cesse d'être embauché, il redevient un natif non embauché. S'il est caché, il devient non caché. Il reste là où il est jusqu'à ce qu'il soit réembauché, ou jusqu'à ce que son groupe se régénère normalement. Les indigènes qui sont laissés dispersés sur la carte lorsque leur groupe n'est plus engagé peuvent être embauchés par des personnages ou des chefs embauchés qui se déplacent vers leurs clairières, mais seul le chef du groupe peut échanger les biens du groupe, et lui seul peut invoquer des jetons de visiteur/mission du Tableau d'apparence. Un natif peut être désembauché de quatre manières :

une. Un natif est automatiquement désembauché à minuit le dernier jour de sa période d'embauche.

b. Quand un personnage est tué ou quitte le conseil, tout son les natifs embauchés deviennent instantanément non embauchés. Bien qu'ils ne soient plus cachés, ils ne changent pas de camp jusqu'à ce qu'ils changent de tactique normalement ou que le combat se termine..

c. Lorsqu'un indigène engagé est tué, il devient instantanément non embauché. *Noter:* Lorsqu'un natif engagé est tué, le personnage qui recrute perd des points de notoriété égaux à la prime de notoriété du natif.

ré. *Spécial:* Lorsqu'un personnage commet une "traîtrise" (voir Règle 8.4.2g) contre un groupe indigène en combat, tous les membres de ce groupe qui lui sont actuellement engagés deviennent instantanément désengagés. Les natifs embauchés par d'autres personnages et les natifs d'autres groupes ne sont pas affectés.

7.7.5 Monstres engagés et contrôlés: Certains sorts, tels que Deal with Goblins ou Control Bats, permettent aux monstres d'être recrutés ou contrôlés comme s'ils étaient des natifs recrutés.

une. Quand un tel sort est en vigueur pendant la Lumière du jour, le le lanceur de sorts et ses chefs embauchés peuvent utiliser les phases d'embauche pour embaucher les habitants ciblés. Il utilise la relation commerciale définie par le sort, et il peut acheter des boissons avant de rouler sur la table de réunion. La durée de location est de 14 jours et les habitants restent embauchés après la fin du sort. Les habitants peuvent être réembauchés, mais seulement lorsque le sort est en vigueur.

b. Les monstres ciblés doivent être recrutés ensemble, en groupe. Le salaire de base en or de chaque monstre est égal à sa prime de notoriété. Les monstres doivent être embauchés pour de l'or. Ils ne peuvent pas être embauchés gratuitement, comme une aubaine (les résultats d'une aubaine sont traités comme un prix x 1).

c. Lorsqu'un personnage ou un chef embauché engage un habitant, le habitant est libéré de tous les sorts de pacification lancés par d'autres personnages. Lorsqu'un habitant est embauché, seul le personnage qui l'embauche peut lui lancer des sorts de pacification - les sorts de pacification lancés par d'autres personnages ne peuvent pas entrer en vigueur contre un habitant embauché.

Exception: Les mercenaires peuvent toujours être ciblés par le sort Paix.

ré. Les monstres embauchés et contrôlés fonctionnent comme des natifs embauchés ; ils ne rôdent pas et ils ne reviennent pas au Tableau d'Apparence. Dans la lumière du jour, les monstres non cachés se tournent vers le côté clair, les monstres cachés vers le côté obscur (les monstres cachés deviennent le côté rouge vers le haut).

e. Chaque *contrôlé* monstre fonctionne comme un embauché *leader.* Ce reçoit un jeton d'attention et une feuille, il obtient un tour pour enregistrer et faire des activités, il peut transporter des effets personnels et enregistrer de l'or et des découvertes. Sa force de déplacement (identique à son poids/vulnérabilité) définit le poids qu'il peut porter.

e.1) Les monstres contrôlés ne peuvent pas faire l'échange et la location Activités. Ils ne peuvent échanger qu'avec des personnages et des chefs engagés au début d'une phase et à la fin de la soirée.

e.2) Lorsque le sort se termine, les valeurs enregistrées du monstre disparaissent et ses biens sont abandonnés dans sa clairière.

F. Chaque *embauché* monstre fonctionne comme un embauché *subalterne.* Ça peut uniquement Suivre, et lorsqu'il suit, il ne peut que se déplacer et se cacher.

g. Le lanceur de sorts gagne et perd de la renommée et de la notoriété pour ses monstres embauchés et contrôlés comme s'ils étaient des indigènes embauchés. Il gagne les points qu'ils gagnent et il perd de la Notoriété lorsqu'ils sont tués.*Exception:* Lorsqu'un lanceur de sorts commet une "trahison" contre des monstres, il ne perd aucun point de renommée.

7.8 L'ACTIVITÉ DE REPOS

7.8.1 Chaque personnage peut utiliser l'activité Repos pour remettre en jeu ses jetons d'action inactifs. Un guide peut enregistrer cette activité au profit de ses adeptes. Il enregistre « R » pour enregistrer chaque activité de repos.

7.8.2 Lorsqu'il fait l'activité, il peut remettre en jeu des jetons fatigués ou blessés ou convertir un jeton blessé en jeton fatigué.

une. Il peut se reposer en utilisant n'importe quel *un* des options suivantes :

a.1) il peut placer un pion fatigué à un astérisque ou un blessé jeton qui n'a pas d'astérisques remis en jeu ;

a.2) il peut mettre en jeu un pion fatigué à deux astérisques et "faire le changement" en fatiguant un jeton actif à un astérisque ;

a.3) il peut convertir un jeton blessé à un astérisque en un chit fatigué;

a.4) ou il peut convertir un jeton blessé à deux astérisques en un jeton fatigué et "rendez la monnaie" en fatiguant un jeton astérisque actif.

b. Quand un personnage « rend la monnaie », il doit fatiguer un jeton actif ; il*ne peux pas* faire de la monnaie en convertissant un jeton fatigué ou actif en blessure. Le jeton peut être de n'importe quel type tant qu'il affiche le bon nombre d'astérisques.*Exemple:* Il peut activer ou convertir un jeton Mouvement et utiliser un jeton Magie pour rendre la monnaie.

7.8.3 Lorsqu'un personnage convertit un pion blessé en pion fatigué, il le retourne face visible mais le laisse hors jeu.

7.8.4 Lorsque tous les marqueurs d'un personnage sont fatigués, blessés, et/ou engagés dans des sorts, il ne peut effectuer que l'activité Repos. Toutes les autres activités enregistrées sont annulées et il doit se reposer à la prochaine occasion. S'il ne peut pas faire l'activité Repos (en raison de la malédiction de la mauvaise santé ou parce que tous ses jetons sont encore engagés dans des sorts), il est tué.

7.9 L'ACTIVITÉ D'ALERTE

7.9.1 Un personnage peut utiliser l'activité Alerte pour alerter (ou désalerter) son arme pendant son tour, ou pour préparer des sorts magiques à utiliser pendant le combat. Un guide (y compris un accompagnateur engagé) peut enregistrer cette activité au profit de ses suiveurs. Pour enregistrer l'activité Alerte, il enregistre « A ».

7.9.2 Lorsqu'un personnage utilise l'activité Alerte avec une arme, il peut retourner son arme active d'un côté comme de l'autre, comme il le souhaite. Toutes les armes alertées sont tournées vers le haut (lumière) à minuit.

7.9.3 Lorsqu'un personnage fait l'activité Alerte, il a la possibilité d'alerter l'un de ses jetons Magie au lieu de retourner un marqueur d'arme. Le jeton alerté peut être utilisé comme n'importe quel autre jeton Magic, mais il a automatiquement un numéro de temps de "0" (zéro) au lieu du numéro de temps imprimé sur le jeton. A minuit, tous les jetons magiques alertés fatiguent.*Noter:* Les personnages ne peuvent pas démarrer le jeu avec des jetons Magic alertés.

7.10 L'ACTIVITÉ ENCHANTEMENT (anciennement l'activité Sort)

Remarque : cette activité a été renommée en activité Enchanter afin de mieux refléter son objectif et d'éviter toute confusion concernant le lancement de sorts, qui ne peut être effectué que le soir.

7.10.1 Les personnages qui ont des marqueurs magiques de type I, II, III, IV ou V peuvent utiliser l'activité Enchanter pour faire des « enchantements ». Chaque personnage ne peut rien faire lors de la première phase d'enchantement qu'il effectue chaque jour ; il est considéré comme « méditant » en préparation de l'enchantement, et enregistre « EM » pour cette phase. Lors de chaque phase d'enchantement suivante qu'il effectue ce jour-là, il peut effectuer un "enchantement" - il peut soit 1) enchanter un jeton magique, soit 2) enchanter la tuile de carte où il se trouve. Il enregistre "E" pour chacune de ces phases d'enchantement suivantes.

une. Le personnage ne peut faire qu'un seul enchantement par "E" phase. Il ne peut spécifier et utiliser qu'un seul marqueur magique. Il peut faire autant de ces phases qu'il le souhaite le même jour sans enregistrer une autre phase EM ; une seule phase EM est nécessaire par jour.

b. Le personnage ne peut pas annuler volontairement l'activité. Si il a un jeton actif du type requis, il doit faire l'activité.

7.10.2 Lorsqu'il fait l'activité, il doit spécifier l'un de ses marqueurs magiques de type I, type II, type III, type IV ou type V qu'il enchante ou utilise pour enchanter la tuile où il se trouve. Il ne peut faire l'activité Enchanter que s'il a un pion magique actif de Type I, Type II, Type III, Type IV ou Type V. S'il n'a pas l'un de ces jetons actifs lorsqu'il fait l'activité Enchanter, alors l'activité est annulée. Les jetons de type VI, VII et VIII ne peuvent pas faire d'enchantements.

7.10.3 Lorsqu'un personnage enchante un jeton magique, le jeton est transformé en une couleur de magie spécifique. Le type de jeton Magie définit la couleur de magie qu'il devient : les jetons de Type I deviennent toujours de la magie Blanche, les jetons de Type II deviennent toujours de la magie Grise, le Type III devient de la magie Or, le Type IV devient de la magie Violette et le Type V devient de la magie Noire. Les personnages ne peuvent enchanter qu'un seul marqueur magique par phase d'enchantement.

une. Le personnage retourne le jeton enchanté face visible et le laisse en jeu. Le jeton est appelé jeton de couleur, représentant un morceau de magie de couleur. Il ne peut pas être utilisé comme jeton magique, mais il peut être utilisé pour fournir de la magie de couleur.

b. Chaque marqueur de couleur reste enchanté indéfiniment, jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois, dans un seul but ; lorsqu'il est utilisé, il redevient un jeton magique normal et fatigue. Chaque jeton est sous le contrôle de son propriétaire : il décide quand et comment il est utilisé.

7.10.4 Pour enchanter une tuile de carte, le jeton magique spécifié doit être fourni avec une couleur de magie spécifique. S'il n'y a pas de source de cette magie de couleur dans la clairière, le personnage peut utiliser un jeton de couleur du type approprié (le jeton de couleur se fatigue immédiatement et redevient un jeton magique).Le jeton Magie utilisé pour enchanter la tuile ne se fatigue pas, mais reste en jeu. S'il ne peut pas fournir la magie de couleur appropriée, alors il ne peut pas enchanter la tuile ; il doit enchanter le jeton Magie à la place.*Noter:* La tuile de carte elle-même peut fournir la couleur magique, si elle fournit la bonne couleur de magie et qu'elle est face enchantée visible. La couleur peut également être fournie à la journée ou par une carte Enchantée ou un site rayonnant de magie des couleurs dans la clairière.

une. La magie des couleurs nécessaire pour enchanter une tuile dépend sur le jeton Magic qui a été spécifié :

a.1) Un marqueur de magie de type I nécessite de la magie blanche.

a.2) Un marqueur de magie de type II nécessite de la magie grise.

a.3) Un pion Magie de Type III nécessite de la magie Or.

a.4) Un marqueur de magie de type IV nécessite de la magie violette.

a.5) Un marqueur de magie de type V nécessite de la magie noire.

b. Si le jeton Magie est fourni avec la magie de couleur appropriée, puis la tuile où se trouve le personnage est retournée et remise en place avec son autre face visible. La tuile se retourne quel que soit le côté qui est actuellement face visible - si la tuile est face verte visible, elle devient face enchantée visible, et si elle est face enchantée visible, elle devient face verte visible.*Important:* Lorsque vous remettez la tuile en place, orientez-la de manière à ce que le nom de la tuile soit le long du même bord qu'elle occupait avant d'être retournée. Cela garantira que les chaussées correspondent aux tuiles environnantes.

c. Avant de retourner le carreau, retirez tous les morceaux qui se trouvent sur la tuile et notez le numéro de la clairière où se trouvait chaque pièce. Après avoir retourné la tuile, remettez chaque pièce sur la tuile, dans la clairière qui a le même numéro que la clairière d'où la pièce a été retirée. Si un personnage se trouve sur une chaussée entre deux clairières lorsque la tuile se retourne, alors après le retournement de la tuile, il est placé sur la chaussée qui relie les deux mêmes clairières.

ré. Sur certaines tuiles, les routes changent lorsque la tuile tourne sur. Si les routes changent de manière à rendre illégale l'activité de mouvement enregistrée d'un personnage avant qu'il ne le fasse, alors le mouvement est annulé.*Rappel:* Les chemins cachés et les passages secrets du côté « enchanté » de la tuile sont différents de ceux du côté vert. Ils sont répertoriés séparément dans la liste Découvertes et doivent être découverts séparément.*Exemple:* Si un personnage découvre le passage secret sur le Borderland alors que la tuile est face verte visible, il ne barre que le passage secret « Borderland (vert) 4-5 ». Il ne peut pas utiliser le passage secret lorsque la tuile est face enchantée visible.

d.1) Le jour où un personnage entre dans une clairière, le seul la chaussée sur laquelle il peut s'enfuir est la chaussée qu'il a utilisée pour entrer dans la clairière. Si cette chaussée a disparu ou s'est transformée en une chaussée cachée qu'il ne peut pas utiliser, il ne peut pas s'enfuir ce jour-là.

d.2) Si un personnage est sur une chaussée lorsqu'elle disparaît ou tourne dans un chemin caché ou un passage secret qu'il n'a pas découvert,

il est mis dans la forêt. Il doit commencer son prochain tour en reculant vers la clairière dont il vient de sortir.

7.10.5 L'activité d'enchantement à distance : L'activité d'enchantement à distance est une "activité améliorée" qu'un personnage ne peut effectuer qu'à la suite d'une carte Trésor ou d'un sort. Pour enregistrer l'activité d'enchantement à distance, un personnage enregistre "RE" et la clairière (tuile et numéro de clairière) où il effectuera l'activité. Lorsqu'il effectue l'activité, il le fait exactement comme s'il effectuait une activité d'enchantement normale dans cette clairière - il peut soit enchanter l'un de ses marqueurs magiques, soit l'utiliser pour enchanter la tuile qui contient la clairière qu'il a enregistrée, et il doit enregistrer une phase « EM » antérieure. Si le personnage enchante la tuile, il peut utiliser la magie des couleurs qui est fournie dans sa propre clairière, ou il peut utiliser la magie des couleurs qui est fournie dans la clairière qu'il a enregistrée.

7.10.6 Les artefacts et les livres de sorts ne peuvent pas être enchantés en magie des couleurs, ni être utilisés pour enchanter une tuile. (Exception : voir la règle facultative 10.C.3 Artefacts et livres de sorts améliorés.)

7.11 L'ACTIVITÉ DE SUIVI

7.11.1 L'activité Suivre est une activité spéciale que les personnages peuvent utiliser pour se déplacer en groupe. Il n'a pas de fonction distincte en soi - il est utilisé pour faire d'autres activités. Un personnage, un chef natif ou un monstre contrôlé (le « guide ») enregistre son tour normalement, et les autres personnages ou habitants embauchés ou contrôlés (les « suiveurs ») utilisent l'activité Suivre pour partager ses activités au fur et à mesure qu'il les fait. (Voir également la règle 6.2.7)

7.11.2 Faire l'activité Suivre change la façon dont un individu effectue son tour. S'il utilise l'activité Suivre, il doit l'utiliser tout au long de son tour ; il ne peut pas faire d'activités indépendantes le même jour où il utilise l'activité Suivre.

7.11.3 Les adeptes sont chargés de suivre leurs guides pendant le chant des oiseaux de chaque jour. *Important:* Les mercenaires ne commencent pas à suivre dès qu'ils sont embauchés. Ils doivent attendre jusqu'à Birdsong du jour suivant lorsqu'ils peuvent être assignés à suivre un personnage ou un chef engagé.

7.11.4 Lorsque le jeton Attention du guide est sélectionné, lui et tous ses partisans deviennent visibles, puis il fait son tour en l'enregistrant. A chaque fois qu'il effectue une phase de son tour, tous les individus qui le suivent participent à ce qu'il fait.

7.11.5 Chaque fois que le guide démarre une activité, chaque suiveur a la possibilité d'arrêter de suivre. S'il arrête de suivre, il ne partage pas l'activité oul'affecter de quelque manière que ce soit. Son tour se termine et il est placé dans la clairière de la carte où se trouvait le guide au début de la phase. Lorsque le guide termine la phase, les pièces de jeu dans la tuile de l'ex-adepte invoquent les habitants de la manière normale, et l'ex-adepte peut alors bloquer et être bloqué normalement.*Noter:* Cela signifie qu'un suiveur peut terminer son tour et invoquer des monstres au milieu du tour du guide.

7.11.6 Lorsque le guide fait une activité, chaque suiveur qui le suit encore la partage comme expliqué ci-dessous :

une. Lorsque le guide fait une activité Move, chaque suiveur qui peut faire que l'activité se déplace avec lui. Si le suiveur est incapable de faire le mouvement, il arrête de suivre et reste dans la clairière que le guide quitte.

a.1) Je Si le guide est masqué lorsqu'il se déplace, il a la possibilité laisser derrière eux tous les partisans qui n'ont pas trouvé d'ennemis cachés ce jour-là, que les partisans veuillent être laissés pour compte ou non. Il peut choisir qui reste. Les partisans qui ont trouvé des ennemis cachés ne peuvent pas être laissés pour compte de cette façon.

a.2) Lorsque le guide effectue une phase de mouvement causée par un poney, tous ses partisans qui n'ont pas de poneys sont automatiquement laissés pour compte. Les suiveurs peuvent rester avec lui lorsqu'il effectue d'autres phases de mouvement supplémentaires (comme celle fournie par un bourreau de travail, un trésor ou un avantage spécial), mais ils sont laissés pour compte lorsqu'il utilise un poney pour se déplacer.

a.3) Les chemins et passages cachés n'arrêtent pas les suiveurs. Lorsque un guide utilise un chemin caché ou un passage secret, ses disciples le découvrent et se déplacent avec lui.

a.4) Lorsqu'un personnage transformé en bête agit comme un guide et se déplace de clairière en clairière en parcourant le bois, un suiveur ne peut le suivre que s'il est aussi une bête ou si les clairières sont reliées par une chaussée. Si les clairières sont rejointes par un passage secret ou un chemin caché, tous ceux qui suivent la bête le découvrent.

a.5) Un suiveur ne peut suivre un guide volant que si le suiveur est capable de voler. Sinon, il est laissé pour compte.

a.6) Personnages métamorphosés et embauchés ou contrôlés les monstres qui doivent habituellement voler peuvent se déplacer normalement s'ils suivent un guide qui utilise les routes.

a.7) Destriers volants : Lorsqu'une chauve-souris ou un vol contrôlé Dragon suit un personnage, le personnage peut chevaucher le monstre et voler pendant son tour. Il ne peut chevaucher le monstre que si sa force de vol peut le transporter avec tous ses biens, et uniquement pendant la lumière du jour. Seuls les personnages peuvent chevaucher des monstres. Les habitants embauchés ou contrôlés ne peuvent pas monter de monstres.

a.8) Si le guide se téléporte, il se téléporte seul et son les adeptes sont laissés pour compte.

b. Lorsque le guide effectue une activité Masquer, le résultat du guide s'applique à tous ses partisans : s'il se cache, ils se cachent, s'il échoue, ils échouent. Ils ne roulent pas eux-mêmes sur la Hide Table.

c. Lorsque le guide effectue une phase de Recherche, tous ses suiveurs qui sont des personnages, des chefs indigènes ou des monstres contrôlés regardent tous les jetons de carte qu'il regarde, ils rayent toutes les découvertes qu'il raye, et s'il trouve des ennemis cachés, ils le font aussi. Ils ne partagent pas les autres résultats - il est le seul propriétaire de tous les trésors qu'il dessine. Les non-chefs embauchés ne peuvent pas faire ces activités.

ré. Le guide peut utiliser la force des sous-fifres qui sont qui le suit, que le personnage qui recrute l'approuve ou non. Il peut utiliser leur force de mouvement pour transporter des objets lorsqu'il se déplace, et si leur force de mouvement ou leur lettre de dégâts (de chaque côté du pion) est énorme, il peut les utiliser pour ouvrir le coffre-fort ou la crypte du chevalier. Il ne peut pas les utiliser pour piller la Piscine ou les Cairns.

e. Les suiveurs espionnent normalement tout en suivant. *Exemple:* Si la Elf est dévoilé et pille l'autel pendant que le capitaine et ses partisans sont dans la clairière, le capitaine et tous ses partisans apprennent l'emplacement de l'autel.

F. Lorsque le guide effectue une activité Repos ou Alerte, chacun l'adepte qui est un personnage peut faire l'activité ou non, selon son choix. Les adeptes font l'activité secrètement et simultanément. Les habitants embauchés et contrôlés ne peuvent pas faire ces activités, mais les chefs embauchés qui sont des guides peuvent enregistrer les phases de repos et d'alerte au profit des personnages suivants.

g. Lorsque le guide fait d'autres activités que les suiveurs font rien. Lorsqu'il fait une activité d'échange ou de location, il est le seul à échanger ou à embaucher. Les adeptes le laissèrent docilement s'occuper seul des indigènes et des visiteurs.Lorsqu'il fait une activité d'enchantement,

ses partisans ne font rien.

7.11.7 En suivant un guide qui a des phases supplémentaires, les suiveurs peuvent faire plus d'activités et peuvent se déplacer plus loin qu'ils ne pourraient se déplacer par eux-mêmes. *Explication:* Les membres du groupe sont supposés s'entraider, le guide ouvrant la voie. *Exemple:* Malgré ses petites pattes, le nain peut suivre l'Amazone cinq phases par jour (six si elle chevauche un cheval de trait !).

7.11.8 Lorsque le tour du guide se termine, le suivant s'arrête et tous les suiveurs sont remis sur la carte dans sa clairière. Les personnages et les chefs embauchés qui sont remis sur la carte font bouger les monstres et invoquent les habitants normalement,et séparément du guide. *Exemple:* Le magicien et le QG de la patrouille suivent le magicien. Le magicien termine son tour en premier, invoquant un dragon du tableau d'apparence dans une autre clairière de sa tuile. Ensuite, le Sorcier et le QG de la Patrouille terminent leur tour simultanément, invoquant le Dragon dans leur clairière.Le guide et les suiveurs font leurs activités du soir et combattent normalement.

7.12 FIN DE PHASE – BLOCAGE

7.12.1 Les monstres peuvent interrompre chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé à la fin de chaque phase lorsqu'il prend son tour. Ces interruptions sont appelées « blocages ». Les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent également "bloquer" les monstres pour les empêcher de rôder, et peuvent bloquer d'autres personnages, chefs engagés et monstres contrôlés. Les subalternes ne peuvent pas bloquer ou être bloqués.*Noter:* Un individu ne peut jamais se bloquer.

une. Le blocage est réciproque. Un personnage ou un habitant qui bloque un autre individu est également bloqué.

b. Les individus ne peuvent se bloquer que s'ils sont dans le même clairière et que l'un d'eux vient de terminer une phase de son tour. De même, un individu et un monstre peuvent se bloquer s'ils sont dans la même clairière et que l'individu vient de terminer une phase de son tour, ou si le monstre vient d'arriver dans la clairière à la fin de son tour ou de celui d'un autre individu.

c. Les individus ne peuvent ni bloquer ni être bloqués tant qu'ils sont Suivant. Ils peuvent bloquer et être bloqués normalement dès qu'ils sont remis sur la carte.

7.12.2 Chaque fois qu'un individu termine une phase de son tour, un blocage peut se produire dans sa clairière.

une. S'il n'est pas masqué, il est automatiquement bloqué par tous les monstres dans sa clairière, et tous les individus de sa clairière ont la possibilité de le bloquer. Rôder n'a aucun effet sur le blocage ; les monstres bloquent, qu'ils rôdent ou dorment. Ils peuvent bloquer un individu, qu'il ait fait une activité à cette phase ou non, mais s'il faisait une activité, il la termine avant de pouvoir être bloqué.*Exemple:* S'il commence son tour dans la même clairière avec un monstre, il peut utiliser sa première phase pour se cacher ou s'éloigner, évitant ainsi le blocage. *Clarification:* Lorsqu'un individu essaie d'utiliser deux phases de déplacement pour se déplacer vers une clairière de montagne, il ne se déplace pas tant qu'il n'a pas terminé la deuxième activité de déplacement. S'il n'est pas caché, tous les monstres de sa clairière le bloquent à la fin de la première activité de déplacement, avant qu'il ne puisse se déplacer.

b. S'il est caché, les monstres ne peuvent pas le bloquer et seulement les personnes qui ont trouvé des ennemis cachés ce jour-là peuvent le bloquer.

c. S'il a trouvé des ennemis cachés ce jour-là, il peut bloquer n'importe ou tous les individus et monstres de sa clairière. S'il n'a pas trouvé d'ennemis cachés, il peut bloquer les monstres et les individus non cachés, mais il ne peut pas bloquer les individus cachés. Un individu peut bloquer tout en étant masqué, mais devient instantanément visible lorsqu'il bloque.

ré. Un individu ne peut pas être bloqué s'il est en vol et toujours en l'air à la fin d'une phase. Il peut bloquer et être bloqué normalement lorsqu'il atterrit.

7.12.3 Le blocage peut également se produire lorsque des monstres arrivent dans une clairière à la fin d'un tour.

une. Lorsqu'un individu termine son tour, tous les monstres qui se déplacent ou apparaissent sur la carte bloquent automatiquement tous les individus non masqués dans les clairières vers lesquelles ils se déplacent. En même temps, les monstres peuvent être bloqués par n'importe quel individu dans ces clairières. *Exemple:* Un jour où les Gobelins rôdent, un personnage termine son tour dans le Dégagement 2 d'une tuile Grotte contenant le jeton « Hurlement 5 ». Tous les gobelins déjà dans la tuile se déplacent vers la clairière 2 et bloquent tous les individus non cachés qui s'y trouvent, et tous les gobelins qui apparaissent dans la clairière 5 bloquent tous les individus non cachés dans cette clairière. En même temps, les individus cachés et non cachés dans chaque clairière peuvent bloquer les gobelins à leur arrivée.

b. Les monstres qui étaient déjà présents dans la clairière au début de journée *ne pas* bloquer les individus non cachés dans la clairière à la fin du tour d'un autre individu, même s'il rôde ce jour-là. *Exemple:* Le Nain commence la journée sans se cacher dans une clairière avec un Géant. L'épéiste se déplace en premier ce jour-là et termine son tour en se déplaçant sans se cacher dans la clairière. À la fin de la dernière phase du Swordsman, le Géant bloque le Swordsman. Cependant, même si le Géant rôde ce jour-là, il ne bloque pas le Nain à la fin du tour de l'Epéiste.

7.12.4 Si un individu bloque ou est bloqué avant la fin de son tour, le reste de son tour est annulé et il se termine instantanément. S'il bloque ou est bloqué avant de jouer son tour, il n'obtient pas de tour ce jour-là.(et n'attire pas les monstres rôdeurs). S'il bloque ou est bloqué après son tour, il ne perd rien sauf son statut "caché".

une. Un individu est instantanément dévoilé lorsqu'il est bloqué.

b. Une fois bloqué, un individu ne peut pas commercer avec d'autres individus car ils prennent leur tour plus tard dans la journée. *Explication:* Il est pleinement engagé à éluder son bloqueur ou à empêcher quelqu'un d'autre de quitter la clairière. Il peut toujours bloquer des individus ou des monstres supplémentaires qui pourraient apparaître dans la clairière plus tard dans la journée.

7.12.5 Lorsqu'un habitant bloque ou est bloqué, il arrête de rôder et ne peut plus bouger pour le reste de la journée. Le blocage n'a pas d'autres effets sur les habitants : les natifs et les visiteurs qui ont bloqué un personnage peuvent toujours échanger avec d'autres, et les monstres inactifs peuvent toujours bloquer.

7.12.6 Les natifs et les visiteurs non embauchés peuvent bloquer un personnage ou un chef embauché uniquement lorsqu'il lance un jet sur la table de réunion dans le cadre d'une phase d'échange ou d'embauche. Ils peuvent le bloquer même s'il est caché, et quand il est bloqué, il devient visible. Les personnages et les dirigeants embauchés ne peuvent pas bloquer les natifs ou les visiteurs non embauchés.

7.13 FIN DE TOUR – HABITANTS RÔDANT

7.13.1 Rôder : Chaque jour de match, certains habitants sont

« rôdant » et les autres sont « en sommeil ». Les habitants rôdeurs peuvent passer du tableau d'apparence à la carte, et les monstres rôdeurs qui sont déjà sur la carte peuvent se déplacer d'une clairière à l'autre. Les habitants ne peuvent pas apparaître ou se déplacer lorsqu'ils sont en sommeil.

une. Les Spectres rôdent toujours et peuvent se déplacer tous les jours. Les indigènes de la garnison sont toujours en sommeil et ne quittent jamais leur logement à moins d'être embauchés.

b. Chaque jour de match, une rangée du tableau d'apparence rôder. Ce tableau est divisé en six rangées, numérotées de 1 à 6 ; les petites cases "Die Roll" le long du bord gauche du tableau définissent les rangées (la flèche dans chaque case pointe vers la rangée et le numéro l'identifie). Au lever du soleil de chaque jour de jeu, un dé est lancé et le jeton Monster Roll est placé dans la case qui correspond au nombre obtenu. Tous les habitants illustrés ou répertoriés dans cette ligne rôdent ce jour-là, qu'ils soient sur la carte ou qu'ils soient encore sur le tableau d'apparence (les marqueurs de visiteur/mission rôdent lorsque le Monster Roll est "6"). Les habitants des cinq autres rangées sont en sommeil. *Exemple:* Lorsque le Monster Roll est "4", seuls les Géants, Trolls, Lanciers et Fantômes (qui rôdent tous les jours) peuvent apparaître sur le plateau ou se déplacer.

7.13.2 Terminer un tour: Lorsque chaque personnage, chef engagé ou monstre contrôlé termine son tour, tous les monstres rôdeurs qui sont déjà dans sa tuile se déplacent vers sa clairière, et de nouveaux habitants rôdeurs apparaissent dans sa tuile. Le seul moment où les monstres peuvent se déplacer et les habitants peuvent apparaître est lorsqu'un individu termine son tour - ils n'apparaissent ni ne se déplacent pendant son tour.*Exception:* Voir la règle 7.11.5.

une. Tous les monstres rôdeurs qui sont déjà dans sa tuile (et non déjà bloqué) se déplacer vers sa clairière, qu'il soit caché ou non. Les indigènes et les visiteurs de la tuile restent où ils sont - les monstres sont les seuls habitants qui se déplacent une fois qu'ils sont sur la carte.

b. Les jetons de sa tuile sont ensuite retournés face visible. Quand un or Le jeton Site ou Son rouge est retourné face visible, il est placé dans sa clairière et il y reste pour le reste de la partie, aussi bien face visible que face cachée. Les marqueurs jaunes d'avertissement sont placés dans d'autres parties de la tuile, loin des clairières. Si le jeton Lost City ou Lost Castle est retourné, il reste sur la tuile et ses cinq jetons sont retirés du tableau d'apparence et placés sur la tuile, face visible.

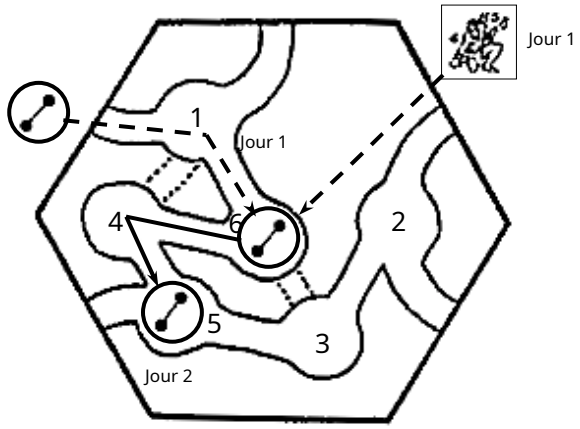
c. Si le jeton Smoke W ou Stink W apparaît, il est échangé pour le S Campfire ou L Campfire, respectivement. Lorsqu'un de ces marqueurs est révélé, il est retiré du jeu et le Feu de camp qu'il représente est placé sur sa tuile dans la Clairière 5.*Exception:* Si la clairière 5 ne se connecte pas à la frontière par la route, placez le feu de camp dans la clairière 4 à la place. Si la clairière 4 ne se connecte pas non plus à la frontière, placez le feu de camp dans la clairière 2. Pour déterminer si une clairière se connecte à la frontière, utilisez le côté de la tuile qui est face visible en ce moment.

ré. Des habitants rôdeurs peuvent alors arriver de l'Apparition Inscrivez-vous sur la tuile de l'individu s'il est « convoqué » par les marqueurs de sa tuile. Si les jetons sont déjà face visible, suite au tour d'un individu précédent, il ne peut plus invoquer de monstres ce jour-là ; les jetons n'invoquent des monstres qu'une fois par jour.

7.13.3 Monstres: Chaque boîte de monstres est invoquée par les marqueurs de carte indiqués au-dessus de la boîte. Lorsqu'un personnage ou un chef engagé termine son tour dans une tuile qui contient des jetons de carte face cachée, il retourne tous les jetons de carte de sa tuile face visible. Si l'un des marqueurs de sa tuile est listé au-dessus d'une case de monstres rôdeurs, ces monstres

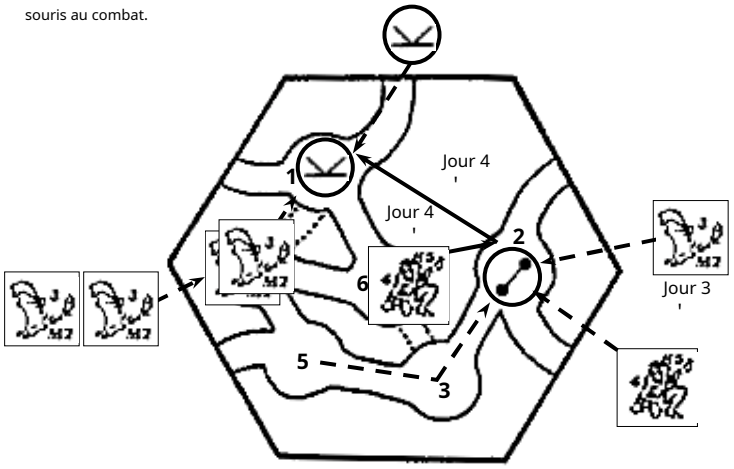
MONSTRES

Jour 1 : Le jet de monstre au lever du soleil est de 4. Le nain termine son tour caché dans la clairière 6, il retourne donc les jetons Bones M et Howl 4 dans sa tuile et vérifie s'ils sont répertoriés dans la ligne 4 du tableau d'apparence. Le jeton Howl n'est pas répertorié, mais le jeton Bones M est répertorié au-dessus des géants. Le Géant de la première case se déplace vers la clairière du Nain. A minuit, les jetons retournent à nouveau face cachée.



Jour 2: Le Jet du Monstre est de 3. Pour éviter d'être bloqué par le Géant à la fin de sa première phase, le Nain commence son tour en s'éloignant. Il n'est pas caché quand il termine son tour, mais le Géant ne bouge pas car il ne rôde pas, et les marqueurs de carte n'invoquent pas de monstres car ils ne sont pas répertoriés dans la ligne 3 du tableau d'apparence.*Noter*: Le jeton Hurlement 4 compte comme un « Hurlement (M) » car il se trouve dans la même case avec un jeton d'avertissement « M ». Il ne peut pas invoquer les Gobelins qui nécessitent un "Hurlement (C)".

Jour 3 : Le jet de monstre est de 6. Lorsque le nain termine son tour sans se cacher et retourne les jetons, il découvre que les deux jetons sont listés dans la ligne 6, au-dessus des chauves-souris. Les jetons d'avertissement invoquent d'abord les monstres, donc le jeton Bones M invoque la chauve-souris dans la première case à la clairière du nain, où il le bloque. Ensuite, le jeton Howl 4 invoque les deux chauves-souris de la deuxième case à la clairière 4. Plus tard dans la journée, l'elfe non caché termine son tour dans la clairière 1. Les jetons de carte ne peuvent plus invoquer de monstres aujourd'hui - chaque jeton ne peut invoquer qu'une seule boîte de monstres par jour - mais les deux chauves-souris de la clairière 4 se déplacent vers la clairière de l'elfe et le bloquent. La chauve-souris de la clairière 2 ne bouge pas car elle a déjà bloqué le nain. Le nain et l'elfe battent chacun leur chauve-souris au combat.



Jour 4 : Le Monster Roll est à nouveau 4. Le nain et l'elfe se cachent tous les deux pendant leur tour. Lorsque le Nain termine son tour, le Géant de la tuile se déplace vers la clairière du Nain et un autre Géant apparaît dans sa clairière à partir du Tableau d'Apparence. Les deux Géants se déplacent vers la clairière de l'Elfe lorsque celui-ci termine son tour.

déplacer vers sa tuile. *Spécial:* Si la case indique un jeton Son avec une lettre (C ou M), ce jeton Son invoque les monstres uniquement si le jeton est dans la même case avec un jeton Avertissement qui affiche la même lettre. *Exemple:* Les cases Bat répertorient le jeton "Howl (M)". Cela signifie qu'un jeton Howl peut invoquer les chauves-souris sur une tuile uniquement si la tuile contient un jeton d'avertissement "M" (comme "Dank M"). Ce

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

ne peut pas invoquer de chauves-souris sur une tuile contenant un jeton d'avertissement "C" (comme "Dank C"). *Noter:* Les marqueurs Lost City et Lost Castle n'invoquent jamais de monstres. Ils sont laissés sur la carte uniquement pour identifier leurs tuiles.

une. Lorsque les jetons de carte dans la tuile sont retournés face visible, les jetons de substitution qui apparaissent doivent être échangés contre les pièces qu'ils représentent. Si la Cité Perdue ou le Château Perdu est révélé, ses cinq jetons sont également retournés face visible et ils attirent les monstres rôdeurs.

b. Chaque jeton de carte ne peut invoquer qu'une seule boîte de monstres par journée. Si la tuile contient plusieurs jetons répertoriés dans la rangée de rôdage, chaque jeton invoque une boîte de monstres. Lorsque toutes les cases qui listent un pion sont vides, ce pion n'invoque rien.

b.1) Si un jeton est listé au-dessus d'un groupe de cases, une seule case des monstres se déplacent vers la carte. Prenez les monstres de la première case (la plus à gauche) contenant des monstres.*Exemple:* Lorsqu'un jeton Flutter invoque les chauves-souris de la ligne "6", prenez la seule chauve-souris de la première case. Si cette case est vide, prenez les deux chauves-souris de la deuxième case. Si cette case est également vide, prenez les trois chauves-souris de la troisième case. Si les trois cases sont vides, le jeton Flutter n'invoque rien.

b.2) Une fois qu'un marqueur de carte est retourné face visible, il reste face visible jusqu'à ce que la fin de la journée, pour montrer qu'il a convoqué tous les monstres qu'il peut ce jour-là. Lorsqu'un individu termine son tour dans une tuile où les marqueurs de carte sont déjà face visible, il n'invoque plus de monstres. À minuit, les jetons de carte sont à nouveau retournés face cachée, afin qu'ils puissent invoquer des monstres le lendemain. *Noter:* Une fois trouvés, les jetons de carte peuvent être laissés face visible pour aider les joueurs à se souvenir de l'emplacement des jetons. Cependant, les joueurs doivent se rappeler que seul le premier individu qui termine son tour dans cette tuile chaque jour fera que les jetons invoqueront des monstres à partir du tableau d'apparence..

c. La clairière où chaque monstre apparaît dépend de la chit qui l'a invoqué.

c.1) Les monstres qui sont invoqués par un mouvement de jeton d'avertissement directement à la clairière de l'individu. Les monstres qui sont invoqués par un jeton Son ou un jeton Site se déplacent vers la clairière qui correspond au numéro sur le jeton.*Exemple:* Les chauves-souris invoquées par "Ruins M" sont placées dans la clairière de l'individu, tandis que les chauves-souris invoquées par "Howl 5" sont placées dans la clairière 5 de la tuile de l'individu, quelle que soit la clairière dans laquelle il se trouve.

c.2) Si plusieurs jetons sont listés au-dessus du même groupe de cases, les jetons invoquent des monstres une case à la fois. Les marqueurs d'avertissement invoquent d'abord les monstres, puis les marqueurs sonores. Les jetons sonores avec des nombres inférieurs invoquent des monstres avant les jetons sonores avec des nombres plus élevés.*Exemple:* Si une tuile contient Ruins M, Flutter 1 et Howl 5 un jour où la rangée 6 rôde, le jeton Ruins M invoque la première case (une chauve-souris) dans la clairière de l'individu, le Le jeton Flutter 1 invoque la deuxième case (deux chauves-souris) dans la clairière 1, et le jeton Hurlement 5 appelle la troisième case (trois chauves-souris) dans la clairière 5.

ré. Une fois qu'un monstre rôdeur est sur la carte, il peut se déplacer de de clairière à clairière dans sa case. Il ne peut pas se déplacer directement d'une tuile à une autre - il doit rester dans la même tuile jusqu'à ce qu'il revienne au tableau d'apparence.

d.1) Chaque fois qu'un individu termine son tour, tous rôdent les monstres qui sont déjà dans sa tuile se déplacent vers sa clairière, qu'il soit caché ou non. Les monstres rôdeurs peuvent continuer à se déplacer de clairière en clairière jusqu'à ce qu'ils bloquent ou soient bloqués.

d.2) Lorsque le tour d'un individu se termine, seuls ceux qui rôdent les monstres qui sont déjà dans sa tuile se déplacent vers sa clairière. Les monstres qui apparaissent à la fin de son tour ne bougent pas - ils doivent rester dans les clairières où ils sont apparus jusqu'à ce qu'un autre individu termine son tour dans la tuile.

e. Les monstres engagés et contrôlés ne rôdent pas ; ils bougent uniquement sous la direction de leur personnage dominant.

7.13.4 Autochtones : Lorsqu'un groupe indigène rôde, il est convoqué par les Demeures listées au-dessus de sa case. Si l'individu termine son tour dans la même clairière avec l'une de ces Habitations, le groupe natif apparaît dans la clairière. Le groupe natif apparaît que l'individu soit caché ou non, mais seulement s'il est dans le même *clairière* avec l'Habitation (il n'apparaît pas s'il est ailleurs dans la tuile). Une fois qu'un groupe indigène apparaît dans une clairière, il y reste jusqu'à ce qu'il revienne au tableau d'apparence - il ne se déplace pas autour de la tuile.

7.13.5 Visiteurs et jetons de campagne : Les visiteurs et les jetons de campagne commencent le jeu dans les petites cases de la ligne "6" du tableau d'apparence. Les cinq premières cases (les plus à gauche) répertorient les groupes natifs ; les jetons dans ces cases sont invoqués par le*dirigeants* de ces groupes (seulement s'ils ne sont pas embauchés). Les deux dernières cases répertorient les jetons de site et les cartes de site. Lorsque la rangée 6 rôde, chaque visiteur ou jeton de campagne est convoqué par le leader ou les sites répertoriés au-dessus de sa case. Si l'individu termine son tour dans le même *clairière* avec l'un de ces leaders ou sites natifs, le visiteur ou le jeton de campagne apparaît dans sa clairière. Le jeton apparaît que l'individu soit caché ou non, mais seulement s'il se trouve dans la même clairière que le chef ou le site indigène (pas s'il est ailleurs dans la tuile). Une fois qu'un visiteur ou un jeton de campagne apparaît dans une clairière, il y reste pour le reste de la partie, à moins qu'il ne soit pris par un personnage. Il ne revient jamais au tableau d'apparence et ne se déplace pas autour de la tuile

.

RÉSUMÉ DE L'APPARENCE DENIZEN

SECTIONS CITÉ PERDUE ET CHÂTEAU PERDU

Puces de carte :	"M" LETTRE D'AVERTISSEMENT		"C" LETTRE D'AVERTISSEMENT	
	MONSTRE ROULEAU:	MONSTRES APPARAISSANT :	MONSTRE ROULEAU:	MONSTRES APPARAISSANT :
OS	4 6	géants Chauves-souris géantes	4	Trolls
HUMIDE	5	Les araignées	2	Serpents
RUINES	6	Chauves-souris géantes	3	Gobelins
FUMÉE	1	Dragons volants	1	Dragons
PUER	4 5	géants Les araignées	4	Trolls
BATTEMENT	1 6	Dragons volants Chauves-souris géantes	1 6	Dragons volants Chauves-souris géantes
HURLER	6	Chauves-souris géantes	3	Gobelins
CRÉPITER	5	Les araignées	3	Gobelins
RUGIR	4	géants	1 4	Dragons Trolls
GLISSER	1 2	Dragons Serpents	1 2	Dragons Serpents

JETONS DE REMPLACEMENT

Puces de carte :	Échange contre:	INDIGÈNES APPARAISSANT : MONSTRE ROULEAU	
OS V	Des fantômes	—	—
BON V	CHAPELLE	3 4	Patrouille Lanciers
RUINES V	Poste de garde	3	Patrouille
FUMÉE W	Feu de camp	2 4 5	Woodfolk Lanciers Bachkars
FUMÉE V	LOGER	2 3	Woodfolk Patrouille
puant W	Feu de camp	1 4 5	Société Lanciers Bachkars
puant V	AUBERGE	1 3	Société Patrouille

MONSTRES DES BOIS

Puces de carte :	APPARITION DE MONSTRES : MONSTRE ROULEAU:	MONSTRES:
OS W	3	Ogres
DANK W	2	Vipères
RUINES W	3	loups

BONS DE SITE

Puces de carte :	APPARITION DE MONSTRES : MONSTRE ROULEAU:	MONSTRES:
AUTEL	2	Démon
CAIRNS	5	Araignée
MAGOT	1	Dragon volant
REPAIRE	1	Dragon
BASSIN	3	Poulpe
TOMBEAU	2	Démon ailé
STATUE	5	Lutin
SAUTER	4	Troll

8.0 SOIRÉE

Tous les combats ont lieu le soir, une clairière à la fois. Lorsque le combat a lieu dans une clairière, les monstres et les indigènes non embauchés peuvent attaquer les personnages spontanément, les personnages peuvent attaquer les indigènes, les monstres ou les uns les autres, et les personnages peuvent utiliser leurs indigènes embauchés pour combattre des monstres, des indigènes et d'autres personnages. Le combat peut fatiguer un personnage ou blesser des jetons d'action, il peut endommager ou détruire son armure, il peut tuer son cheval et il peut le tuer. Pendant le combat, les personnages peuvent également lancer des sorts ; c'est le seul moment où les sorts peuvent être lancés.

Les personnages, indigènes et monstres se battent en faisant des « rounds de combat », chacun représentant un échange de coups ou de sorts, y compris les préparatifs et les séquelles. Chaque tour se compose d'une étape de rencontre, d'une étape de mêlée et d'une étape de fatigue. Les personnages et les habitants de la clairière répètent les rounds de combat jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de personnages ou d'indigènes embauchés dans la clairière, ou jusqu'à ce qu'il y ait deux rounds consécutifs au cours desquels rien n'est tué, endommagé, détruit, fatigué ou blessé, et aucun monstre formidable. sont côté rouge vers le haut. À la fin du dernier tour, les personnages de la clairière peuvent réorganiser leurs affaires et commercer.

8.1 COUCHER DE SOLEIL ET DEBUT DE SOIREE

8.1.1 Coucher de soleil : Au début du coucher du soleil, tous les sorts de jour lancés au cours de la soirée de la veille expirent et leurs marqueurs magiques associés fatiguent. Les personnages endormis par les Fleurs du repos se réveillent reposés, avec tous leurs jetons fatigués activés. *Noter:* Tous les sorts permettant de contrôler les monstres sont *Jour* sorts et expirent juste avant le début du combat ! Une planification minutieuse des activités de la Lumière du jour est nécessaire si vous souhaitez éviter le combat avec vos monstres précédemment contrôlés.

8.1.2 Détermination de l'ordre de combat : Pendant le coucher du soleil, les joueurs prennent un jeton Attention de chaque clairière qui contient un ou plusieurs personnages ou chefs engagés, puis ils mélangent ces jetons ensemble, face vierge visible.

une. Ne prenez qu'un jeton Attention par clairière avec des personnages présents, quel que soit le nombre de personnages présents dans cette clairière.

b. Le combat se déroule dans des clairières qui contiennent des chefs embauchés même si aucun caractère n'est présent. Lorsque vous prenez un jeton Attention de chaque clairière, prenez un jeton de chef s'il n'y a pas de personnage dans la clairière.

c. Le combat n'a pas lieu dans les clairières qui ne contiennent que sous-fifres, monstres et/ou indigènes non embauchés. Aucun jeton d'attention n'est pris pour ces clairières et aucune activité nocturne n'y a lieu.

8.1.3 Soir : Pendant la soirée, les jetons d'attention qui ont été mélangés pendant le coucher du soleil sont choisis dans un ordre aléatoire, et lorsqu'un jeton d'une clairière est choisi, les individus de cette clairière font leurs activités. Lorsque tous les jetons ont été tirés, la soirée se termine. Aucune activité nocturne n'a lieu dans les clairières sans jetons d'attention.

une. S'il n'y a pas de monstres, d'indigènes hostiles ou de personnages dans une clairière quand c'est son tour, aucun combat n'a lieu, mais les personnages de la clairière font toujours au moins deux rounds de combat au cours desquels ils peuvent s'enfuir, lancer des sorts, activer des objets ou ne rien faire. Après ces deux tours, les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent échanger entre eux et réorganiser leurs affaires.

b. Quand le jeton d'attention d'une clairière est choisi, seul le les personnages et les habitants de cette clairière participent à des rounds de combat ; le jeu s'arrête dans les autres clairières, et les personnages et habitants de ces clairières ne font rien. *Noter:* Pour accélérer le jeu, au coucher du soleil, les joueurs peuvent convenir de combattre simultanément dans toutes les clairières, mais seulement si tous les joueurs sont d'accord. Si même un joueur y oppose son veto, alors le combat se fait dans une clairière à la fois.

c. Seuls les personnages et habitants qui se trouvent dans la clairière peut attaquer ou être attaqué. Si un personnage a embauché des indigènes dans la clairière mais n'y est pas lui-même, il peut utiliser ses indigènes embauchés pour combattre pendant le combat mais lui-même ne peut pas attaquer et il ne peut pas être attaqué.

8.1.4 Placement initial des habitants :

une. Au début du combat dans une clairière, tous désengagés les indigènes et les monstres de la clairière commencent avec leurs marqueurs face lumineuse visible. Les monstres énormes sont tournés du côté rouge vers le bas et leurs têtes et massues sont du côté clair vers le haut. Ces pions ne se retournent que pendant le combat, et lorsque le combat se termine, ils retournent à nouveau face claire.

b. Au début du combat, mettez des monstres engagés et les indigènes qui sont cachés d'un côté pour les identifier, car les habitants embauchés peuvent tourner le côté obscur au combat même s'ils ne sont pas cachés. Les habitants cachés sont mis de côté jusqu'à ce qu'ils entrent dans la bataille et deviennent visibles. À la fin du combat, les compteurs d'habitants cachés seront retournés face sombre et les compteurs d'habitants non cachés seront retournés face claire. Pendant le combat, les monstres embauchés et contrôlés se battent comme des indigènes embauchés. *Exception:* Des monstres formidables (voir règle 8.4.7c).

8.2 COMBATTRE LES AUTOCHTONES

8.2.1 Pendant le combat, les personnages et leurs mercenaires peuvent attaquer les indigènes non embauchés et les indigènes non embauchés peuvent également lancer une attaque spontanément. On dit que les indigènes non embauchés qui combattent des personnages et leurs mercenaires « combattent » ces personnages et ces mercenaires.

une. Les indigènes ne commencent pas à se battre automatiquement - ils commencent se battre uniquement lorsque quelque chose les pousse à commencer à se battre : lorsqu'ils sont attirés ou attaqués, lorsqu'ils sont choisis comme cible de n'importe quel sort, ou lorsqu'ils roulent pour combattre un personnage au début du combat.

b. Les natifs non embauchés se battent en groupe : quand un natif non embauché commence à se battre, tous les indigènes non embauchés de son groupe dans cette clairière commencent également à se battre. *Important:* Un natif engagé ne compte pas comme faisant partie de son groupe. Lorsqu'il commence à se battre, son groupe ne commence pas à se battre, et il n'est pas obligé de commencer à se battre lorsque son groupe commence à se battre. Les indigènes embauchés ne se battent que selon les directives du personnage qui les a embauchés.

c. Chaque groupe natif non engagé combat des personnages spécifiques : il peut combattre tous les personnages de sa clairière, mais le plus souvent, il combattra certains personnages et pas d'autres. Le fait qu'un groupe combatte un personnage est défini séparément pour chaque groupe et personnage : différents groupes peuvent combattre différents personnages en même temps dans la même clairière. Chaque personnage est attaqué uniquement par les groupes qui le combattent dans cette clairière ce soir-là.

ré. Une fois qu'un groupe commence à combattre un personnage, il continue de se battre lui jusqu'à ce que le combat se termine dans la clairière. Le combat ne se poursuit pas d'un jour à l'autre - lorsque le combat se termine, le groupe arrête de se battre jusqu'à ce que quelque chose se produise pour le faire recommencer à se battre un autre jour.

8.2.2 Lorsque le combat commence dans une clairière, chaque personnage de cette clairière doit jeter un dé sur la table de réunion pour voir si les groupes indigènes non engagés dans cette clairière le combattront. Il doit lancer même s'il est caché. Il doit également lancer s'il a des mercenaires dans cette clairière, même s'il n'est pas présent lui-même.*Noter:* Aucun combat n'a lieu dans les clairières avec uniquement des monstres, des indigènes non embauchés et des sous-fifres. Cependant, si le combat commence dans une clairière parce que d'autres personnages ou chefs engagés sont présents, les personnages qui n'ont que des sous-fifres dans cette clairière doivent quand même lancer les dés pour combattre les indigènes.

une. Le personnage lance un dé pour chaque groupe qui a indigènes non embauchés dans la clairière. Il trouve son résultat dans la table de réunion qui correspond à sa relation commerciale avec le groupe en utilisant n'importe lequel des modificateurs de jet de dé du personnage qui s'appliquent à la table de réunion. S'il est dans la clairière, il peut "acheter des boissons" avant de lancer pour rendre le groupe plus convivial.

b. S'il obtient « Bloquer/Combattre » pour un groupe, ou s'il obtient "Insulte" ou "Challenge" et ne paie pas les points de pénalité, puis ce groupe se bat contre lui et ses mercenaires pour le reste de la soirée. S'il obtient un autre résultat, le groupe ne le combat pas (et le résultat n'a aucun autre effet). Son résultat ne s'applique qu'à ce groupe. Il lance un seul jet par groupe et par jour, au tout début du combat.*Noter:* Les jets de « bloc/bataille » de la table de réunion ne lancent les batailles que pendant la soirée. Les jets pendant la lumière du jour provoquent un blocage, pas des batailles.

8.2.3 Un personnage ou ses mercenaires peuvent amener un groupe à commencer à le combattre d'autres manières :

une. Lorsqu'un personnage spécifie un natif non engagé comme cible d'une attaque à l'arme ou n'importe quel sort, attire un natif non engagé pour qu'il attaque, ou charge un mercenaire d'attirer ou d'attaquer un natif non engagé, puis le groupe de ce natif commence à le combattre. *Noter:* Le groupe du natif ne commence à se battre que si le natif attiré ou attaqué n'est pas engagé.

b. Les indigènes qui combattent un personnage attaqueront également son natifs et monstres embauchés et contrôlés, même si le personnage n'est pas lui-même dans la clairière. Le combat ne se prolonge pas d'une clairière à l'autre : un groupe qui combat un personnage et ses mercenaires dans une clairière ne le combat pas automatiquement dans d'autres clairières.

c. Les indigènes combattants se battent comme des monstres, sauf qu'ils n'attaquez que les personnages et mercenaires qu'ils combattent.

8.2.4 Les personnages ne lancent jamais de dé pour combattre les indigènes une fois que les rounds de combat commencent dans une clairière. Si des indigènes embauchés deviennent désengagés au milieu d'un combat (en raison d'une trahison ou de la mort de leur personnage d'embauche), les personnages de la clairière n'ont pas à lancer de jet pour voir s'ils sont combattus par les indigènes nouvellement désembauchés..

8.3 ÉTAPE DE RENCONTRE

8.3.1 Au début de l'étape de rencontre, tous les chevaux appartenant à des indigènes non engagés sont retournés face "marcher" visible dans les clairières où le combat a lieu (ils utiliseront leur face "galopant" dans l'étape de mêlée). Lorsque le combat a lieu dans une clairière de bois ou de montagne, chaque indigène doit toujours utiliser son cheval indigène, s'il en a un. Les personnages ne peuvent pas choisir de jouer des indigènes engagés sans leurs chevaux. Dans les clairières des grottes, les chevaux ne peuvent pas être utilisés.

8.3.2 Le personnage qui a eu le premier tour pendant Daylight ce jour de jeu est le « premier personnage » ; si un chef engagé ou un monstre contrôlé a eu le premier tour, le personnage engageant ou contrôlant est le premier personnage. Au cours de l'étape de rencontre, lorsque les personnages se relaient, ils commencent par le premier personnage et vont vers la gauche, en sautant tous ceux qui ne participent pas. Les tours commencent avec le premier personnage même s'il a été tué ou s'il n'est pas dans la clairière.*Noter:* Pour les jeux sur Internet, il peut être plus pratique d'aller dans l'ordre dans lequel les individus se sont relayés pendant la lumière du jour.

8.3.3 Les natifs et les monstres non contrôlés et non embauchés qui sont déjà assignés à des personnages à la suite de rounds de combat précédents restent assignés à ces personnages lorsque le nouveau round de combat commence. Les monstres formidables face rouge visible restent également assignés à leurs cibles d'un tour à l'autre (voir règle 8.6.1).

8.3.4 Leurre : En commençant par le premier personnage et en allant vers la gauche, chaque personnage peut à son tour emmener volontairement des monstres et des indigènes non embauchés dans la section Mêlée de sa feuille d'histoire personnelle, les «attirant» pour qu'ils l'attaquent. Il peut prendre tout ou partie des habitants non embauchés dans la clairière, y compris les habitants non embauchés qui sont affectés à d'autres personnages, et les placer dans l'une des cases rouges de sa section de mêlée.*Commenter:* Cette tactique est souvent utilisée en coopération avec d'autres personnages : un personnage prend plusieurs monstres et joue sa meilleure manœuvre, permettant aux autres de jouer leurs meilleures attaques contre les monstres.

une. Un personnage ne peut pas retirer des habitants de sa mêlée Sectionnez ou placez des habitants sur d'autres sections de mêlée - il ne peut prendre des habitants que sur sa propre feuille.

b. Un personnage caché peut attirer les habitants sur sa feuille, mais si il le fait, il devient instantanément visible.

c. Attirer avec des mercenaires : Quand il prend son tour pour leurrer, un le personnage peut également attirer ses mercenaires. Le personnage peut attirer les habitants avec ses mercenaires même s'il ne les attire pas lui-même.

c.1) Les monstres contrôlés ou embauchés agissent comme des indigènes embauchés : ils peuvent attirer les attaquants, ils ne peuvent pas être leurrés, etc. Dans les sections suivantes, le terme « mercenaire » sera utilisé pour désigner les natifs embauchés, les monstres embauchés et les monstres contrôlés.

c.2) Chaque mercenaire peut attirer *un* attaquant en prenant un inutilisé Section de mêlée et mettre le mercenaire qui leurre dans la case rouge "Charge and Thrust" et l'habitant leurré dans le cercle d'attaque "Thrust". Le mercenaire qui leurre est le défenseur et le propriétaire de la feuille de mêlée, et l'habitant qui est leurré est l'attaquant.

c.3) Si un mercenaire caché attire un habitant, le mercenaire devient non caché.

ré. Indigènes embauchés, monstres embauchés ou contrôlés, habitants qui sont attribués à des indigènes embauchés et les monstres énormes à face rouge ne peuvent pas être attirés. Un monstre ou un indigène combattant qui a été attiré par un mercenaire ne peut pas être attiré par d'autres personnages ou indigènes.

e. Lorsqu'un personnage ou son mercenaire attire un natif non embauché, le groupe du natif non embauché commence à se battre contre lui et ses mercenaires.

F. Si un sort interdit à un personnage de spécifier un non engagé ou un habitant incontrôlé comme cible, il peut toujours l'attirer (sauf si le sort spécifie le contraire), et il peut lui être assigné au hasard. *Noter:* La restriction sur le personnage n'affecte pas ses mercenaires. Ils peuvent leurrer et attaquer l'individu normalement.

g. Un personnage et ses mercenaires peuvent attirer des indigènes pacifiés en attaque (ce qui brise le sort utilisé pour les pacifier).

8.3.5 Affectation aléatoire : Une fois que les personnages et leurs mercenaires ont fini de leurrer, tous les monstres non assignés restants et les indigènes combattant dans la clairière sont assignés à attaquer sans être cachés.

cibles dans la clairière. Les monstres et les indigènes non embauchés ne peuvent pas être assignés à un personnage caché ou à un mercenaire.

une. Chaque monstre ou natif combattant dans la clairière non attribué après que le leurre est attribué à un personnage au hasard. Les joueurs spécifient quel habitant est assigné; chaque personnage lance deux dés et utilise le nombre obtenu sur le dé le plus élevé comme résultat. Les personnages qui sont à égalité pour un résultat élevé lancent à nouveau un dé pour briser l'égalité.

a.1) Un personnage ne doit effectuer un jet que s'il n'est pas caché et dans le clairière, ou s'il a un mercenaire non caché dans la clairière. Il doit lancer pour un natif combattant seulement s'il le combat. Un lanceur de sorts qui a lancé un sort de pacification sur un habitant n'a pas à lancer de dé pour cet habitant.

a.2) Les modificateurs de jet de dé modifient ces jets, et les résultats supérieurs à « 6 » sont autorisés – ils ne sont pas convertis en « 6 ». *Exception:* Si le personnage n'est pas dans la clairière, ses modificateurs de jet de dé n'affectent pas ses jets de dé.

a.3) Le personnage qui obtient le résultat le plus élevé doit affecter l'attaquant à lui-même, s'il n'est pas caché et dans la clairière ; sinon, il doit l'attribuer à l'un de ses mercenaires non cachés. Il n'y a pas de limite au nombre d'attaquants pouvant être assignés aléatoirement à un mercenaire.

b. Des monstres et des indigènes combattants qui n'ont rien à voir les cibles restent non attribuées. Si tous les personnages et mercenaires de la clairière sont cachés, les habitants restent non assignés et le round de combat continue.

c. Lorsqu'un monstre ou un natif est assigné à attaquer une cible, placez le marqueur attaquant sur la section de mêlée de la cible. Si la cible est un personnage, placez l'attaquant dans l'une des cases rouges de sa section de mêlée. Si la cible est un habitant, donnez à la cible une section de mêlée inutilisée et placez-la dans la case rouge "Charge and Thrust", et placez l'attaquant dans le cercle d'attaque "Thrust".

8.3.6 Déploiement et recharge : Au cours de cette étape, les personnages peuvent affecter leurs mercenaires non assignés à des cibles d'attaque. Les mercenaires qui sont laissés sans affectation ou qui le deviennent après le déploiement ne peuvent pas attaquer ce tour. Si le personnage lui-même se trouve dans la clairière, il peut également jouer un pion Mouvement pour « charger » un autre personnage. Ces actions peuvent être effectuées dans l'ordre choisi par le personnage, et les mercenaires sont déployés un par un.

une. Déploiement: En commençant par le premier caractère et en allant à gauche, chaque personnage peut à son tour assigner chacun de ses mercenaires qui n'est pas déjà attaqué pour attaquer un personnage, monstre ou natif en le plaçant sur la section de mêlée de sa cible. Chaque mercenaire qui possède un cheval doit toujours jouer avec son cheval (sauf dans les grottes). Il ne peut pas choisir de mettre pied à terre.

a.1) Lorsqu'un mercenaire est chargé d'attaquer un personnage, il est mettre dans une case rouge sur sa section de mêlée, comme un monstre, et cela limite les marqueurs d'action que le personnage peut jouer pendant l'étape de rencontre.

a.2) Lorsqu'un habitant est chargé d'en attaquer un autre habitant, l'habitant qui est assigné est appelé "l'attaquant" et l'habitant attaqué est le "défenseur". L'attaquant et le défenseur sont mis sur une section de mêlée inutilisée pour résoudre le combat. Le défenseur est le « propriétaire » de la section de mêlée et est placé dans la case rouge « Charge et poussée ». L'attaquant est placé dans le cercle d'attaque « Poussée ». Chaque section de mêlée ne peut avoir qu'un seul propriétaire : chaque défenseur a sa propre section de mêlée.

a.3) Lorsque des habitants supplémentaires sont assignés à attaquer un défenseur, ils rejoignent les attaquants sur la feuille du défenseur. Empilez les attaquants dans l'ordre dans le cercle d'attaque "Thrust" de sorte que le le dernier attaquant est au-dessus.

a.4) Pendant le Déploiement, les personnages peuvent tourner chacun de leurs les mercenaires (y compris les chevaux indigènes) de chaque côté visible, à leur choix, chaque fois que le mercenaire est placé en tant qu'attaquant sur une autre feuille (*Exception:* Monstres formidables, voir règle 8.4.7c). Les mercenaires qui sont des défenseurs sur leurs propres feuilles seront positionnés de chaque côté plus tard dans le tour lorsque le personnage qui recrute joue ses attaques et manœuvres.

a.5) Lorsqu'un habitant attaquant est lui-même attaqué par un autre citoyen, le citoyen attaquant est retiré de la feuille sur laquelle il se trouvait et devient un défenseur sur sa propre feuille.

a.6) *Spécial:* Lorsque le dernier attaquant d'un défenseur la feuille de l'habitant est retirée, laissant l'habitant seul sur sa feuille, puis l'habitant quitte sa feuille et devient le nouvel attaquant sur la feuille de l'ancien attaquant. *Exemple de déploiement :* Le Lancer engagé par l'Amazone attire un lourd Troll sur sa feuille. Pendant le déploiement, le Berserker charge son voleur engagé d'attaquer le Troll. Le Troll devient le défenseur sur sa propre feuille et le Voleur est placé de chaque côté en tant qu'attaquant dans le cercle de Poussée. Désormais seul sur sa feuille, le Lancier est déplacé sur la feuille du Troll en tant que dernier attaquant, et placé au-dessus du Voleur dans le cercle de Poussée. L'Amazone peut retourner le Lancer et son cheval de chaque côté lorsqu'ils se déplacent vers la nouvelle feuille. Si le Berserker jouait à la place son Rogue pour attaquer le Lancer, le Lancer resterait sur sa propre feuille et le Troll et le Rogue seraient tous deux ses attaquants ; dans l'étape de mêlée, l'Amazone sélectionnerait l'un d'eux comme cible du Lancer.

a.7) Un habitant qui est attaqué par un ou plusieurs autres les habitants doivent attaquer l'un des habitants qui l'attaque. Il ne peut pas attaquer un personnage, et il ne peut pas attaquer un habitant qui n'est pas sur sa feuille.*Noter:* Cette règle ne s'applique pas aux personnages. Les personnages peuvent défendre sur leur propre feuille et simultanément attaquer sur la feuille d'une cible. Les attaques des personnages n'affectent pas les attaques de l'habitant.

a.8) Les monstres énormes qui sont face rouge visible ne changer de cible lorsqu'ils sont attaqués par d'autres habitants. Un monstre redside-up Tremendous peut attaquer un personnage alors qu'il est attaqué par un habitant. Si un monstre Formidable face rouge visible est assigné à un personnage lorsqu'il est attaqué par un mercenaire, le monstre est placé dans sa propre Section de Mêlée mais il ne choisit aucune cible : il continue d'attaquer le personnage comme s'il était dans la section correspondante. case rouge sur sa feuille. Si tous les attaquants quittent la fiche du monstre, le monstre revient sur la fiche du personnage.

a.9) Si un personnage déploie un habitant engagé ou contrôlé contre un indigène non engagé, tous les membres de ce groupe indigène dans la clairière combattent le personnage et ses mercenaires pour le reste de la journée.

b. Mise en charge: Un personnage peut charger un autre personnage en jouer un pion Mouvement et placer son pion Attention sur la section de mêlée de sa cible. Le jeton Attention fonctionne comme un compteur de monstres, avec le temps de déplacement indiqué sur le jeton Mouvement ; il limite les jetons d'action que le personnage ciblé peut jouer pendant l'étape de rencontre. Les personnages ne peuvent pas charger les habitants.*Commenter:* L'utilisation la plus courante de la charge est d'empêcher la cible de s'enfuir.

b.1) Charger compte comme l'action du personnage pour le Étape de rencontre - il ne peut pas faire d'autre action que l'étape de rencontre. Le jeton Déplacement compte dans sa limite de fatigue et d'effort, et il est soumis aux restrictions normales. Un personnage ne peut pas charger si un monstre Formidable est face rouge visible sur sa feuille. Sinon, le pion Déplacement qu'il joue n'est pas limité par les habitants de sa feuille.

b.2) La charge spécifie la cible du personnage pour le tour. Il ne peut pas changer de cible pendant l'étape de mêlée.

b.3) Si un sort interdit à un personnage de spécifier un certain individu comme cible, il ne peut pas accuser cet individu.

b.4) Un personnage métamorphosé en bête volante, avec un Le jeton de vol ou l'utilisation du tapis magique peut utiliser ses valeurs de vol comme des valeurs de mouvement pour charger pendant son déploiement. Lorsqu'il charge, il reste dans la clairière. Il ne peut pas monter un destrier volant pour charger.

c. Cibles cachées. Un personnage peut charger un caché personnage que s'il a trouvé des ennemis cachés ce jour-là, et un mercenaire ne peut être déployé contre un personnage caché que s'il est un chef engagé qui a trouvé des ennemis cachés ce jour-là. Les subalternes et les monstres ne peuvent jamais être assignés à des cibles cachées. Un personnage masqué qui est chargé ou qui a un chef engagé déployé contre lui devient immédiatement visible ; le personnage qui charge ou le chef déployé devient également visible.*Exemple:* L'Amazone a trouvé des ennemis cachés. Elle charge le druide caché. Elle peut alors déployer sa patrouille engagée contre le druide non caché. Si le QG de la patrouille avait trouvé des ennemis cachés mais pas l'Amazone, elle pourrait déployer le QG de la patrouille contre le druide, puis le charger après qu'il se soit révélé.

8.3.7 Actions de rencontre : Une fois que tous les habitants ont été assignés, en commençant par le premier personnage et en allant vers la gauche, chaque personnage qui n'a pas chargé ce tour peut faire une action. S'il peut jouer le jeton requis, il peut soit : 1) jouer un jeton Combat ou une carte Gants active et retourner son pion arme active, l'alertant ou la désalertant ; 2) jouez un jeton Mouvement, un jeton Vol ou une carte Bottes, un cheval ou un Tapis Magique actif pour courir ou vous envoler ; ou 3) jouer un jeton magique (ou Artefact/ Spell Book) pour lancer un sort.

une. Les monstres, les natifs et les marqueurs de mouvement (en chargeant joueurs) sur sa feuille limitent les jetons d'action qu'il peut jouer. Chaque natif qui monte un cheval natif utilise le temps de déplacement indiqué sur le compteur de chevaux, et non son propre temps de déplacement.*Explication:* Le temps de déplacement de chaque habitant ou personnage qui charge définit le temps avant que l'habitant ou le personnage n'atteigne le personnage essayant de terminer l'action. S'il joue un pion Mouvement ou Combat qui égalise ou dépasse (ou un pion Magie qui dépasse) cette fois, l'individu qui charge l'atteint et interrompt l'action avant qu'il ne puisse la terminer.

a.1) Il peut jouer un jeton Combat, Déplacement ou Vol, des Bottes ou des Gants carte, cheval ou tapis magique uniquement si son numéro de temps est inférieur au temps de déplacement de tous les habitants et marqueurs de déplacement sur sa feuille.

a.2) Il ne peut jouer un jeton Magic que si son numéro de temps est inférieur que *ou égal à* les temps de mouvement de tous les habitants et les marqueurs de mouvement sur sa feuille. Les jetons magiques, les artefacts et les livres de sorts alertés ont un temps de réalisation de "0" et ne peuvent pas être perturbés.

b. Il ne peut jouer un pion Combat que si sa force est égale ou supérieur au poids de son arme active.

c. Il ne peut jouer un jeton ou un objet pour s'enfuir ou s'envoler que s'il capacité de charge est suffisante pour se porter et tout ce qu'il porte. *Exception:* S'il mène un cheval de bât, le cheval de bât peut transporter n'importe lequel de ses objets inactifs qui ne dépasse pas la capacité de charge du cheval de bât. Les objets transportés par le cheval de bât doivent déjà avoir été inactifs au début de la manche.

ré. S'il ne charge pas ou ne joue pas de marqueur d'action, le personnage peut soit : 1) activer une appartenance et/ou désactiver une appartenance ; ou 2) abandonner l'un de ses biens dans la clairière. Les habitants et les personnages qui chargent n'interfèrent pas avec ces actions.

e. Les mercenaires ne font jamais d'actions. Ils ne s'enfuient jamais.

8.3.8 Fuir ou s'envoler

une. Fuite : Lorsqu'un personnage joue un pion Mouvement, Carte bottes ou cheval comme action lors d'une étape de rencontre, il « s'enfuit ». Le personnage n'est pas obligé de jouer une carte Bottes ou un cheval, même s'il est actif ; il peut jouer un jeton Déplacement à la place.

b. Lorsqu'un personnage s'enfuit, il se déplace immédiatement sur l'une des routes qui mène hors de sa clairière, emportant avec lui tous ses biens. S'il a emménagé dans la clairière ce jour-là, il doit courir sur la chaussée qu'il a empruntée pour entrer dans la clairière ; si cette chaussée a disparu ou s'est transformée en une chaussée cachée qu'il ne peut emprunter, il ne peut pas s'enfuir ce jour-là. S'il a commencé la journée dans la clairière et n'est jamais parti, il peut courir sur n'importe quelle route qu'il est capable d'utiliser pour se déplacer, y compris celles qui mènent à des clairières de montagne ou de grotte.

c. Le personnage ne prend plus part au combat ce jour-là. Il supprime tous les habitants qui sont sur sa feuille et les laisse dans la clairière : ils sont désormais non affectés et ne peuvent pas être affectés à de nouvelles cibles jusqu'au prochain round de combat. *Noter:* Si le personnage a joué un jeton Mouvement avec deux astérisques, il se fatigue normalement à la fin du tour.

ré. Le personnage termine la journée sur la chaussée, entre clairières. Entre les clairières, il ne peut pas bloquer ou être bloqué, il ne peut pas réorganiser ou abandonner ses biens et il ne peut pas commercer avec d'autres personnages.

d.1) Il doit commencer son tour le lendemain en se déplaçant sur un des clairières à chaque extrémité de la chaussée. Il doit utiliser une phase de Déplacement pour se déplacer vers une clairière, même s'il revient vers la clairière qu'il a manquée ; s'il se déplace vers une clairière de montagne, il doit utiliser deux phases de mouvement pour se déplacer. Il n'a pas besoin de jouer un pion Déplacement pour transporter des objets pendant ce mouvement – le pion Déplacement qu'il a joué pour s'enfuir a déjà payé pour ce qu'il transporte.

d.2) Un personnage qui court d'une grotte vers une non-grotte clairière peut enregistrer des phases d'ensoleillement lors de son prochain tour, tant qu'il n'entre pas dans une clairière de grotte.

d.3) Si un personnage est sur une chaussée lorsqu'elle disparaît ou tourne dans une chaussée cachée qu'il n'a pas découverte, il est mis dans la forêt. Il doit commencer son prochain tour en reculant vers la clairière dont il vient de sortir.

e. S'envoler: Chaque personnage peut utiliser ses valeurs de vol pour "s'envoler" (au lieu de s'enfuir) comme son action lors de l'étape de rencontre.

e.1) Lorsqu'il s'envole, il ignore les temps de mouvement sans vol. Les seuls habitants et marqueurs d'attention de sa section de mêlée qui peuvent l'empêcher de s'envoler sont ceux qui volent et les monstres énormes à face rouge, qu'il est impossible de fuir ou de fuir (voir règle 8.4.7d2).

e.2) Au lieu de s'engager sur une chaussée, son compteur est posé moitié dans la tuile où il se trouve et moitié dans une tuile adjacente de son choix (les deux tuiles peuvent lui fournir de la magie de couleur). Il doit commencer son prochain tour par une phase de vol pour voler dans l'une ou l'autre des tuiles et atterrir, même si ses valeurs de vol ont disparu à minuit. Il doit atterrir, mais s'il a encore des valeurs de vol, il peut redécoller (en supposant qu'il n'est pas bloqué).

F. Mouvement spécial : Un personnage métamorphosé en bête peut s'enfuir sur une route ou dans la forêt, comme il le souhaite. S'il court dans la forêt, il doit commencer son prochain tour par des phases de déplacement pour se déplacer vers n'importe quelle clairière de sa tuile. Pendant qu'il est dans la forêt, il est alimenté en magie des couleurs par toute la tuile.

g. Si un personnage manque d'une clairière le même jour que il a utilisé un mouvement spécial (voler ou marcher dans les bois) pour entrer dans cette clairière, il peut courir sur n'importe quelle route qui entre dans la clairière.

h. Un personnage peut courir ou voler hors de sa clairière même si aucun les monstres sont présents. Des rounds de combat sont effectués dans chaque clairière qui contient des personnages même si aucun monstre n'est présent (les rounds se termineront après deux rounds sans incident), et pendant ces rounds les personnages peuvent s'enfuir ou faire d'autres actions.

8.3.9 Activer et lancer des sorts : Pendant l'étape de rencontre, des sorts sont lancés qui prennent vie plus tard et ont leurs effets pendant l'étape de mêlée. De plus, les sorts permanents peuvent être activés en jouant un jeton de couleur.

une. Activation des sorts permanents : Quand c'est à son tour de faire une action dans l'étape de rencontre, chaque personnage peut utiliser ses jetons de couleur pour dynamiser des sorts permanents. Lorsqu'un jeton de couleur dynamise un sort, le jeton se fatigue et redevient un jeton magique normal. Il peut jouer n'importe quel nombre de jetons de couleur en même temps, mais chaque jeton de couleur ne peut activer qu'un seul sort avant de se fatiguer.

a.1) Le personnage dynamise un sort uniquement si la cible du sort est dans sa clairière et il joue un jeton qui fournit la magie de couleur requise par ce sort. S'il y a plusieurs sorts nécessitant cette couleur dans sa clairière, il peut dynamiser celui qu'il veut. Il a un contrôle total sur ses jetons de couleur : il n'est jamais obligé de jouer un jeton pour dynamiser un sort, même s'il en est la cible. Il peut dynamiser d'autres sorts dans la clairière sans dynamiser le sien, s'il le souhaite.

a.2) Jouer des jetons de couleur ne compte pas comme son action – il peut également charger, courir ou s'envoler, activer/désactiver ou abandonner des objets, ou faire une action. Jouer un marqueur de couleur n'est pas limité par les marqueurs de mouvement, les monstres ou les indigènes sur la feuille du personnage.

a.3) Il peut jouer des jetons de couleur sans sorts énergisants, s'il vœux. Chaque jeton fatigue et redevient un jeton magique.

b. Lancer des sorts : Comme son action lors de l'étape de rencontre, chaque personnage peut jouer un jeton Magie en présence de la bonne couleur magique pour lancer l'un de ses sorts enregistrés.

b.1) Le seul moment où un personnage peut lancer des sorts est pendant rondes de combat dans sa clairière. Il ne peut pas lancer de sorts à d'autres moments de la journée ou lorsque des combats sont résolus dans d'autres clairières.

b.2) Chaque personnage peut lancer un sort par round de combat.

b.3) Pour lancer un sort, un personnage doit jouer un marqueur magique lorsque c'est à son tour d'effectuer une action lors de l'étape Rencontre. Il place le jeton Magie dans la case de sort (sur sa section de mêlée) qui appartient au sort. Le jeton magique doit être du même type que le sort (le jeton magique et le sort doivent afficher les mêmes chiffres romains) et le sort doit être fourni avec la couleur de magie dont il a besoin, sinon le jeton magique ne peut pas être joué pour lancer ce sort. Un personnage qui joue un pion Magie pour lancer un sort est appelé un « lanceur de sorts ».

b.4) Le numéro de temps sur le jeton Magic est celui du sort "délai d'achèvement", le temps qu'il faut pour terminer le sort. Des nombres inférieurs signifient des sorts plus rapides. Les jetons Magic alertés ont automatiquement un numéro de temps de zéro au lieu du nombre imprimé sur le jeton.

b.5) Il ne peut jouer un jeton Magic que si son numéro de temps est inférieur supérieur ou égal au temps de déplacement de chaque monstre, natif ou jeton Attention sur sa feuille. Si le jeton Magic est alerté, son numéro de temps est "0". Les monstres formidables à face rouge visible n'arrêtent pas automatiquement le jeu des marqueurs magiques. Un lanceur de sorts peut jouer un jeton Magie alors qu'un monstre face rouge visible est sur sa feuille, tant que le temps de déplacement du monstre est supérieur ou égal au nombre de temps du jeton Magie.*Important:* Notez qu'un jeton magique (contrairement aux autres jetons d'action) n'est pas arrêté par des temps de déplacement égaux à son numéro de temps.

b.6) La magie des couleurs peut être fournie par n'importe laquelle des sources de couleur, y compris la tuile Carte, le septième jour de la semaine, la Chapelle ou une carte Enchantée n'importe où dans la clairière. Le lanceur de sorts peut utiliser l'un de ses propres marqueurs de couleur pour fournir la magie de couleur, mais il ne peut pas utiliser les marqueurs de couleur d'un autre personnage, même si cet autre personnage le souhaite.

b.7) Un jeton de couleur ne compte que comme source de magie des couleurs - le nombre de temps et les astérisques d'effort sur le jeton sont ignorés. Les astérisques d'effort ne comptent pas dans la limite d'effort du lanceur de sorts.

c. Artefacts et livres de sorts : Comme son action lors d'une Étape de rencontre, un personnage peut jouer un artefact ou un livre de sorts actif comme un jeton magique, et l'utiliser pour lancer l'un de ses sorts éveillés, avec un nombre de temps de "0". Pour jouer l'objet, il le place ainsi que la carte Sort qu'il lance dans une de ses cases à sorts vides, face visible. Cela compte comme son action pour cette étape de rencontre. S'il n'a pas de cases vides, il peut jouer les cartes n'importe où sur sa feuille. *Noter:* Les cartes de sort qui se trouvent dans des boîtes de site au trésor ou qui appartiennent à des visiteurs ne peuvent pas être lancées. Ils ne peuvent qu'être appris.

c.1) Il ne peut jouer qu'un seul artefact ou livre de sorts par tour, et il ne peut lancer qu'une seule de ses cartes Sort à chaque fois qu'il est joué. Il ne peut jouer l'objet et la carte Sort que si l'objet est actif, que la carte Sort est éveillée et que l'objet et la carte Sort ont le même type de Magie.*Exemple:* Le Bon Livre peut être utilisé pour lancer ses deux cartes Sort de Type I, mais il ne peut pas lancer ses deux cartes Sort de Type VII.

c.2) Le sort doit être fourni avec la magie de couleur appropriée comme expliqué ci-dessus, sinon la carte Sort ne peut pas être jouée.

c.3) L'objet et la Spell card restent attachés au cible(s) jusqu'à la fin du sort. Jusque-là, l'objet doit rester face visible, comme une carte Enchantée, même s'il est vendu ou abandonné. Ni l'objet ni la carte Sort ne peuvent être rejoués pendant qu'ils sont engagés, mais la carte Sort (et les autres cartes Sort de l'objet) peuvent être apprises en lisant les runes pendant qu'ils sont engagés.

c.4) Chaque artefact ou livre de sorts ne peut être utilisé qu'une seule fois par Soir. Une fois qu'il est joué, il ne peut plus être joué ce jour-là. Lorsqu'un sort lancé par un Artefact ou un Livre de Sorts se termine, l'Artefact ou le Livre de Sorts ne peut plus être utilisé jusqu'au début de la Soirée suivante : s'il se termine pendant une Soirée, l'objet ne peut plus être utilisé avant la Soirée suivante, mais s'il se termine au coucher du soleil ou avant, l'objet peut être utilisé pendant la soirée de ce jour.

c.5) L'artefact ou le livre de sorts lui-même fonctionne comme le "lanceur de sorts" du sort. Le personnage qui possède actuellement l'objet contrôle les effets du sort.*Important:* Si personne ne possède l'objet, le sort est annulé (mais pas rompu) jusqu'à ce qu'un autre personnage possède l'objet ou que le sort expire. *Exemple:* Si le sort contrôle des monstres, le propriétaire de l'objet contrôle le monstre. Si aucun personnage ne possède l'objet, les monstres sont incontrôlés.

c.6) Le sort ne peut pas être rompu en tuant le propriétaire actuel de l'objet - l'objet lui-même est vraiment le lanceur de sorts et il ne peut pas être tué. Un sort brise-sort utilisé lors de l'élimination de l'objet peut briser le sort.

ré. Les sorts lancés par un lanceur de sorts, un artefact ou un livre de sorts ne entrer en vigueur immédiatement ; ils entrent en vigueur une fois que les cibles ont été sélectionnées dans l'étape de mêlée.

8.4 ÉTAPE DE MÊLÉE

8.4.1 Chevaux indigènes : Au début de l'étape de mêlée, tous les chevaux indigènes montés par des indigènes non embauchés tournent le côté obscur vers le haut, et tous les chevaux indigènes montés par des indigènes embauchés se retournent. Originaire de

les chevaux gardent cette nouvelle face visible pendant le reste du round de combat.

8.4.2 Sélection des cibles : Ensuite, les cibles des habitants incontrôlés sont déterminées et les personnages sélectionnent des cibles pour leurs propres attaques et sorts. Les indigènes non embauchés et les monstres ne peuvent pas se cibler, et les visiteurs ne peuvent ni attaquer ni être attaqués.

une. Habitants incontrôlés: Un monstre ou natif non engagé sur sa propre feuille (un défenseur attaqué) attaque automatiquement l'habitant qui a été placé le plus récemment sur sa feuille : au fur et à mesure que chaque attaquant est mis sur sa feuille, il est empilé dans le cercle d'attaque « Poussée », avec l'attaquant le plus récent en haut. Les seuls attaquants sur sa feuille à ce stade sont les mercenaires précédemment affectés lors du déploiement. Au début de l'étape de mêlée, l'attaquant au sommet de la pile devient la cible du défenseur. L'habitant défenseur est placé dans la case rouge "Charge and Thrust" et sa tête, sa massue ou son cheval est placé dans la case rouge "Esquive et Swing". L'attaquant ciblé est placé dans la zone des cases Manœuvre, et les attaquants restants restent dans le cercle d'attaque « Poussée » (les attaquants seront repositionnés par leurs personnages de contrôle plus tard dans le tour).

b. Personnages: Les personnages de la clairière (y compris personnages cachés) et les personnages avec des mercenaires dans la clairière mélangent leurs jetons Attention face vierge visible. Les jetons sont choisis au hasard, un à la fois, et lorsqu'un jeton est choisi, son propriétaire prend son tour. Il sélectionne la cible de chacun de ses mercenaires qui se trouve sur sa propre feuille, et s'il est dans la clairière il place son pion Attention sur sa propre cible. Le personnage positionne également ses mercenaires qui se trouvent dans des sections de mêlée appartenant à des habitants incontrôlés.

b.1) Si un personnage n'est pas dans la clairière mais participe à combat à cause de ses mercenaires, il ne se choisit aucune cible.

b.2) Lorsqu'un personnage caché ou un mercenaire spécifie une cible ou est spécifié comme cible d'une attaque ou d'un sort, lui et sa cible sont instantanément démasqués. *Noter:* Voir la règle optionnelle Embuscade 10.A.2 pour les exceptions.

b.3) Un personnage n'est pas obligé de choisir une cible ; il peut partir son jeton n'est pas joué s'il le souhaite, mais s'il le fait, il ne peut pas attaquer une cible ce tour-là. Si un personnage caché laisse son pion non joué, il reste caché.

b.4) Si un personnage a chargé ce round, la seule cible qu'il peut l'attaque est le personnage qu'il a chargé.

b.5) Un personnage ne peut sélectionner une cible cachée que s'il a trouvé des ennemis cachés ce jour-là. Remarque : les personnages et les indigènes engagés peuvent arrêter de se cacher volontairement à tout moment.

b.6) Un personnage peut sélectionner une cible qui se trouve sur une autre feuille, même s'il y a des agresseurs sur sa feuille.

b.7) Si un sort interdit à un personnage de spécifier un certain individu comme cible, il ne peut pas spécifier cet individu comme cible d'une attaque ou d'un sort. Remarque : la restriction sur le personnage n'affecte pas ses mercenaires. Ils peuvent leurrer et attaquer l'individu normalement.

c. Si un personnage attaque avec une arme, quand son Le jeton d'attention est choisi, il le met sur l'habitant ou le personnage qu'il attaque. Pour désigner un autre personnage comme cible, le personnage place son pion Attention sur la section de mêlée de la cible, près des cercles d'Attaque. Pour désigner un monstre ou un natif comme cible, il place son jeton sur le pion de la cible. Il peut placer son jeton sur n'importe quel habitant ou personnage de la clairière, y compris les habitants et les monstres qui ne sont pas assignés ou qui sont assignés à d'autres personnages. Être nommé comme cible n'affecte pas l'habitant - il n'est pas réaffecté pour attaquer le personnage qui l'attaque. *Noter:* Lorsqu'il n'y a aucune possibilité de confusion, les joueurs peuvent simplement annoncer leurs cibles.

ré. Si un personnage a lancé un sort dans l'étape de rencontre, quand son pion Attention est choisi, il le place sur la cible appropriée pour le sort. Si son sort a plusieurs cibles, il annonce toutes les cibles et place son pion Attention sur l'une d'entre elles. Il doit spécifier le type de cible requis par son sort, sinon le sort est rompu avant d'entrer en vigueur. Les différentes sortes de cibles sont décrites ci-dessous, et sont décrites plus précisément dans la Liste des sorts.

d.1) Lorsqu'il spécifie des personnages, des habitants et des objets comme cibles, le lanceur de sorts est limité aux cibles qui se trouvent dans sa clairière. Une cible "personnage" peut être n'importe quel personnage, y compris le lanceur de sorts lui-même. Un « monstre » ou « démon » est le monstre spécifié dans le sort. Un « individu » peut être n'importe quel personnage, natif ou monstre, sauf indication contraire dans le sort.

d.2) Une cible "multiple" est un assortiment de personnages, natifs et/ou monstres que le lanceur de sorts choisit. Un "groupe humain" est soit un groupe indigène, soit tous les Géants de la clairière du lanceur de sorts, soit tous les Ogres de sa clairière. Une cible « Gobelins » doit inclure tous les Gobelins incontrôlés dans sa clairière, et une cible « Chauves-souris » doit inclure toutes les Chauves-souris incontrôlées dans sa clairière.

d.3) Une cible "clairière" doit être la clairière du lanceur de sorts (le sort affecte tout le monde dans la clairière), une cible "hexagonale" doit être sa tuile hexagonale (le sort affecte tout le monde dans cette tuile), et une cible "hexagone/humain" peut être soit sa tuile hexagonale, soit un personnage ou un chef engagé dans sa clairière. Une cible "un son" peut être n'importe quel marqueur de son face visible n'importe où sur la carte.

d.4) Une cible "d'arme" peut être n'importe quel objet actif ou inactif pion d'arme appartenant à n'importe qui dans la clairière du lanceur de sorts, ou n'importe quel pion indigène, gobelin, ogre ou club dans sa clairière. Une cible "artefact" doit être un artefact ou un livre de sorts que le lanceur de sorts possède et a activé. Une cible de « jetons magiques » peut être n'importe lequel ou tous les jetons magiques actifs du lanceur de sorts (seuls les jetons qu'il spécifie sont affectés par le sort).

d.5) Une cible "sort" peut être n'importe quel sort dont le lanceur de sorts ou la cible se trouve dans la clairière du lanceur de sorts (y compris les sorts en vigueur dans sa tuile en général). Le sort ciblé doit déjà être effectif – il ne peut pas s'agir d'un sort lancé pendant le tour en cours.

d.6) Lorsqu'un lanceur de sorts spécifie un personnage ou un habitant comme sa cible, lui et sa cible sont instantanément dévoilés ; s'il spécifie autre chose comme cible (comme une arme, un sort, un jeton magique, une tuile hexagonale, etc.), il reste caché. Il ne peut spécifier une cible cachée que s'il a trouvé des ennemis cachés ce jour-là.*Exception:* Il peut toujours jeter un sort sur lui-même, même s'il est caché et n'a pas trouvé d'ennemis cachés ; cependant, il devient toujours visible lorsque le sort est lancé.*Noter:* Voir la règle optionnelle Embuscade 10.A.2 pour les circonstances dans lesquelles un lanceur de sorts peut lancer un sort et rester caché.

d.7) Lorsqu'un lanceur de sorts désigne un natif non engagé comme cible de n'importe quel sort, le groupe de ce natif commence instantanément à le combattre (voir règle 8.2.3). Lorsque le lanceur de sorts désigne l'un de ses indigènes engagés comme cible d'un sort, tous ses indigènes engagés appartenant à ce groupe indigène se rebellent instantanément (voir règle 8.4.2g). *Exception:* La règle optionnelle 10.C.2 des sorts bienveillants permet de lancer certains sorts sur les mercenaires sans les faire se rebeller.

e. mercenaires: Quand son pion Attention est choisi, chaque Le personnage choisit des cibles pour ses mercenaires qui sont dans leurs propres sections de mêlée. Un mercenaire qui se fait attaquer par des habitants doit choisir une cible parmi les attaquants sur sa feuille ; si

il n'y a pas d'habitants sur sa feuille, il ne choisit pas de cible. Il ne peut pas choisir de ne pas attaquer, de choisir une cible sur une autre feuille ou d'attaquer un personnage (même si le personnage l'a ciblé). Le personnage place la cible du mercenaire dans les cases Manœuvre et place les autres attaquants dans les cercles Attaque. Il positionnera secrètement son mercenaire dans l'une des cases rouges plus tard dans la manche lorsqu'il jouera ses Attaques et Manœuvres.

F. En même temps qu'un personnage sélectionne des cibles pour lui-même et ses mercenaires, il positionne également ses mercenaires qui sont sur des sections de mêlée appartenant à des habitants incontrôlés. Il ne peut retourner aucun pion. Le défenseur est dans la case rouge "Charge and Thrust" avec sa tête/masse/cheval dans la case "Esquive et Swing". Sa cible peut être placée dans n'importe quelle case Manœuvre, et les attaquants restants peuvent être placés dans n'importe quel cercle d'Attaque ; ils n'ont pas à remplir tous les cercles. Chaque cheval indigène peut être placé dans le même cercle ou carré avec son cavalier, ou dans un autre. Chaque personnage ne positionne que ses propres mercenaires. Il ne positionne pas les mercenaires qui sont dans des sections de mêlée appartenant à d'autres personnages ou à leurs mercenaires.

g. Traîtrise: Lorsqu'un personnage spécifie l'un des siens natifs embauchés comme cible pour lui-même ou l'un de ses mercenaires, tous les membres du groupe de la cible qui sont actuellement embauchés par ce personnage se "rebellent" instantanément, peu importe où ils se trouvent sur la carte. Les mercenaires se rebellent également s'ils sont choisis comme cible d'un sort (*Exception:* Sorts de bienveillance Règle facultative 10.C.2). Les natifs embauchés par d'autres personnages et les natifs d'autres groupes ne sont pas affectés. Les rebelles sont instantanément désengagés et le personnage perd des points de renommée égaux à la prime de notoriété de chaque rebelle.

g.1) Les rebelles ne peuvent pas attaquer ni être attaqués par des monstres et indigènes non embauchés. Toutes ces attaques sont instantanément annulées.

g.2) Les rebelles combattent automatiquement tous les personnages et mercenaires qui les attaquent ou qu'ils attaquent.

h. Rompre les sorts de pacification : Un sort qui apaise ou contrôle un groupe d'habitants est instantanément brisé lorsque le lanceur de sorts spécifie l'une des cibles du sort comme cible pour lui-même ou l'un de ses mercenaires. Lorsque le sort est rompu, toutes les cibles reprennent un comportement normal.

h.1) Si l'un des mercenaires du lanceur de sorts est affecté à attaquez l'une des cibles du sort au moment où le sort entre en vigueur, puis le sort est arrêté d'entrer en vigueur. Le sort est annulé.

h.2) Lorsque le lanceur de sorts charge un mercenaire d'attaquer l'un des les cibles du sort, ou lorsqu'il spécifie l'une des cibles du sort comme sa propre cible pour un sort ou une attaque, alors le sort est rompu.

8.4.3 Activation et annulation de sort : Lorsque tous les personnages ont spécifié leurs cibles, les sorts qui ont été joués prennent vie et commencent à fonctionner dans l'ordre défini par leurs temps d'achèvement (les numéros de temps les plus bas en premier). Tous les sorts avec un temps d'achèvement de zéro prennent vie en premier, puis tous les sorts avec un temps d'achèvement de "1", et ainsi de suite. Les sorts avec des nombres de temps égaux commencent à fonctionner simultanément. Tous les sorts commencent à fonctionner avant que les personnages ne jouent leurs attaques et manœuvres.

une. Le temps de fin de chaque sort est égal au nombre de temps sur le marqueur magique qui a été joué pour le lancer ; Les jetons Magic alertés ont automatiquement un numéro de temps de zéro au lieu du nombre imprimé sur le jeton. Une carte Sort lancée par un Artefact ou un Livre de Sorts a également un temps de réalisation de zéro.

b. *Important:* Lorsque les personnages se jettent des sorts les uns sur les autres, les sorts plus rapides interrompent et annulent les sorts plus lents. Lorsqu'un lanceur de sorts lance un sort sur un personnage qui lance un sort plus lent sort, le sort du lanceur de sorts empêche la cible de terminer son sort. Lorsque le sort du lanceur de sorts commence à fonctionner, il compare le temps de fin de son sort au temps de fin du sort de sa cible. Si le temps de réalisation du lanceur de sorts est inférieur, le sort de la cible est annulé. Si les temps sont égaux ou si le nombre de temps de la cible est inférieur, le sort de la cible n'est pas annulé.

b.1) Le sort de la cible n'est annulé que s'il était lui-même désigné comme l'une des cibles du lanceur de sorts. Par exemple, les sorts visant une clairière ne peuvent pas interrompre les personnages dans cette clairière, et les sorts visant un sort ne peuvent pas interrompre le personnage sur lequel ce sort est lancé.

b.2) Le sort de la cible est annulé quel que soit l'effet causée par le sort du lanceur de sorts. Tout sort visant un personnage l'empêche de terminer un sort plus lent.*Exception:* Les démons et le diablotin lancent leurs sorts comme des attaques lors de l'étape de mêlée, et non comme des actions lors de l'étape de rencontre. Leurs sorts ne peuvent pas arrêter le sort d'un personnage et son sort ne peut pas arrêter le leur. *Noter:* La règle optionnelle 10.C.4 Pouvoir de la fosse modifie cette exception.

b.3) Les personnages doivent veiller à mettre en œuvre leur sorts dans l'ordre de leur temps d'achèvement. Si le sort du lanceur de sorts est lui-même annulé par quelqu'un d'autre avant qu'il ne commence à fonctionner, il ne peut pas annuler le sort de sa cible.

b.4) Si le sort d'un personnage est annulé avant d'entrer dans effet, le marqueur magique qu'il a joué fatigue. Ses astérisques d'effort comptent toujours dans sa limite d'effort pour le tour. Il laisse son jeton Attention sur sa cible – il peut toujours attaquer avec une arme s'il le souhaite, mais il ne peut pas changer de cible.

c. Le sort reste sur sa ou ses cibles jusqu'à ce qu'il se termine en expirant ou être cassé. Jusque-là, le sort et son jeton Magie restent attachés à la cible qu'il affecte. Le sort ne peut plus être lancé et le jeton Magie ne peut en aucun cas être utilisé tant que le sort n'est pas terminé. Lorsqu'un sort est commis sur une cible, on dit qu'il « ensorcelle » cette cible.*Noter:* La règle optionnelle Enhanced Magic 10.C.1 modifie cette règle.

c.1) Le marqueur magique qui a été joué pour lancer le sort est utilisé pour symboliser les effets du sort. Lorsque le sort entre en vigueur, le lanceur de sorts reprend son pion Attention et place le pion Magie sur la cible pour représenter l'effet du sort. Lorsque le sort se termine, le marqueur magique retourne à son propriétaire et se fatigue. Si le sort a été lancé par un artefact ou un livre de sorts, la carte sort est placée sur la cible (à la place d'un jeton magique) pour représenter l'effet du sort, et elle retourne dans l'artefact ou le livre de sorts lorsque le sort se termine. Alternativement, tout jeton inutilisé peut être placé sur la cible à la place de la carte Sort pour représenter les effets du sort..

c.2) Le lanceur de sorts note les cibles du sort dans son sort boîte. Tant que le sort reste en vigueur, il ne peut pas utiliser la boîte à sorts (ni effacer son sort). Lorsque le sort se termine, il barre la note et il peut à nouveau utiliser la case. S'il a des doublons du sort dans d'autres cases, chaque doublon est traité comme un sort séparé : les doublons peuvent être lancés séparément en jouant des marqueurs magiques séparés dans des rounds de combat séparés.

c.3) Sauf indication contraire dans la description du sort, le le lanceur de sorts n'a pas la possibilité de rompre son sort arbitrairement. Il ne peut pas simplement reprendre son pion Magie et mettre fin au sort.

8.4.4 Effets des sorts en combat: Lorsqu'un sort commence à fonctionner, ses effets spéciaux commencent à affecter la ou les cibles. La Liste des Sorts indique les effets provoqués par chaque sort. Certains sorts affectent le combat de manière spéciale, décrite ci-dessous.

une. Sorts d'attaque : La plupart des sorts prennent effet immédiatement.

Cependant, lorsqu'un personnage lance un sort d'Attaque, il attaque comme une arme et doit frapper en coupant ou en faisant correspondre les directions comme le ferait une arme. Lorsque les sorts d'Attaque frappent, ils frappent normalement les armures et les chevaux, comme les armes. Tous les autres sorts infligent leurs effets directement à la cible, ignorant son armure et son cheval ; ils ne sont pas arrêtés par des armures ou des chevaux. Les dégâts des sorts d'attaque se produisent en même temps que les dégâts des armes normales. Lorsque toutes les attaques ont été résolues, le sort expire. Un sort d'Attaque doit attaquer dans le même round où il est lancé. Il ne peut pas être sauvegardé et utilisé dans un tour ultérieur. S'il n'est pas utilisé, il expire à la fin de l'étape de mêlée.

b. Sorts de pacification: Les sorts de pacification poussent les habitants à agissent comme des indigènes non embauchés qui ne combattent pas le lanceur de sorts : ils cessent de l'attaquer et de le bloquer, lui et ses mercenaires, mais ils continuent de bloquer et d'attaquer les autres personnages normalement. Lorsque le sort entre en vigueur, toutes ses cibles qui sont assignées à attaquer le lanceur de sorts ou ses mercenaires deviennent non assignées. Le lanceur de sorts ne fait pas de jet pour voir s'il le combat.*Spécial:* Différents lanceurs de sorts peuvent lancer des doublons du même sort pour apaiser les mêmes habitants en même temps. *Noter:* Si l'un des mercenaires du lanceur de sorts est chargé d'attaquer l'une des cibles du sort au moment où le sort entre en vigueur, alors le sort est arrêté. Le sort est annulé.

c. Contrôler les monstres : Lorsqu'un sort qui contrôle monstres entre en vigueur, il ne peut contrôler que les monstres qui ne sont pas déjà contrôlés. Les monstres déjà contrôlés restent sous le contrôle de leur propriétaire. Lorsque le sort entre en vigueur, le lanceur de sorts peut annuler les affectations de tout ou partie des monstres ciblés. Il ne peut pas affecter les monstres à de nouvelles cibles jusqu'au tour suivant.*Noter:* Laisser un monstre assigné à l'un de ses indigènes embauchés constitue une "traîtrise" contre l'indigène (voir règle 8.4.2g).

ré. Prévenir les attaques : Si un sort interdit à un personnage de spécifiant une cible et qu'il a déjà joué une charge contre cette cible, sa charge est annulée. S'il a déjà spécifié cet individu comme cible, sa spécification de cette cible est annulée et il ne peut spécifier une nouvelle cible qu'au tour suivant (s'il avait également d'autres cibles, il les conserve).*Noter:* La restriction sur le personnage n'affecte pas ses mercenaires. Ils peuvent continuer à attaquer l'individu normalement.

e. Si le sort interdit à un habitant d'attaquer une cible, il est déjà assigné, l'habitant devient non assigné et il ne peut pas être assigné à une nouvelle cible avant le tour suivant. S'il s'agit d'un monstre formidable, il devient face rouge vers le bas.

8.4.5 Jouer des attaques et des manœuvres : Une fois que tous les sorts ont commencé à fonctionner ou ont été annulés, les personnages jouent secrètement leurs attaques et manœuvres pour résoudre les attaques d'armes et les sorts d'attaque en comparant la direction et la vitesse d'attaque avec la direction et la vitesse de manœuvre.

une. Un personnage ne peut pas attaquer avec une arme ou un marqueur de combat dans le même tour où il a réussi à lancer un sort. Il peut jouer une manœuvre normalement. Si le sort d'un personnage a été annulé avant qu'il ne commence à fonctionner, il peut jouer une attaque normale. La seule cible qu'il peut attaquer est la cible où se trouve son pion Attention. Si cette cible n'est pas un personnage ou un habitant, il ne peut pas attaquer.

b. Une attaque représente un seul coup qui vient au cible à partir d'une direction spécifique. Chaque attaque a une direction et un numéro de temps (ou temps d'attaque). Il existe trois directions d'attaque : Thrust (droit devant), Swing (d'un côté à l'autre) et Smash (vers le bas). Le temps d'attaque définit la durée avant que le coup ne frappe ; les nombres inférieurs représentent des attaques plus rapides.

c. Une manœuvre représente un mouvement dans une direction pour échapper attaques qui viennent des autres directions. Chaque manœuvre a une direction et un temps de manœuvre. Les trois directions de manœuvre sont Charge (tout droit), Dodge (de côté) et Duck (vers le bas). Le temps de manœuvre définit le laps de temps avant que la cible ne termine sa manœuvre ; des nombres inférieurs signifient des manœuvres plus rapides.

ré. Pendant l'étape de mêlée, chaque personnage peut faire un attaque contre un autre personnage ou habitant, et chaque habitant effectue une attaque contre un personnage ou un autre habitant. (*Exception:* Les sorts d'attaque peuvent attaquer plusieurs personnages ou habitants.) Chaque personnage et habitant peut également effectuer une manœuvre défensive pour éviter les attaques ennemies.

e. Attaques et manœuvres des personnages : Chaque personnage peut jouer une attaque, une manœuvre et son armure, s'il a une armure active. Il peut choisir de ne pas jouer d'attaque ou de manœuvre s'il le souhaite, mais s'il a un bouclier ou une autre armure active, il doit le jouer. Tous les personnages font leurs jeux en secret, cachant leurs sections de mêlée les uns des autres. Lorsqu'ils ont terminé, ils révèlent leurs pièces simultanément. Les jeux ne peuvent pas être changés une fois qu'ils sont révélés.

e.1) Pour attaquer avec une arme, un personnage met son actif arme et un pion Combat dans l'un des cercles d'Attaque de sa Feuille de Mêlée. Son attaque est toujours dirigée contre la cible sur laquelle il a placé son pion Attention au début de l'étape de mêlée. Le cercle qu'il choisit définit sa direction d'attaque : chaque cercle nomme la direction qu'il représente et la manœuvre qu'il intercepte. Son temps d'attaque est égal au nombre de temps imprimé sur son arme ; si son arme n'a pas de numéro de temps, son temps d'attaque est égal au numéro de temps sur le marqueur de combat.

e.2) Pour jouer une manœuvre, un personnage place un pion Mouvement dans une de ses cases Manoeuvre. La case qu'il choisit définit sa direction de manœuvre : chaque case nomme la direction qu'elle représente. Son temps de manœuvre est égal au nombre de temps sur le marqueur de mouvement.

e.3) Une fois les pièces révélées, les personnages le marqueur d'arme et le jeton d'attaque peuvent être déplacés sur la feuille de mêlée de sa cible pour aider à résoudre le combat avec précision.

F. Restrictions de jeu : Il y a des limites sur les jetons d'action qu'un personnage peut jouer pendant un combat. Cependant, les monstres ou les indigènes sur sa feuille ne restreignent pas les jetons qu'il peut jouer pendant l'étape de mêlée.

f.1) Une seule utilisation : Chaque jeton d'action ne peut être joué qu'une fois par tour. À la fin de chaque étape de rencontre et étape de mêlée, chaque personnage place les jetons d'action qu'il a joués dans la case Utilisé ce tour de sa section de mêlée. Ces marqueurs restent dans la case Utilisé ce tour jusqu'à la fin du tour, lorsqu'il les récupère pour les utiliser lors du prochain tour de combat.

f.2) Limite d'effort : Chaque personnage ne peut pas jouer plus d'un total de deux astérisques d'effort par round de combat. S'il joue un jeton qui fait que ses astérisques pour le tour totalisent plus de deux, alors le jeu est annulé.*Exemple:* Si le Chevalier Blanc joue son pion Move H4** pour manœuvrer, il ne peut pas jouer son pion Fight T5* pour attaquer. Les jetons Magic sont également soumis à la limite d'effort : si le druide joue son jeton Magic II3* pour lancer un sort, il ne peut pas jouer de jeton Move L2** pour manœuvrer.

f.3) Restrictions de force : Les objets du personnage limitent la jetons d'action qu'il peut jouer. Il ne peut jouer un pion Combat que si sa force est égale ou supérieure au poids de son arme active. Il ne peut jouer un jeton Déplacement que si sa force est égale ou supérieure au poids de chaque objet qu'il transporte (cela n'inclut pas les objets inactifs portés par un cheval de bât). S'il joue un jeton

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

qui n'a pas assez de force, il doit annuler le jeu - pendant l'étape de mêlée, il n'a pas la possibilité d'abandonner le ou les objets en surpoids. *Exemple*: Le Chevalier Noir ne peut pas utiliser son marqueur Mouvement M4 pour manœuvrer tant qu'il a son armure Lourde (même si elle est inactive). Pour utiliser ses marqueurs de mouvement moyen pour manœuvrer dans l'étape de mêlée, il devrait abandonner son armure et tout autre objet lourd qu'il transportait pendant l'étape de rencontre.

g. Les jeux illégaux sont annulés et n'ont aucun effet, et le les jetons qui ont été joués sont placés dans la case Utilisé ce tour de leur propriétaire. Ils ne peuvent plus être joués ce tour-là et leurs astérisques d'effort comptent dans la limite d'effort et la fatigue de leur propriétaire.

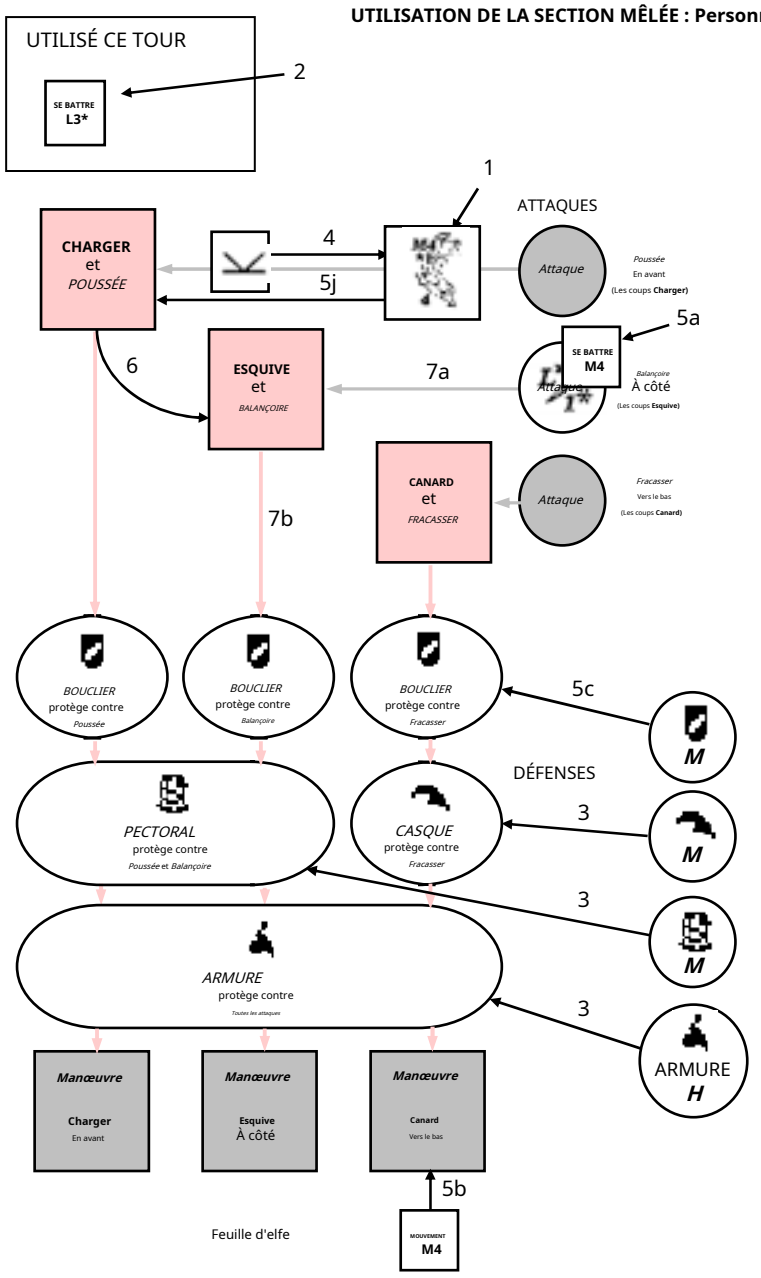
h. Armes: Les armes ne peuvent être utilisées que si elles sont actives. *Important:* Chaque personnage est limité à une arme active (compteur ou carte). Il peut posséder n'importe quel nombre d'armes, mais une seule à la fois peut être active. Les monstres et autres habitants ne peuvent pas utiliser les compteurs et les cartes d'armes. Il peut utiliser son arme active, qu'elle soit alertée ou non (les armes alertées ont généralement de meilleures valeurs de combat). Lorsqu'un personnage a une arme active lorsqu'il joue un pion Combat pour attaquer, il doit jouer l'arme dans l'attaque. Les caractéristiques de combat des armes alertées et non alertées sont indiquées dans la liste des armes.

h.1) Si son arme a un numéro de temps, ce numéro doit définir son temps d'attaque - il n'a pas la possibilité d'utiliser le numéro de temps du jeton à la place. Si son arme n'a pas de numéro de temps, alors le numéro de temps sur son marqueur de combat définit son temps d'attaque.

h.2) Chaque fois qu'une arme touche en combat, elle doit être retournée côté non alerté vers le haut. Chaque fois qu'il attaque et rate, il doit être retourné côté alerte. Au lieu d'une attaque, un personnage peut jouer un jeton Combat pendant l'étape de mêlée sans spécifier de cible ; s'il le fait, il peut retourner son arme de chaque côté à la fin du tour. Ceci est normalement fait pour alerter une arme pour un round de combat ultérieur.

h.3) S'il n'a pas d'arme active, il peut attaquer avec un pion Combat seul. *Explication:* Il est supposé posséder un poignard qu'il utilise lorsqu'aucune meilleure arme n'est disponible. Le poignard fait des dégâts négligeables avec une étoile de netteté et aucun numéro de temps. Il ne peut pas utiliser ce poignard lorsqu'il a une arme active - il doit jouer l'arme.

UTILISATION DE LA SECTION MÊLÉE : Personnage unique contre Monstre



1. Au début de l'étape de rencontre, les monstres peuvent être attirés et les monstres restants sont assignés au hasard ; les monstres assignés au personnage sont posés sur sa feuille. Dans l'exemple, l'Elfe n'est pas caché dans une clairière avec un Gobelin. L'Elfe n'attire pas et le Gobelin est assigné au hasard sur la fiche de l'Elfe.

2. Le personnage a un tour pour faire une action, mais les monstres sur sa feuille limitent les marqueurs d'action qu'il peut jouer. L'Elfe alerte son Arc de Lumière avec un Combat L3* qui est plus rapide que le temps de déplacement du Gobelin (4). Le Fight L3* est placé dans la case « Utilisé ce tour ».

3. Toutes les armures actives du personnage, y compris celles qu'il vient d'activer, doivent être placées dans les ovales d'armure. L'elfe n'a pas d'armure à placer.

4. Au début de l'étape de mêlée, le personnage place son pion Attention sur le monstre qu'il va attaquer. Il ne se limite pas aux monstres sur sa feuille. L'Elfe place son jeton Attention sur le Gobelin.

5.Puis chaque personnage joue secrètement une attaque (5a), une manœuvre (5b), et son bouclier (5c), s'il en a un. Il positionne également les monstres dans les cases rouges (5d). L'elfe place son arc léger alerté avec un Fight M4 dans le cercle Swing comme attaque et place son Move M4 dans la case Duck comme manœuvre. Le Gobelin est placé dans la case rouge "Charge et Poussée".

6.Après avoir révélé ses actions, il lance les dés pour repositionner les monstres et voir s'ils changent de tactique. L'elfe lance un « 5 » sur un dé pour se repositionner (« en bas et à droite »), et le gobelin se déplace vers la case rouge « esquiver et balancer ». L'Elfe lance un "5" (5,3) sur la Table "Changer de Tactique", donc le Gobelin ne se retourne pas.

sept. Les flèches grises indiquent quelle manœuvre l'attaque du personnage intercepte (7a), et les flèches rouges indiquent quelle manœuvre l'attaque du monstre intercepte (7b). Le Gobelin en Esquive et Swing n'intercepte pas la manœuvre de l'Elfe en Canard et sa vitesse d'attaque (M4) n'est pas plus rapide que le marqueur de Mouvement de l'Elfe M4, donc l'attaque du Gobelin rate. L'attaque de l'elfe dans Swing intercepte et frappe le gobelin (son arc léger alerté avec la vitesse 1 aurait sapé et touché le gobelin même s'il ne correspondait pas aux directions). L'Elfe obtient un "5" sur la "Table Missile" qui diminue les dégâts de deux niveaux. Les dégâts légers de l'arc sont augmentés de deux niveaux à Heavy par les deux étoiles de netteté et réduits de deux niveaux à Light par la table de missiles. La vulnérabilité du gobelin est moyenne, il est donc indemne. L'arc n'est plus alerté car il a touché sa cible,

je. Armure: Pendant le combat, chaque personnage doit mettre tous ses pièces d'armure actives dans les ovales de sa section de mêlée. Il ne peut pas mettre d'armure inactive sur sa fiche. Chaque pièce d'armure active le protège des directions d'attaque indiquées dans l'ovale où elle est placée.

i.1) Il doit mettre son casque, sa cuirasse et son armure compteurs dans les ovales où ils sont représentés.

i.2) S'il a un bouclier actif, il doit le mettre dans l'un des Ovales de bouclier. Il ne protège que la direction nommée dans l'ovale. Il place secrètement le bouclier dans l'ovale lors de l'étape de mêlée, en même temps qu'il joue son attaque et sa manœuvre.

i.3) La carte d'armure Ointment of Steel protège les trois directions, comme une armure. Il est placé dans l'ovale de l'Armure. Si une armure est également présente dans cet ovale, toute attaque qui intercepte l'ovale touche l'onguent d'acier avant de toucher l'armure. L'armure ne peut pas être endommagée ou détruite tant que l'onguent d'acier n'est pas détruit.

i.4) Les trois autres cartes d'armure sont placées dans les ovales du Bouclier : le Bejeweled Dwarf Vest doit être mis dans l'ovale étiqueté "Thrust", le Golden Arm Band doit être mis dans l'ovale étiqueté "Swing", et la Golden Crown doit être placée dans l'ovale étiqueté "Smash". Si un bouclier est également présent dans un ovale avec une carte d'armure, toute attaque qui intercepte l'ovale touche le bouclier avant qu'il ne touche la carte d'armure. La carte d'armure ne peut pas être détruite tant que le bouclier n'est pas détruit.

J. Cartes bottes et gants : Les cartes Bottes et Gants peuvent être utilisé à la place des marqueurs de mouvement et de combat pour les attaques et les manœuvres. Comme les jetons Déplacement et Combat, ils ne peuvent être joués qu'une seule fois par tour.

j.1) Les cartes de bottes affichent le mot "MOVE", une lettre de force et un numéro de temps. Lorsqu'un personnage a une carte Bottes active, il peut l'utiliser en combat comme marqueur de Mouvement avec la force et le nombre de temps indiqués sur la carte. Une carte Bottes ne peut être active que si sa force est égale ou supérieure à son poids et au poids de chaque objet qu'elle transporte (sans compter les objets inactifs transportés par un cheval de bât). *Exemple*: Le pèlerin ne peut pas utiliser les chaussures de furtivité pour manœuvrer car elles n'ont qu'une force légère et son poids est moyen.

j.2) Les cartes de gants affichent le mot "FIGHT", une force lettre et un numéro de temps. Lorsqu'un personnage a une carte Gants active, il peut l'utiliser en combat comme marqueur Combat avec la force et la vitesse d'attaque indiquées sur la carte. Il ne peut jouer la carte Gants que si sa force est égale ou supérieure au poids de son arme active.

k. Les chevaux: Lorsqu'un personnage a un cheval actif, il peut jouer comme s'il s'agissait d'un pion Mouvement avec la force et le temps indiqués sur la face visible du pion. Il ne peut le jouer que si sa force de déplacement est égale ou supérieure à son poids et au poids de tout ce qu'il transporte (sans compter les objets inactifs transportés par un cheval de bât). *Exemple*: Si le Capitaine a le poney L3/M4 actif pendant le combat, il ne peut le jouer que côté marche M4 car son poids moyen dépasse la capacité de charge du poney côté L3.

k.1) Le personnage ne peut jouer un cheval que s'il est actif (les chevaux ne peuvent pas être utilisés dans les grottes, où ils sont automatiquement inactifs). Il peut choisir d'utiliser ou non le cheval – il n'est pas obligé de le jouer simplement parce qu'il est actif.

k.2) Il peut jouer avec son cheval pendant l'étape de rencontre et le pas de mêlée (il n'est pas placé dans la case Utilisé ce tour lorsqu'il est joué), et quand il le joue, il peut le retourner de n'importe quel côté, mais il ne peut le jouer face "au galop" qu'une seule fois par tour (soit dans l'étape de rencontre ou l'étape de mêlée).

k.3) Lorsqu'il utilise un cheval pour manœuvrer dans le pas de mêlée, toutes les attaques qui le touchent infligent des dégâts au cheval au lieu du personnage. *Noter:* Les chevaux de guerre sont protégés par une armure dans toutes les directions. Chaque attaque qui touche un cheval de guerre touche l'armure et perd une étoile de netteté. Cette armure ne peut pas être endommagée tant que le cheval de guerre est en vie.

k.4) Chaque indigène engagé qui a un cheval doit toujours être joué avec son cheval (sauf dans les grottes). Il ne peut pas choisir de mettre pied à terre.

l. Sorts d'attaque : Lorsqu'un personnage lance avec succès un Sort d'attaque, il attaque comme une arme. Il joue secrètement son attaque à l'heure normale, lorsqu'il joue sa manœuvre, mais au lieu de jouer une arme ou un pion Combat, il place soit le pion Attention (ou le pion Magie) qu'il utilise dans un cercle d'Attaque pour définir sa direction d'attaque. Son temps d'attaque est égal au temps de réalisation de son sort.

l.1) L'attaque est résolue comme une attaque par une arme. le La liste des sorts spécifie la longueur de l'arme et la méthode d'attaque de chaque sort, ainsi que les dégâts qu'il inflige. *Noter:* Les cartes Trésor qui modifient les armes n'affectent pas les sorts d'Attaque.

l.2) Le sort attaque toutes les cibles du lanceur de sorts spécifié. Il utilise la même direction et le même temps d'attaque contre chaque cible. S'il attaque comme une arme à projectiles et obtient plusieurs coups, le lanceur de sorts fait un jet de dé séparé sur la table de missiles pour chaque coup. Avant chaque lancer, il précise pour quel coup il lance, et son résultat n'affecte que ce coup.

M. Positionnement des habitants : Comme chaque personnage fait le sien joue, il place également les pions habitants de sa section de mêlée dans les cases rouges sans retourner les pions. Il peut mettre chaque habitant dans n'importe quelle case de son choix, tant qu'il met« compteurs attaquants » dans le plus de cases possibles : il ne peut pas laisser une de ses cases vide alors qu'il double les pions attaquants dans une autre case. Les "pions attaquants" sont des monstres, des natifs, des têtes ou des clubs. Les chevaux indigènes ne sont pas considérés comme des pions attaquants et ne peuvent pas être utilisés pour remplir une case vide par eux-mêmes si un pion attaquant est disponible pour y être placé.Un habitant non engagé et non contrôlé ne peut pas être mis dans la même boîte avec sa tête, sa massue ou son cheval.

n.m. Embauchés : Pour un mercenaire en défense sur son propre corps à corps Section, le personnage recruteur positionne tous les pions qui se trouvent sur la feuille du mercenaire. Il ne positionne que les pions qui se trouvent sur les feuilles appartenant à ses mercenaires ; les mercenaires sur d'autres feuilles sont positionnés par les propriétaires de ces feuilles.

n.1) Il peut placer le défenseur dans n'importe quelle case rouge, côté visible. Le cheval du défenseur peut être placé dans la même case ou dans une autre case rouge, mais ne peut pas être retourné. Ce positionnement doit être fait secrètement si le défenseur est ciblé par un autre personnage.

n.2) Il peut placer la cible du défenseur dans n'importe quelle manœuvre carrés, et il peut placer chaque attaquant restant dans n'importe quel cercle d'attaque. Il doit mettrepions attaquants (monstres, indigènes, têtes ou massues) dans autant de cercles d'attaque que possible. Il ne peut pas placer une tête, une massue ou un cheval indigène dans le même cercle ou carré que son propriétaire. Il ne peut retourner aucun de ces pions.

o. Habitants non assignés : Chaque habitant non assigné qui est être attaqué uniquement par des personnages est positionné sur une section de mêlée inutilisée par l'un des personnages qui l'attaque. Chaque habitant est placé dans une section de mêlée distincte. Les habitants non assignés qui ne sont pas attaqués peuvent être ignorés ce tour. *Exemple:* À la fin de l'étape de rencontre, le chevalier noir est caché dans la même clairière avec un dragon lourd non assigné et une chauve-souris géante non assignée. Dans l'étape de mêlée, le chevalier noir sélectionne le dragon comme cible, devenant visible. le

Le Dragon est placé sur une Section de Mêlée inutilisée, et le Chevalier Noir joue sa Masse avec un jeton Combat dans un cercle d'attaque sur sa propre feuille pour attaquer le Dragon. Le Dragon n'attaque pas le Chevalier Noir ce tour-ci. La chauve-souris géante ne reçoit pas de section de mêlée et ne participe pas au combat ce tour.

p. Personnages métamorphosés : Au lieu de jouer son propres jetons, un personnage transmorphisé joue les jetons inutilisés face symbole visible comme des mannequins, et chaque jeton a les valeurs définies par le sort.

COMBAT : DENIZEN CONTRE DENIZEN : Le gobelin est le défenseur qui "possède" la section de mêlée, le lancier est sa cible et l'archer est un attaquant supplémentaire. Les deux indigènes attaquent le gobelin.

Missions aléatoires : Le Gobelin était assigné à l'Elfe.

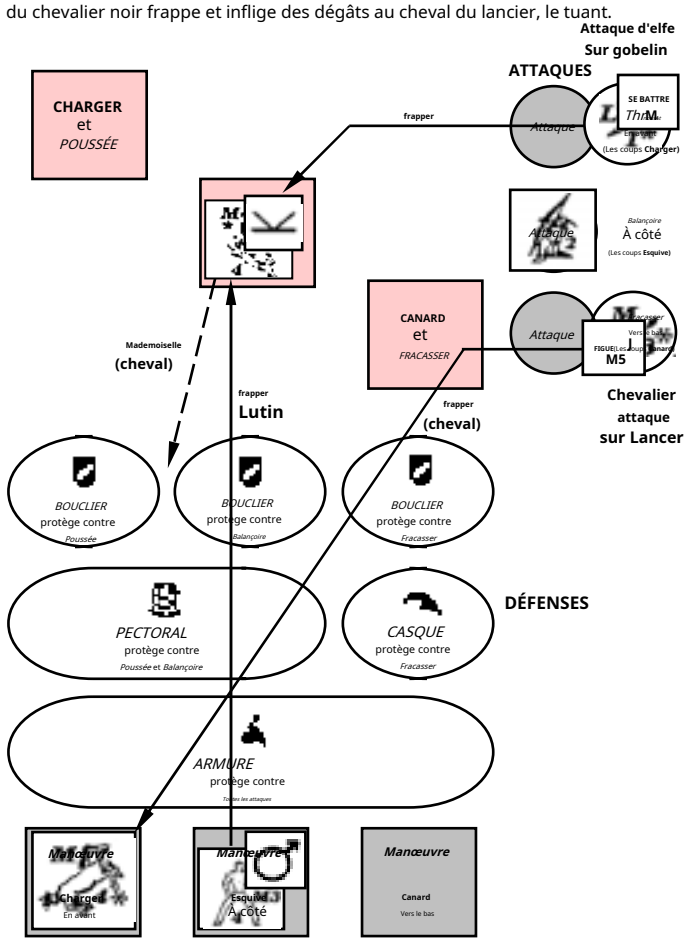
Le déploiement tourne : L'elfe a assigné son archer engagé pour attaquer le gobelin, qui a été immédiatement mis sur sa propre feuille. Le magicien a ensuite ajouté deux lanciers engagés à l'attaque, mais le chevalier noir a ensuite assigné un Bashkar engagé pour attaquer l'un d'eux, de sorte que Lancer a été mis sur sa propre feuille pour combattre le Bashkar (non illustré).

Cibles : Le Lancier restant était le dernier attaquant mis sur la feuille du Gobelin, il devient donc la cible du Gobelin. Le chevalier noir choisit le lancier comme cible et l'elfe choisit le gobelin comme cible. Ils placent leurs attaques (armes et pions Combat) sur leurs propres fiches dans les directions indiquées.

Randomisation : Le gobelin, le lancier et l'archer font tous des jets séparés pour se repositionner et changer de tactique. L'Archer change de tactique pour son côté lumineux.

Suppression des ratés : Puisque le Lancier a un cheval, l'attaque du Gobelin est comparée à la manœuvre du cheval : il ne parvient pas à intercepter ou saper le cheval, donc il rate. Le chevalier noir frappe en réduisant le temps de manœuvre du cheval (vitesse de la masse alertée = 3). L'Elf frappe en contre-dépaçant et le Lancer frappe en interceptant. L'Archer face claire n'attaque pas.

Faire du mal : L'elfe tue le gobelin, annulant l'attaque du lancier. Ensuite, l'attaque du chevalier noir frappe et inflige des dégâts au cheval du lancier, le tuant.



Feuille de gobelin

p.1) S'il est transmorphisé en brume, il ne participe pas en combat et ne peut pas jouer d'attaque ou de manœuvre. Le seul jeton qu'il peut utiliser est un jeton de mouvement qu'il ne peut utiliser que pour s'enfuir pendant l'étape de rencontre.(il ne peut rien transporter, et il ne peut pas être bloqué, donc le pion Mouvement n'a pas de temps ni de poids).

p.2) S'il est métamorphosé en créature ou en monstre, son les marqueurs correspondent aux valeurs de la créature ou du monstre. Il utilise ses valeurs de mouvement pour charger, fuir et manœuvrer, et il utilise son attaque valeurs à attaquer. Il doit spécifier exactement quelle valeur de combat il utilise lorsqu'il joue le jeton.Contrairement à un monstre normal, il n'a pas à manœuvrer dans la même direction dans laquelle il attaque.

p.3) S'il est métamorphosé en un monstre formidable avec une tête ou un gourdin, il doit utiliser les deux attaques contre la même cible. Il peut jouer les deux attaques dans la même direction ou dans des directions différentes.

Q. Voler au combat : Un personnage ou un habitant ne peut pas monter coursiers volants au combat. Il ne peut utiliser ses propres valeurs de vol que si sa force de vol le porte avec tous ses objets. Il ne peut utiliser son temps de vol que s'il utilise sa force de vol. Il peut utiliser ses valeurs de vol comme des valeurs de mouvement, pour charger pendant le déploiement et pour manœuvrer pendant l'étape de mêlée. Le propriétaire du tapis volant a la possibilité de l'utiliser à plusieurs reprises chaque fois qu'il est sous tension, mais une seule fois par round de combat. Lorsqu'un personnage ou un habitant utilise des valeurs de vol pour charger ou manœuvrer, il reste dans la clairière.

8.4.6 Repositionnement des habitants et changement de tactique : Après avoir joué ses propres attaques et manœuvres, le personnage lance les dés pour positionner aléatoirement les habitants sur sa feuille. En même temps, il lance les dés pour positionner les habitants attaquants sur la feuille de n'importe lequel de ses mercenaires qui sont sur leurs propres feuilles de mêlée. N'importe quel joueur peut lancer un dé pour repositionner les habitants sur la feuille d'un monstre ou d'un natif non engagé. Chaque monstre et natif a également deux ensembles de "tactiques" en combat qui sont représentées par les différentes valeurs des deux côtés de leur pion. L'une est généralement une attaque plus forte mais plus lente et l'autre est une attaque plus faible et plus rapide. Les jets de "changement de tactique" qui sont effectués tout au long du combat représentent une chance aléatoire pour les habitants de passer d'un ensemble à l'autre.

une. Feuille de personnage : Après avoir révélé ses pièces, le Le personnage détermine aléatoirement les positions finales des habitants qu'il a placés sur sa propre feuille. Il lance un dé et les pions habitants sur sa feuille de mêlée se déplacent parmi les cases rouges comme indiqué par le résultat. Ce jet n'est pas affecté par les modificateurs. Les résultats de chaque jet de dé sont indiqués dans le tableau de repositionnement des habitants.

b. Le placement final de chaque habitant définit son attaque et manœuvre. Son temps d'attaque est le temps d'attaque imprimé sur le pion, son temps de manœuvre est le temps de déplacement sur le pion, et la case rouge de l'habitant définit sa direction d'attaque et de manœuvre : chaque case nomme les directions qu'elle représente. *Exemple:* Les monstres dans la case en haut à gauche effectuent l'attaque de poussée et la manœuvre de charge. Un natif dans la case du milieu avec son cheval dans la case en bas à droite attaque dans la direction Swing et manœuvre dans la direction Duck.

c. Après que les compteurs d'habitants ont été repositionnés, le le personnage détermine au hasard s'il se retourne. Il spécifie l'une des cases rouges, lance deux dés (les modificateurs de jet de dé n'affectent pas ces jets de dé) et consulte la table de changement de tactique : si l'un des dés obtient un "6", tous les habitants de cette case

chiffre d'affaires. Il jette les dés séparément pour chaque case rouge contenant des habitants, et les résultats ne s'appliquent qu'aux pions de cette case. Une fois qu'un pion est retourné, il garde sa nouvelle face visible jusqu'à ce qu'il "change de tactique" à nouveau. Qu'ils soient embauchés ou non, les chevaux indigènes ne se retournent jamais au hasard. Ils ne changent jamais de tactique. Les monstres énormes ne changent pas non plus de tactique (voir règle 8.4.7c).

ré. Feuilles d'habitant : Un habitant (y compris un mercenaire) sur sa propre feuille est le "défenseur" et est positionnée dans l'une des cases rouges d'une section de mêlée inutilisée. Une fois les jeux révélés, les attaquants sur chaque feuille (y compris la cible du défenseur) peuvent changer de position et de tactique au hasard. Rouler séparément pour chaque feuille. Les modificateurs de jet de dé n'affectent pas ces jets de dé.

d.1) Lancez une fois pour repositionner la cible du défenseur dans le manœuvres et une fois de plus pour repositionner tous les attaquants supplémentaires dans les cercles d'attaque. Les pions se déplacent comme indiqué sur la table de repositionnement des habitants appropriée. Lorsque vous changez de tactique, faites un dé pour chaque cercle ou carré contenant des habitants (à l'exception des pions chevaux et des monstres formidables, qui ne changent jamais de tactique).

d.2) Si le défenseur de la feuille est un habitant incontrôlé, il peut changez également de position et changez de tactique : jetez séparément pour lui.

d.3) Si le défenseur est un mercenaire, il reste tel qu'il était placé : il ne peut pas être repositionné et il ne change pas de tactique.

8.4.7 Monstres spéciaux : Les monstres de cette section sont des exceptions aux règles normales. Ils jouent et se battent normalement, sauf comme indiqué ci-dessous.



une. Gobelins porteurs de lancesn'attaquez pas quand ils sont côté clair vers le haut. Ils sont assignés normalement et interfèrent avec la capacité de leur cible à jouer des marqueurs d'action pendant l'étape de rencontre, mais ils n'attaquent pas. Ils attaquent normalement quand le côté obscur est visible. Les habitants transformés en oiseaux, grenouilles ou écureuils se comportent de la même manière - ils n'attaquent pas mais sont assignés normalement et interfèrent avec la capacité de leur cible à jouer des jetons d'action.







b. Démon, démon ailé et diablotin : Un côté de ces compteurs montre un chiffre romain à la place d'une lettre de mal. Ces chiffres romains signifient la magie : lorsque le côté chiffre romain du compteur de monstre frappe, au lieu d'infliger des dégâts, l'attaque fait lancer la cible sur une table de sorts. Quand il a jeté et appliqué les résultats, l'attaque se termine.

b.1) Lorsque le côté "V" de l'un ou l'autre des marqueurs démons frappe, le la cible doit faire un jet sur la table de puissance de la fosse avec elle-même comme cible.

b.2) Lorsque la face "VIII" du pion Diablotin touche, la cible doit lancer pour une Malédiction sur la Table des Malédictions.

b.3) Ces attaques ignorent l'armure du personnage ciblé et chevaux et a frappé le personnage lui-même.

b.4) Le monstre effectue cette attaque uniquement lorsqu'il est face rouge vers le bas; lorsqu'il est face rouge visible, il effectue une attaque frappante avec une longueur d'arme de "0" (dent/griffe).

b.5) Les deux démons sont des monstres énormes et se retournent uniquement comme décrit dans la section suivante. Le diablotin change de tactique normalement.





c. Des monstres formidablesne changez pas de tactique et tournez plus comme d'autres monstres. Le seul moment où un monstre formidable devient rouge, c'est lorsqu'il touche sa cible en combat ; quand le monstre(ou sa tête ou son club) touche sa cible, il tourne le côté rouge vers le haut à la fin de ce round de combat (mais sa tête ou sa massue, s'il en a une, reste du côté où elle se trouve). Une fois qu'il devient face rouge visible, il reste face rouge visible jusqu'à ce qu'il soit tué ou que sa cible soit tuée. Lorsque sa cible est tuée, le monstre Formidable redevient face rouge. Les monstres formidables contrôlés ou embauchés doivent être joués face rouge cachée par le personnage qui recrute ; leur tête ou leur club peuvent être joués de chaque côté. Les monstres Super contrôlés ou embauchés deviennent face rouge visible s'ils (ou leur tête ou massue) frappent et se comportent comme le font les monstres Super face rouge non contrôlés.

ré. Lorsqu'un monstre formidable est face rouge visible, il a choisi sa cible et essaie de le déchirer. Le temps d'attaque du monstre est dans un cercle (au lieu d'une lettre de mal) pour signifier que le monstre tient sa cible. Lorsque le monstre touche sa cible, au lieu d'infliger des dégâts, il tue simplement la cible sur le coup. Si la cible est un personnage, l'attaque n'est pas affectée par l'armure ou les chevaux, et elle n'affecte pas l'armure ou les chevaux : le personnage est simplement tué sans blesser son armure ou ses chevaux.

d.1) Lorsqu'un monstre Formidable est face rouge visible, il ne peut pas changer d'objectifs. Il ne peut pas être attiré par d'autres personnages ou des indigènes embauchés.

d.2) Lorsqu'un monstre Formidable face rouge visible est sur un section de mêlée du personnage, cela limite les marqueurs d'action qu'il peut jouer. Pendant l'étape de rencontre, le personnage ne peut pas jouer de marqueurs de mouvement,Billets volants, Des cartes bottes, ou des chevaux pour courir ou s'envoler. Il peut jouer des jetons Combat et des cartes Gants pour retourner son pion Arme, et il peut faire d'autres actions. Lors de l'étape de mêlée, le personnage ne peut pas jouer de cheval. Il peut jouer une attaque normalement, et il peut jouer un jeton Mouvement ou une carte Bottes pour effectuer une manœuvre ; côté jeu, il se tortille dans l'espoir de retarder l'attaque finale et fatale.

d.3) Lorsqu'un monstre formidable, sa tête ou sa massue frappe un indigène (ou son cheval) sans tuer l'indigène, le monstre se retourne face rouge visible et lui reste assigné jusqu'à ce que le monstre ou l'indigène soit tué. Si le cheval du natif survit, il continue à en jouer ; le monstre le ramasse aussi. Lorsqu'un monstre énorme à face rouge touche un natif (ou son cheval), le natif et son cheval sont tous les deux tués.

d.4) Le combat ne peut pas se terminer dans une clairière tant qu'un Formidable le monstre est face rouge visible. *Spécial:* L'utilisation de la cape insaisissable peut provoquer une "boucle infinie" où ni le personnage ni le monstre formidable ne peuvent être tués, et le combat s'étend indéfiniment. S'il n'y a aucune chance que le monstre Formidable soit tué par le personnage ou quelqu'un d'autre dans la clairière (ou si les autres personnages refusent d'aider), alors le personnage est tué. *Explication:* On suppose que le personnage se fatiguera avant le

monstre fait.

e. Compteurs de tête et de club : Chaque tête ou compteur de club est attribué au monstre auquel il appartient. Lorsque le monstre est assigné à un personnage, sa tête ou sa massue est automatiquement assignée au même personnage. Chaque tête ou massue effectue une attaque distincte contre la cible, en utilisant sa propre longueur d'arme, sa lettre de dégâts et ses étoiles de netteté.

e.1) Une tête ou un trèfle ne peut pas être mis dans la même case rouge avec le monstre auquel il appartient. Lorsqu'un personnage positionne les pions monstres dans les cases rouges, il doit placer le monstre et sa tête ou sa massue dans des cases différentes.

e.2) Les compteurs de tête et de club peuvent être repositionnés et peuvent changez de tactique comme les autres monstres (même s'ils sont rouges au verso).

e.3) Lorsqu'un compteur de tête ou de trèfle frappe, le Super est considéré comme ayant touché, et le pion monstre de taille énorme représentant son corps se retourne sur sa face rouge. Cependant, la tête ou le compteur de club reste sur son côté actuel et continue de changer de tactique normalement.

e.4) Les compteurs de tête et de trèfle ne peuvent pas être attaqués. Le seul façon de les détruire est de tuer le monstre auquel ils appartiennent.

F. Des personnages transformés en formidables

Monstres. Les personnages transformés en monstres formidables suivent bon nombre des mêmes règles de combat que les monstres formidables non métamorphosés. Ils doivent d'abord être joués face rouge vers le bas et retournés face rouge vers le haut si leur corps, leur tête ou leur club frappent. Sauf indication contraire, tant qu'ils sont face rouge visible, ils restent assignés à leur cible jusqu'à ce qu'eux-mêmes ou leur cible soient tués..

8.4.8 Résoudre les Attaques : Une fois que les habitants ont été randomisés et ont changé de tactique, comparez chaque attaque avec la manœuvre de sa cible pour voir si l'attaque rate. Les attaques qui frappent ne prennent pas encore effet - ils peuvent toujours être arrêtés en tuant l'attaquant avant que son attaque ne frappe.

une. Comparez le temps d'attaque de chaque attaque à celui de sa cible temps de manœuvre. Si le temps d'attaque est inférieur, l'attaque touchera la cible en « sapant » le temps de manœuvre de la cible.

b. Si l'attaque n'a pas sapé, comparez la direction de l'attaque dans la direction de la manœuvre de sa cible. Si la direction de l'attaque correspond à la direction de la manœuvre de la cible, l'attaque touchera la cible en "interceptant" la manœuvre de la cible. Les flèches sur la section de mêlée illustrent quelles directions d'attaque interceptent quelles directions de manœuvre.

b.1) Les flèches grises indiquent quelle case rouge est touchée par chaque Cercle d'attaque. Suivez la flèche grise du cercle contenant l'attaque jusqu'à ce qu'elle arrive à une boîte rouge. Si la cible se trouve dans cette case ou dans une case correspondante sur une autre feuille, l'attaque intercepte et touche. *Noter:* L'attaque ne peut pas toucher d'autres habitants dans la boîte. Le seul habitant qui peut être touché est la cible désignée.*Exemple:* Si un personnage a joué son pion Combat dans le cercle Smash Attack, il intercepte sa cible si l'individu marqué avec son pion Attention dessus se trouve dans n'importe quelle case "Duck and Smash" sur n'importe quelle feuille.

b.2) Les flèches rouges indiquent quelle case Manœuvre est touchée par chaque case rouge. Si une case rouge contient des habitants, suivez la flèche rouge de cette case jusqu'à ce qu'elle arrive à une case de manœuvre (après avoir traversé les ovales d'armure). Si cette case contient la manœuvre de la cible, tous les habitants de cette case rouge interceptent la manœuvre et frappent.*Spécial:* Si un personnage ne joue pas de manœuvre, tous les pions habitants de sa feuille l'interceptent et le touchent.

c. Lorsqu'un personnage en attaque un autre, son marqueur Attention attaques avec les valeurs de combat définies par l'arme et le marqueur de combat qu'il a joué. Son jeton attaque depuis la case rouge sur la fiche de la cible qui correspond à la direction de l'attaque.*Exemple:* S'il joue une attaque Swing, il attaque depuis la case "Esquive et Swing" sur la feuille de sa cible. Si le personnage ciblé a joué son pion Move, sa carte Boots ou son cheval dans la case manœuvre "Esquive", il est intercepté.

ré. Si un personnage attaque une cible sur la feuille de mêlée d'un habitant, son cercle d'attaque intercepte le cercle correspondant sur cette feuille de mêlée, la case rouge vers laquelle ce cercle pointe et la case de manœuvre vers laquelle pointe cette case rouge. *Exemple:* S'il joue une attaque Smash, il intercepte sa cible si elle se trouve dans le cercle « Smash », la case « Duck and Smash » ou la case « Duck ».

e. Sur une feuille d'habitant, chaque attaquant dans un cercle d'Attaque intercepte la case rouge vers laquelle son cercle pointe, le propriétaire intercepte la case Manœuvre vers laquelle pointe sa case rouge et l'attaquant dans la case Manœuvre intercepte la case rouge qui pointe vers sa case.

F. Le fait qu'un sort d'Attaque touche ou non est déterminé dans exactement de la même manière qu'une arme. Il doit soit saper (en fonction du temps de fin du sort) soit intercepter la ou les cibles à toucher.

g. Si une attaque ne sape ni n'intercepte sa cible, elle manque. *Explication:* La cible termine sa manœuvre et s'écarte du chemin de l'attaque. Lorsqu'un personnage rate son coup, il retire son attaque de son cercle et retourne son arme active face alerte visible. Lorsqu'un habitant manque, il est laissé sur la feuille s'il est la cible de l'attaque de quelqu'un d'autre. S'il n'est la cible d'aucune attaque, il est placé en haut de la section de mêlée de la cible pour indiquer qu'il est toujours engagé avec sa cible même s'il a raté ce round.

8.4.9 Infliger des dommages : Les attaques qui touchent entrent en vigueur une par une, dans l'ordre défini par la longueur de leur arme et les temps d'attaque.

une. Lors du premier round de combat dans chaque clairière chaque jour, les attaques frappent dans l'ordre défini par leur longueur d'arme, les armes les plus longues avant les plus courtes. Si les attaques ont la même longueur d'arme, l'attaque avec le temps d'attaque le plus rapide frappe en premier.

b. Dans tous les rounds de combat suivants dans cette clairière qui jour, les attaques frappent dans l'ordre défini par leurs temps d'attaque, les temps d'attaque les plus rapides avant les plus lents. Si les attaques ont le même temps d'attaque, l'attaque avec la plus grande longueur d'arme frappe en premier.*Noter:* Si deux attaques ou plus ont à la fois le même temps et la même longueur d'arme, elles sont simultanées et infligent des dégâts en même temps (voir règle 8.4.9m).

c. Les coups infligent des dégâts un par un, dans l'ordre défini par leur longueur et temps d'attaque. Lorsqu'un coup inflige des dégâts, les résultats entrent en vigueur instantanément, avant que le coup suivant n'inflige des dégâts : si le coup change la situation, le coup suivant inflige des dégâts conformément à la nouvelle situation. *Noter:* Les jetons d'action blessés ne sont pas retirés du jeu avant l'étape de fatigue. Un personnage qui a reçu une blessure causant la mort ne meurt pas avant l'étape de fatigue, et son attaque ce round n'est pas annulée.

c.1) Lorsqu'un habitant ou un personnage est tué, toutes les attaques qui attendent d'infliger des dommages sont annulés. Toutes les armes effectuant les attaques annulées sont tournées vers le haut.

c.2) Si un personnage ou un habitant est tué avant son attaque inflige des dégâts, son attaque est annulée et n'a aucun effet. *Exemple:* Si un personnage et un monstre jouent des attaques meurtrières l'un contre l'autre,

celui dont l'attaque est résolue en premier survit.

ré. Quand l'attaque d'un personnage touche (si elle n'est pas annulée avant qu'il ne puisse prendre effet), son arme n'est plus alertée.

e. Lorsqu'une attaque touche, elle inflige des dégâts à sa cible. Le mal est mesuré dans les mêmes niveaux que le poids : « T » pour énorme, « H » pour lourd, « M » pour moyen et « L » pour léger. Le mal qu'une arme ou un marqueur de monstre inflige est égal à la lettre de mal sur le compteur d'attaque, plus les niveaux pour toutes les étoiles de netteté sur le compteur.

e.1) Si l'attaque ne touche pas l'armure, chaque étoile de netteté augmente les dégâts d'un niveau.

e.2) Si l'attaque touche l'armure, l'une des étoiles de netteté n'ajoute pas au mal (l'étoile n'est pas définitivement perdue, elle ne compte tout simplement pas dans l'attaque en cours), mais chaque étoile supplémentaire

RÉSOLUTION DES ATTAQUES : Deux personnages contre deux monstres

L'épéiste et l'elfe sont dans une clairière avec un géant et une chauve-souris. L'épéiste attire le géant et la chauve-souris dans l'étape de rencontre. Pour son action, l'Elfe utilise un Combat L3* pour alerter son Arc (non illustré). Dans l'étape de mêlée, les personnages ciblent les monstres indiqués par leurs jetons Attention. Le Swordsman a mis un monstre dans chaque case car il devait remplir le plus de cases possible (de toute façon le Géant et sa massue doivent être mis dans des cases différentes), et après les jets de dé de repositionnement et de changement de tactique les monstres sont placés comme affiché et les attaques sont résolues.

Suppression des ratés : Comparez chaque attaque à la manœuvre de sa cible pour voir si elle touche :

Géant: L'attaque du Géant ne correspond pas à la manœuvre de l'Épéiste et son temps (5) ne réduit pas le temps de manœuvre de l'Épéiste (3), donc le pion Géant rate et est retiré de la boîte.

Club: Le club intercepte la direction de manœuvre de l'épéiste, il frappera donc.

Chauve souris: Le temps d'attaque de la chauve-souris de "2" réduit le temps de manœuvre de l'épéiste, donc la chauve-souris frappera.

Épéiste: L'attaque du Swordsman intercepte et frappe la chauve-souris.

Elfe: L'elfe utilise le temps d'attaque indiqué sur son arme, donc son temps d'attaque de "1" réduit et frappe le géant.

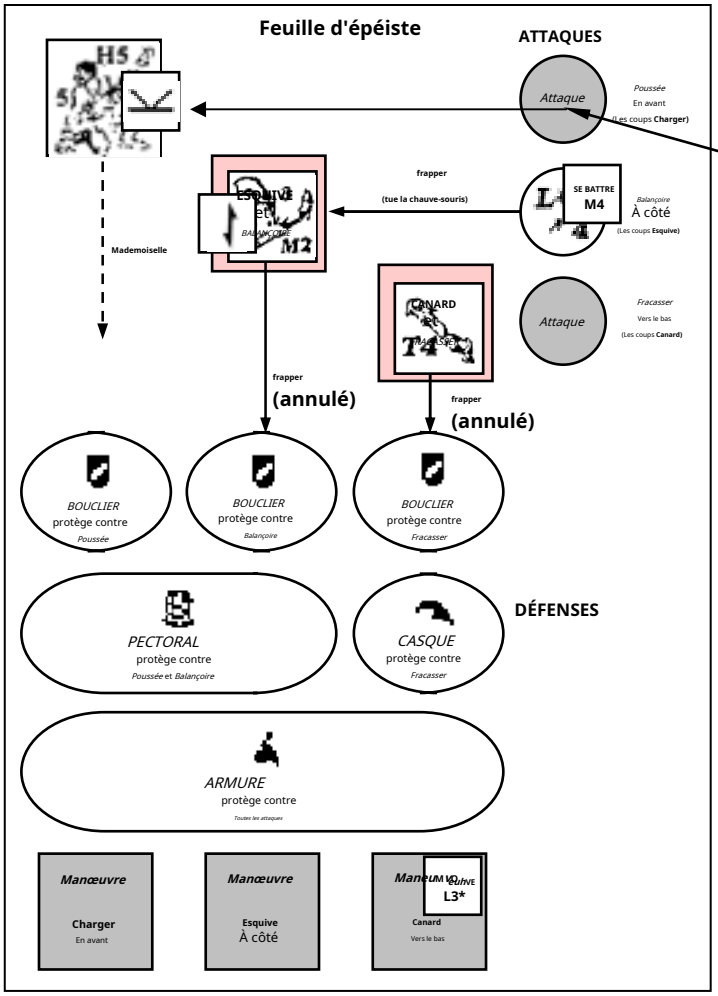
Ordre des hits : C'est le premier round de combat dans la clairière aujourd'hui, donc les attaques frappent dans l'ordre défini par la longueur de leur arme. Ils frappent dans l'ordre suivant : Elf, Club, Swordsman et Bat.*Noter:* Lors des tours ultérieurs, les attaques frapperaient dans l'ordre défini par leurs temps d'attaque, et l'ordre serait : Elf, Bat, club (une plus grande longueur gagne des liens), Swordsman.

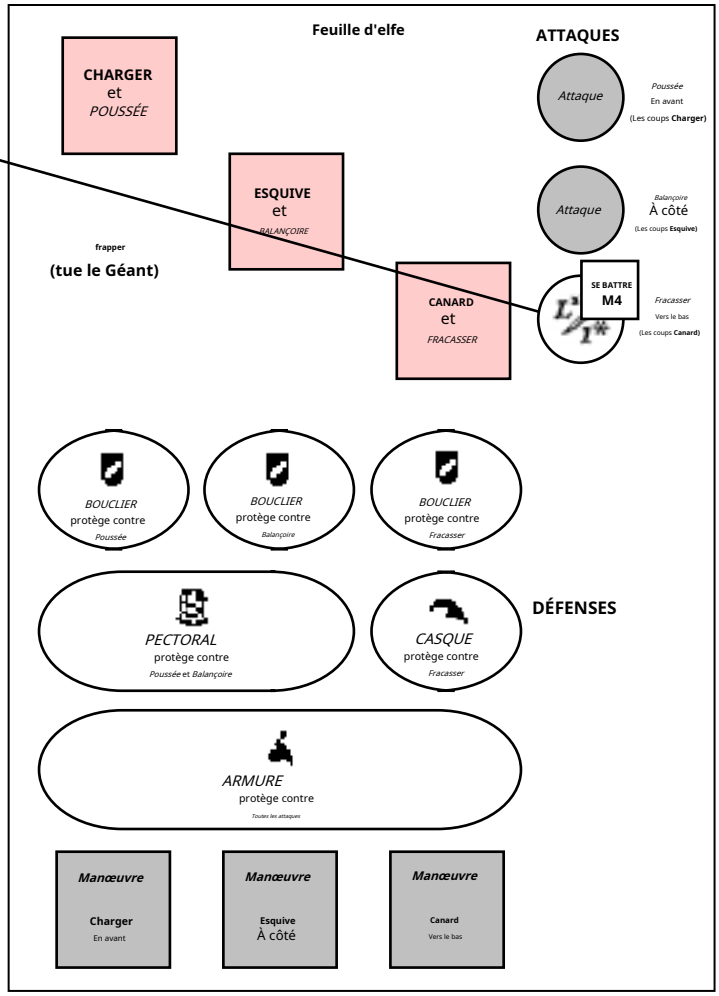
Elfe: L'attaque de l'elfe inflige des dégâts lourds (dégâts légers plus deux étoiles de netteté), et puisque l'arc est une arme de missile, il roule sur la table de missile. Il obtient un « 2 », ce qui augmente les dégâts d'un niveau à Énorme, tuant le Géant.

Club: Lorsque le Géant est tué, l'attaque de sa massue est annulée.

Épéiste: L'attaque de l'épéiste inflige des dégâts légers plus un niveau de netteté. Puisqu'il a joué un jeton de combat dont la force dépasse le poids de son arme de frappe, il gagne un niveau supplémentaire, donc son attaque inflige des dégâts lourds, tuant la chauve-souris.

Chauve souris: Lorsque la chauve-souris est tuée, son attaque est annulée.





augmente les dégâts d'un niveau. *Exemple:* Un compteur avec une lettre de dégâts "M" (moyen) et deux étoiles de netteté inflige normalement des dégâts énormes, mais uniquement des dégâts lourds lorsqu'il touche une armure.

e.3) Si la pièce attaquante n'a pas d'étoiles de netteté, le mal qu'elle inflige n'est pas affecté par l'armure. *Exemple:* Un marqueur lourd sans étoiles de netteté inflige des dégâts lourds, qu'il touche ou non une armure.

e.4) Monstres blindés : Lorsqu'une attaque touche un monstre, l'attaque ne touche l'armure que si le monstre est un dragon, un troll ou un serpent (y compris les vipères).

e.5) Indigènes blindés : Chaque chevalier, grand épéiste, Pikeman, Short Swordsman et Crossbowman sont protégés par une armure dans toutes les directions, comme le sont tous les chevaux de guerre (aucun autre indigène n'a d'armure). Chaque attaque qui frappe l'un de ces indigènes touche l'armure et est réduite d'une étoile de netteté.

F. Modifier le préjudice : La méthode d'attaque des l'arme du personnage peut modifier les dégâts qu'il inflige.

f.1) S'il frappe avec un *missile* arme, il doit rouler sur Table de missiles et ajustez le niveau de dégâts comme indiqué par son résultat.

f.2) S'il joue un *frappant* arme avec un pion Combat dont la force dépasse le poids de l'arme, le mal augmente d'un niveau. Les dégâts n'augmentent que d'un niveau, quelle que soit la force supplémentaire du jeton de combat.*Exemple:* S'il joue un marqueur de combat moyen, lourd ou formidable avec une arme à frappe légère, les dégâts augmentent d'un niveau (à moyen, plus toute acuité).

f.3) *Spécial:* Un « poignard » (un jeton Combat joué seul) est un Arme de frappe "négligeable" avec une étoile de netteté. Il gagne toujours un niveau pour l'excès de force de combat, il inflige donc des dégâts moyens lorsqu'il manque une armure, des dégâts légers lorsqu'il touche une armure.

g. Archers : Les archers et les arbalétriers tirent des missiles armes, donc les dommages qu'elles infligent sont modifiés par la table de missiles. Lorsqu'un Archer ou un Arbalétrier touche, l'un des joueurs lance un dé pour lui sur la Table des Missiles et le résultat modifie les dommages qu'il inflige.

g.1) Les modificateurs du jet de dé du joueur n'affectent pas ce jet - il roule pour l'indigène, pas pour lui-même. N'importe quel joueur peut rouler.

g.2) Les Archers ont leur propre modificateur au jet de dé : lorsqu'un lance un dé sur la Table de Missile pour l'attaque d'un Archer, il ne lance qu'un seul dé. Ceci ne s'applique pas aux Arbalétriers, qui lancent deux dés.*Noter:* Lorsque le côté clair est visible (le côté sans valeur d'attaque), un pion Archer ne peut pas attaquer.

h. Lorsque la cible est un habitant, comparez le mal final infligée par l'attaque à la vulnérabilité de l'habitant. Les vulnérabilités des monstres sont définies par la taille du compteur. Les vulnérabilités des indigènes sont définies dans la liste des indigènes, et les vulnérabilités des chevaux (appartenant à la fois aux personnages et aux indigènes) sont indiquées dans la liste des chevaux. Si le mal égale ou dépasse sa vulnérabilité, l'habitant est tué. Si le préjudice est inférieur à la vulnérabilité, le préjudice n'a pas d'effet. Une fois que le coup a pris effet, le compteur d'arme attaquante est retourné face non alertée.

je. Chevaux indigènes : Si un indigène monte à cheval, le sien définit sa direction d'attaque mais chaque attaque qui lui est destinée est résolue contre son cheval : l'attaque est comparée au temps et à la direction de la manœuvre du cheval compteur pour voir s'il touche, et s'il touche il inflige des dégâts au cheval, pas au cavalier. Si le cheval est tué avant que tous les coups portés contre lui n'aient pris effet, les coups restants infligent des dégâts au cavalier ; les touches et les échecs précédemment définis par la manœuvre du cheval restent en vigueur pour le reste de l'étape de mêlée.*Exemple:* Deux attaques d'estoc avec différents temps d'attaque interceptent un cheval effectuant la manœuvre de charge. Le premier tue le cheval. La deuxième poussée inflige des dégâts au cavalier, quelle que soit la manœuvre qu'il a utilisée.

J. Lorsque la cible est un personnage, déterminez si le attaque blesse son cheval, son armure ou lui-même.

j.1) Si le personnage a joué un cheval pour manœuvrer dans la mêlée Pas, puis l'attaque touche le cheval et aucun mal n'est infligé au personnage ou à son armure. Comparez le niveau de dommage final à la vulnérabilité du cheval (voir la liste des chevaux). Si le mal est égal ou supérieur à la vulnérabilité du cheval, le cheval est tué et retiré du jeu pour le reste de la partie. Si le mal est inférieur à la vulnérabilité, le cheval n'est pas affecté.*Noter:* Si le cheval est un cheval de guerre, l'attaque touche l'armure et est réduite d'une étoile de netteté.

j.2) Si le personnage n'a pas joué de cheval, alors l'attaque inflige des dommages à lui ou à son armure. Si la flèche rouge de la case de l'attaquant mène à un ovale contenant une pièce d'armure, alors l'attaque touche cette armure et est réduite d'une étoile de netteté, et la plupart des dégâts sont infligés à l'armure au lieu du personnage.*Exception:* Si les dégâts finaux d'une attaque de missile dépassent Énorme (voir la table des missiles), elle tue la cible sans affecter son armure (elle touche un point vital sans armure).

j.3) La direction de l'attaque (pas celle du personnage manœuvre) définit quelle armure est touchée. L'attaque touche une seule pièce d'armure : elle s'arrête et touche la première pièce d'armure à laquelle elle arrive. S'il touche un ovale contenant à la fois une carte d'armure et un marqueur d'armure, il ne touche que le marqueur, pas la carte.*Exception:* L'onguent d'acier arrête toutes les attaques avant qu'elles ne touchent l'armure.

j.4) Si l'attaque inflige des dégâts moyens ou supérieurs au armure, le personnage subit une blessure (voir règle 8.5.3).

k. Lorsqu'un marqueur d'armure subit un dommage égal à son ténacité, l'armure devient "endommagée". Lorsqu'elle est touchée par des dégâts qui dépassent son endurance, l'armure est détruite.*Exemple:* Un bouclier moyen est endommagé par des dégâts moyens, détruit par des dégâts lourds ou énormes.

k.1) Chaque pion d'armure est retourné face « intacte » à la début du jeu. Lorsqu'elle est endommagée, elle est retournée face « endommagée » et reste face endommagée jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou détruite. Tant qu'il est endommagé, il protège normalement son propriétaire.

k.2) Lorsqu'une armure endommagée est à nouveau endommagée, il est détruit.

k.3) Lorsqu'un pion d'armure ordinaire est détruit, son propriétaire n'obtient aucune indemnité. Le pion détruit est immédiatement retourné face intacte visible et placé sur la carte Mise en Place : les casques et boucliers vont dans la case Soldats, les cuirasses vont dans la case Garde et les armures vont dans la case Ordre.*Explication:* Le compteur régénéré représente une armure nouvellement fabriquée. Chaque pion d'armure ordinaire est toujours dans le jeu - chaque fois qu'il est détruit, il réapparaît immédiatement sous la forme d'une nouvelle pièce d'armure.

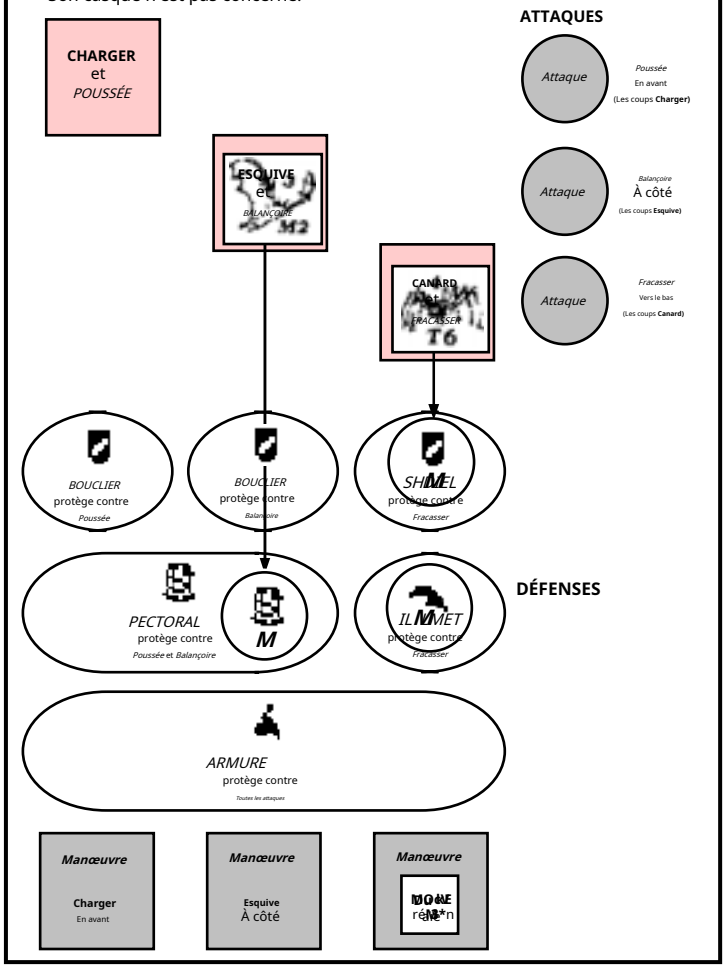
k.4) Quand une carte armure ou un marqueur trésor est détruit, il est retiré du jeu pour le reste de la partie. *Spécial:* Le propriétaire de l'armure gagne de l'or enregistré pour refléter la valeur des bijoux et du métal dans le trésor brisé. La liste des compteurs de trésors montre la valeur de chaque compteur de trésor détruit, et la liste des armures montre la valeur de chaque carte d'armure détruite.

k.5) Les cartes d'armure ne peuvent pas être endommagées. Quand une carte d'armure est frappé par un dommage égal ou supérieur à l'endurance de l'armure, la carte d'armure est détruite.

l. Lorsqu'une pièce d'armure ou un cheval est détruit, il est instantanément retiré du jeu. Il ne protège pas son propriétaire des attaques qui infligent des dommages par la suite.*Exemple:* Trois Heavy Smash

COMBAT : EFFET DE L'ARMURE

Les deux monstres ont frappé l'Amazone qui a joué un Move M3 * dans Duck. (L'araignée correspond aux directions et l'attaque M2 de la chauve-souris réduit son temps de déplacement.) La flèche de la boîte de la chauve-souris se heurte à son plastron, de sorte que la chauve-souris inflige des dégâts moyens au plastron, l'endommageant et infligeant une blessure à l'Amazone. La flèche de l'Araignée se heurte à son bouclier, son attaque inflige donc d'énormes dégâts au bouclier, le détruisant et infligeant une autre blessure à l'Amazone. Son casque n'est pas concerné.



des attaques avec des temps d'attaque différents frappent le Capitaine, qui jouait un bourreau de travail et qui porte un casque. Le premier coup tue le cheval, le second détruit le casque et le troisième tue le capitaine.

M. Attaques simultanées (attaques avec la même arme durée et temps d'attaque) infligent des dégâts au même instant, avant que la situation ne change. Si deux individus s'infligent simultanément des coups mortels, ils meurent tous les deux. Si deux attaques touchent la même armure ou le même cheval, elles lui infligent toutes des dégâts, même si elles lui infligent suffisamment de dégâts pour le détruire plusieurs fois ; l'armure ou le cheval n'est pas retiré tant que toutes les attaques simultanées ne sont pas terminées. Si deux attaques ou plus endommagent la même pièce d'armure, celle-ci est détruite.*Exemple:* Trois attaques lourdes simultanées touchent l'armure lourde d'un personnage. Chaque attaque inflige une blessure et deux d'entre elles détruisent l'armure, mais la troisième attaque touche également l'armure, pas le personnage.

n.m. Si la flèche rouge ne traverse pas un ovale qui contient une armure, l'attaque inflige des dégâts directement au personnage. Comparez le niveau de dégâts final à la vulnérabilité du personnage (sur sa carte Personnage). Si le mal égale ou dépasse sa vulnérabilité, il est tué. Si le préjudice est inférieur à sa vulnérabilité mais supérieur à « Négligeable », alors il subit un blessure. Les attaques qui infligent des dégâts "négligeables" n'ont aucun effet.*Noter:* La règle facultative Blessures graves 10.A.1 permet à un même dommage de causer plusieurs blessures plutôt que de tuer le personnage sur le coup.

o. Lorsqu'un individu est métamorphosé en créature, il utilise la vulnérabilité de la créature lorsqu'elle est touchée.

p. Lorsqu'un personnage est tué, tous les habitants de sa feuille devenir non attribué ; ils seront assignés à de nouvelles cibles au début de la prochaine étape de rencontre.Tous ses mercenaires deviennent instantanément désembauchés. Si ses anciens mercenaires attaquent ou sont attaqués par des monstres ou des indigènes non embauchés, ils se désengagent immédiatement et cessent leurs attaques. Si ses anciens mercenaires attaquent ou sont attaqués par un autre personnage ou ses indigènes embauchés, les anciens mercenaires et leur groupe indigène commencent instantanément à combattre ce personnage et ses indigènes embauchés, et continuent leurs attaques.

Q. Lorsqu'un cheval indigène ou indigène est tué, il est retiré du jeu jusqu'à ce qu'il se régénère. Quand un indigène est tué, son cheval est également tué. Lorsque son cheval est tué, l'indigène survit, à moins qu'il ne soit tué séparément.

r. Les sorts d'attaque attaquent et infligent des dégâts comme des armes. Lorsque ils frappent, ils peuvent frapper des armures et des chevaux normalement, comme des armes. Tous les autres sorts infligent leurs effets directement à la cible, ignorant son armure et son cheval ; ils ne sont pas arrêtés par des armures ou des chevaux.

s. Une fois que toutes les attaques ont touché ou ont été annulées, chaque Le personnage récupère son pion Attention pour l'utiliser lors du prochain round de combat et remet tous les monstres et natifs non engagés sur sa feuille en haut de sa feuille sans les retourner. Ils commencent le tour suivant du même côté où ils ont terminé le tour.

8.5 FATIGUE ET BLESSURES

A la fin de chaque round de combat, lors de l'Etape de Fatigue, chaque personnage doit désactiver des marqueurs d'action pour payer la fatigue et les blessures qu'il a subies durant le round.

8.5.1 Fatigue : Chaque personnage peut normalement jouer des pions Fight and Move totalisant jusqu'à deux astérisques par tour (certains trésors permettent de jouer plus d'astérisques). S'il joue des jetons sans astérisque ou un total d'un astérisque, il ne se fatigue pas. S'il a joué des jetons avec un total de deux astérisques ou plus, il doit fatiguer en déplaçant les jetons avec des astérisques du statut actif au statut inactif (fatigue). Le nombre d'astérisques qu'il doit fatiguer est égal au nombre d'astérisques qu'il a joué moins un.

une. Il peut fatiguer tous les jetons avec des astérisques qu'il a en jeu, y compris les jetons qu'il a joués ce tour, tant qu'ils sont du même type que les astérisques supplémentaires qu'il a joués. S'il n'a joué que des marqueurs de mouvement, il doit fatiguer un marqueur de mouvement, et s'il n'a joué que des marqueurs de combat, il doit fatiguer un marqueur de combat. S'il a joué à la fois les jetons Déplacement et Combat, il doit spécifier quel astérisque ne fatigue pas, et des astérisques de fatigue du même type que les astérisques restants joués. S'il fatigue un jeton à double astérisque, il peut ramener un jeton à un seul astérisque du même type pour « rendre la monnaie » (voir règle 4.2.5).

b. Lorsqu'un personnage ne joue pas d'astérisques, il ne gagne pas astérisques - il n'a tout simplement pas à en fatiguer.

c. Normalement, un personnage ne jouera pas plus de deux astérisques, mais s'il utilise les cartes Potion d'énergie ou Trésor de ceinture d'énergie pour jouer plus de deux astérisques, alors les astérisques supplémentaires fatiguent également. Le nombre d'astérisques qu'il fatigue est toujours un de moins que le nombre qu'il a joué.

COMBAT : LANCEMENT DE SORT

Le coucher du soleil: Le pèlerin et le chevalier blanc, avec l'O3 natif engagé par le chevalier blanc, ne sont pas cachés dans une clairière avec leurs ennemis jurés, le sorcier (non caché) et le druide (caché).

Étape de rencontre - Déploiement et actions : Le Chevalier Blanc déploie O3, avec son cheval sur sa face galopante 4*, contre le Sorcier. Le sorcier, incapable de s'enfuir car son mouvement le plus rapide est Move M4, utilise un jeton Magic VI4* et un jeton de couleur magique Violet pour lancer "Transformer" comme action. Il peut lancer un sort parce que son pion Magie est égal en vitesse au cheval d'O3. Le Pèlerin lance "Exorcise" en utilisant sa Magie I4* et un jeton de couleur magique Blanche, et le Druide lance "Stones Fly" avec sa Magie II2** et un jeton de couleur magique Grise. Le chevalier blanc alerte son épée avec un Fight H6.

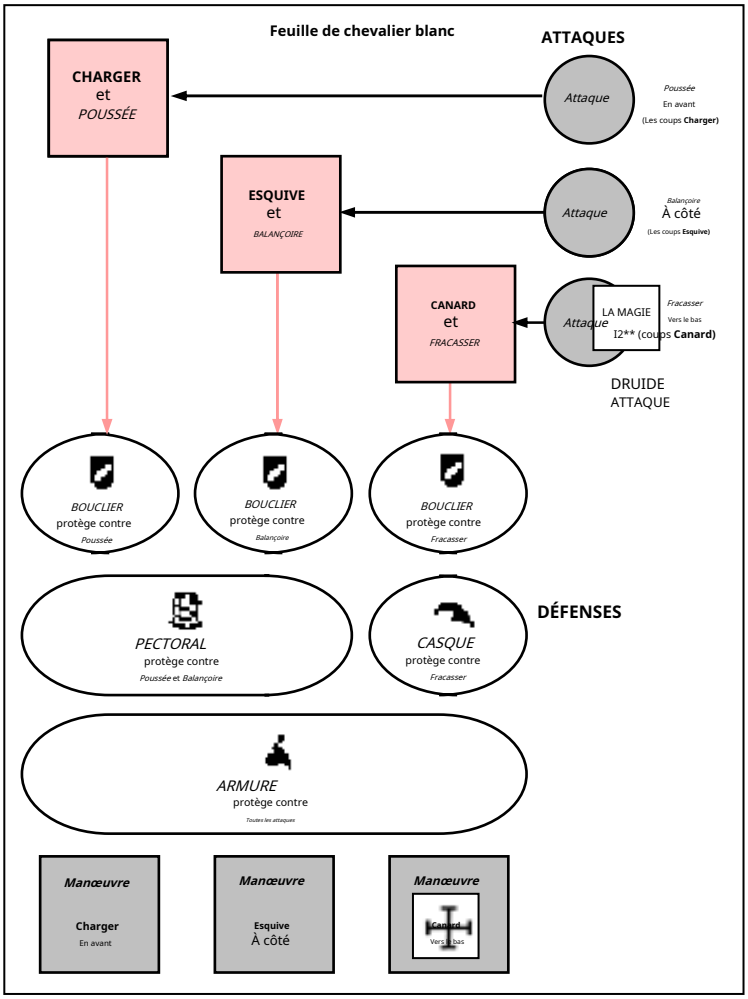
Étape de mêlée – Ciblage : Le chevalier blanc cible le sorcier, le pèlerin sélectionne la clairière comme cible de son sort, le sorcier cible le chevalier blanc et le druide cible le pèlerin et le chevalier blanc, devenant ainsi visible.

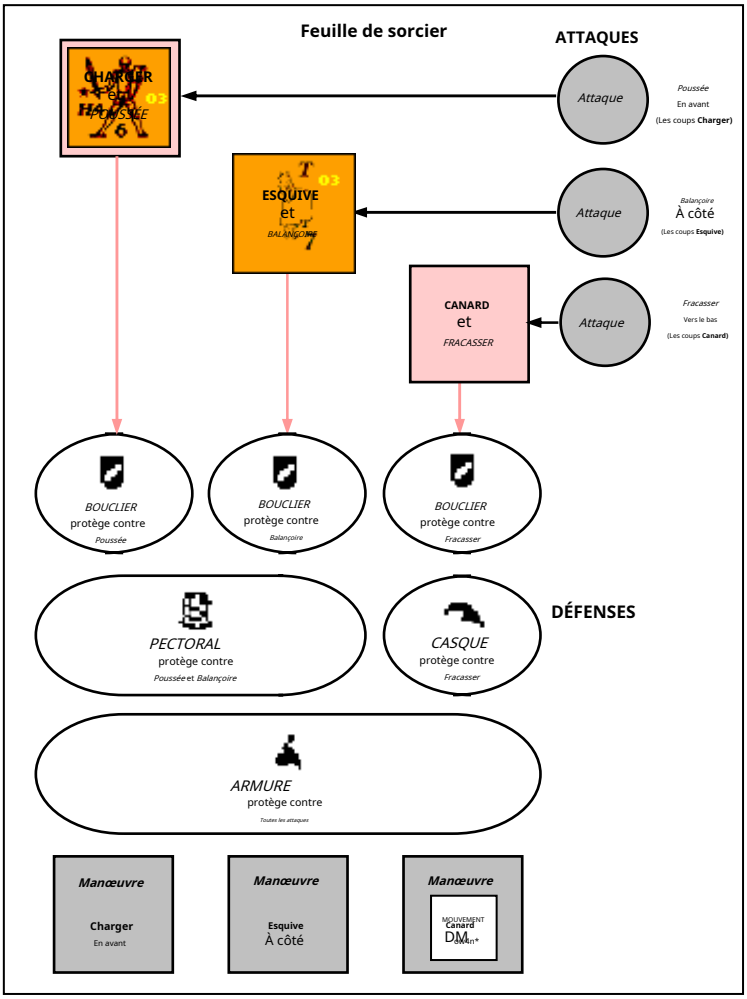
Activation des sorts : Dans l'ordre de leur temps d'achèvement, le "Stones Fly" du druide avec la vitesse "2" entre en vigueur en premier. Ce sort d'attaque devra correspondre aux directions ou réduire la vitesse de manœuvre du pèlerin et du chevalier blanc lorsque les attaques et les manœuvres sont jouées. Le Pèlerin étant la cible du sort plus rapide du Druide, son sort est rompu et son compteur Magie I4* se fatigue. Le Pèlerin ne peut pas attaquer avec son bâton ce tour car sa cible pour le tour est la clairière. La "transformation" du sorcier est le prochain sort à prendre vie, affectant le chevalier blanc. Le Sorcier lance "5" (5,3) sur la Table de Transformation, et le Chevalier Blanc est transformé en Écureuil !

Attaques et manœuvres : Sur sa Feuille de Mêlée, le Sorcier place O3 en "Charge et Poussée" et le cheval d'O3, retourné côté marche, en "Esquive et Balancement". Il a joué un astérisque sur son marqueur Magic VI4*, il joue donc un seul jeton Astérisque Move M4* dans Duck pour éviter l'attaque de O3. Le Pilgrim, pas assez rapide pour éviter l'attaque du Druide, manœuvre avec Move M5 en Dodge. Le chevalier blanc, maintenant transformé en écureuil, joue un jeton d'action en canard pour représenter la vitesse de déplacement « 2 » de l'écureuil. En tant qu'écureuil, il ne peut pas jouer d'attaque. Le Druide place son Magic II2** dans le cercle d'attaque Smash de sa feuille pour attaquer ses deux cibles. Le Sorcier lance "Pas de changement" pour le jet de repositionnement d'O3 et O3 ne change pas de tactique, et les attaques et manœuvres sont révélées (voir schéma).

Résoudre les attaques : Le Druide frappe le Pilgrim en sapant et le White Knight / Squirrel en faisant correspondre les directions. O3 rate le Sorcier. Le druide a quatre attaques, deux contre chaque cible. Il obtient « 5 » (5,3) et « 2 » (2,1) sur la Table des Missiles pour deux attaques L* contre le Pèlerin. La deuxième attaque inflige des dégâts lourds (dégâts légers plus une étoile de netteté augmentée d'un niveau à partir de la table des missiles) et tue le pèlerin. Le Druide obtient « 6 » (6,5) et « 4 » (4,3) sur la Table des Missiles contre le Chevalier Blanc / l'Écureuil, infligeant des dégâts de Lumière égaux à la vulnérabilité de l'Écureuil. Le chevalier blanc est tué, brisant le sort du sorcier. Les marqueurs de magie du sorcier et du druide fatiguent.

Conséquences: O3 est maintenant non engagé et sur la feuille du sorcier, combattant le sorcier pour le reste de la journée. Au Round 2, le Sorcier s'enfuit d'O3 en utilisant un Move M5, qui est plus rapide que le cheval d'O3 du côté marche. Le druide et O3 terminent la journée dans la clairière, et le druide reçoit l'or, les possessions et la notoriété du chevalier blanc et du pèlerin.





ré. Un personnage métamorphosé paie ses coûts de fatigue normalement sur le tour il est transmorphisé

8.5.2 Les marqueurs magiques et les marqueurs de couleur qui sont joués pendant un round de combat ne comptent pas pour la fatigue à la fin du round. Ils paient leurs propres coûts de fatigue en se fatiguant automatiquement : la fatigue des marqueurs de couleur lorsqu'ils sont utilisés et la fatigue des marqueurs magiques lorsque le sort se termine. Les jetons magiques comptent dans la limite d'effort du lanceur de sorts, mais pas les jetons de couleur. *Exemple:* Si le Druide joue un Magic II3* pour lancer un sort et son Move L3* pour manœuvrer dans le même round, il n'a pas à fatiguer un pion Move. Sa Magie II3* se fatiguera à l'expiration du sort, payant le coût en fatigue de l'étape. S'il joue son Magic II2**, il ne peut pas jouer de pion Mouvement avec un astérisque car cela dépasserait sa limite d'effort.

8.5.3 Blessures : Chaque personnage doit blesser un jeton actif pour chaque blessure qui lui a été infligée durant ce tour. Il reçoit une blessure pour chaque attaque qui lui inflige des dégâts légers ou plus lourds, ou des dégâts moyens ou plus lourds à son armure. Il n'est pas blessé par les attaques qui ont touché son cheval. Il peut blesser tous les jetons d'action qu'il a en jeu, y compris les jetons qu'il a joués ce tour (voir règle 4.2.5). Un personnage métamorphosé ne peut pas être blessé.

8.6 DÉSENGAGEMENT

8.6.1 À la fin de chaque round de combat, tous les monstres Supers visibles face rouge restent assignés à leurs cibles et tous les monstres et natifs non engagés qui sont assignés à des personnages leur restent assignés. Tous les autres habitants, embauchés ou non, deviennent non affectés.

8.6.2 Si un monstre Formidable face rouge visible est assigné à un natif à la fin d'un tour, au début du tour suivant le monstre devient le défenseur sur sa propre feuille et le natif devient automatiquement sa cible. D'autres natifs peuvent être assignés à attaquer le monstre, mais le natif ne peut pas être attaqué par d'autres habitants.

8.6.3 Les habitants incontrôlés restent du côté clair ou obscur à la fin du tour.

8.7 BUTIN DE COMBAT

8.7.1 Lorsqu'un personnage tue un monstre, il gagne immédiatement des points de renommée et de notoriété enregistrés. Il obtient les points de prime pour le monstre, multipliés par le nombre de monstres qu'il a tués ce jour-là (y compris le monstre qu'il vient de tuer).*Exemple:* Il collecte les points de prime de base pour le premier monstre qu'il tue chaque jour, le double de points pour le deuxième monstre qu'il tue, le triple de points pour le troisième monstre, etc. *Noter:* Les compteurs de tête et de massue ne comptent pas comme des kills séparés.

une. Alors qu'il tue des monstres, il les aligne pour garder une trace de combien il en a tué ce jour-là. Il commence une nouvelle ligne chaque jour.

b. Si deux personnages ou plus tuent le même monstre simultanément, ils divisent les points de prime également, en conservant des fractions, et chaque personnage le compte comme un kill : il gagne sa part des points de prime multipliés par son nombre de kills (y compris le monstre partagé). *Exemple:* L'Elfe et le Druide tuent simultanément un Loup, valant 1 point de Notoriété. Chaque personnage obtient un demi-point de notoriété, multiplié par son nombre de victimes. C'est celui des Elfes quatrième kill de la journée, il gagne donc 2 Notoriété et son prochain kill comptera comme son cinquième. C'est le premier meurtre du druide de la journée, il n'obtient donc qu'un demi-point de notoriété, et son prochain meurtre sera son deuxième.

c. Les personnages ne partagent une mise à mort que si leurs attaques sont parfaitement simultanées, égales en temps et en longueur d'attaque. Si un personnage frappe en premier, il obtient tous les points et les personnages qui frappent plus tard n'obtiennent rien.

8.7.2 Chaque personnage ou natif qu'un personnage tue compte comme un kill, tout comme un monstre. Il l'ajoute à sa ligne de victimes pour la journée, et cela multiplie la renommée et la notoriété qu'il obtient lorsqu'il tue un habitant.

une. Lorsqu'un personnage tue un natif, il gagne sa notoriété prime, multipliée par le nombre de victimes qu'il a tuées ce jour-là (y compris l'indigène qu'il vient de tuer), et il gagne la prime d'or de l'indigène, sans multiplication. Les autochtones n'ont pas de prime de renommée.

b. Quand il tue un autre personnage, il prend la victime Notoriété enregistrée, sans multiplication. (Si sa victime a enregistré une Notoriété négative, elle perd de la Notoriété.) Il n'obtient pas les points de renommée de sa victime - lorsqu'un personnage est tué, sa renommée disparaît. La victime compte comme un kill.

c. Lorsqu'un sort tue un personnage ou un habitant, le lanceur de sorts le compte comme sa mise à mort et obtient les points pour cela. S'il tue plusieurs individus simultanément, il calcule leurs points comme s'il les avait tués un par un, en commençant par l'individu qui vaut le plus de points (sans multiplication) et en terminant par celui qui en vaut le moins.

ré. Lorsqu'un personnage tue un personnage ou un chef engagé, il prend tous les effets personnels et l'or enregistré que la victime a avec lui. Lorsqu'un personnage est tué, ses sorts enregistrés disparaissent. Le tueur ne les comprend pas.

e. Quand un personnage tue un cheval, il n'obtient rien. Les chevaux font ne comptent pas comme tués sauf dans le but de prolonger les rounds de combat dans une clairière (8.8.3).

8.7.3 Embauches : Lorsqu'un mercenaire tue une victime, le personnage qui recrute obtient instantanément les points de renommée et de notoriété, peu importe où il se trouve sur la carte. Le personnage ne peut pas compter la victime comme tuée ; il ne peut compter un kill que s'il le tue lui-même.

une. Lorsqu'un mercenaire tue un monstre, le personnage qui recrute obtient sa prime de base de renommée et de notoriété, sans multiplication. Lorsqu'un mercenaire tue un natif, le personnage qui recrute obtient sa prime de notoriété de base, sans multiplication. Lorsqu'un mercenaire tue un personnage, le personnage qui recrute obtient la notoriété enregistrée de la victime, sans multiplication.

b. De plus, lorsqu'un chef engagé ou un monstre contrôlé tue un natif, le chef ajoute sa prime d'or à son or enregistré. Lorsqu'il tue un personnage ou un chef engagé, il emporte également avec lui tout l'or enregistré et les biens que la victime a. Il garde les biens et l'or pour le personnage d'embauche. Lorsqu'un sous-fifre ou un monstre engagé tue une victime, personne ne reçoit d'or et les affaires de la victime sont abandonnées dans la clairière.

8.7.4 Monstres : Lorsqu'un monstre tue un personnage ou un chef engagé, l'or de la victime disparaît et ses affaires sont abandonnées dans la clairière.

8.7.5 Autochtones non embauchés : Lorsqu'un natif non engagé (qu'il soit un chef ou non) tue un personnage ou un chef engagé, l'or de la victime disparaît et ses affaires sont placées dans la boîte du natif sur le

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

Carte de configuration.

8.7.6 Tuer des habitants : Lorsqu'un monstre ou un natif est tué, il est retiré du jeu jusqu'à ce qu'il se régénère et revienne en jeu à la fin d'une semaine. Les visiteurs ne peuvent jamais être tués.

8.7.7 Lorsqu'un natif embauché est tué, il devient instantanément désembauché et le personnage qui recrute perd des points de notoriété égaux à la prime de notoriété du natif.

8.7.8 Lorsqu'un chef non engagé est tué, les affaires de son groupe sont abandonnées dans sa clairière, dans le même ordre qu'elles sont empilées dans la boîte du groupe. Lorsqu'un chef engagé est tué, les affaires de son groupe restent sur la carte de mise en place, hors jeu, jusqu'à ce qu'il se régénère.

8.7.9 Lorsqu'un personnage est tué, ses chefs embauchés gardent les affaires qu'ils transportent; ces affaires sont placées sur la carte de mise en place avec les affaires de son groupe.

8.8 TERMINER LE COMBAT DANS UNE CLAIRE

8.8.1 Fin du tour : Après l'étape de fatigue, les personnages déterminent s'il y aura un autre round de combat. Si le combat continue, les personnages et les habitants commencent le prochain round de combat.

8.8.2 Si des personnages ou des habitants engagés ou contrôlés restent dans la clairière, le combat se termine s'il y a deux rounds consécutifs au cours desquels aucun chit n'est fatigué ou blessé; aucune armure n'est endommagée ou détruite ; aucun sort n'est lancé ; aucun personnage, habitant ou cheval n'est tué; et il n'y a pas de monstres énormes à face rouge visible. Le combat se termine même si la clairière contient des monstres et des personnages non cachés. *Explication:* Les monstres se taisent lorsqu'ils ne parviennent pas à maîtriser les personnages. *Noter:* Les personnages peuvent prolonger le combat s'ils provoquent l'une de ces choses (par exemple, lancer un sort ou fatiguer volontairement un jeton de couleur), même si tous les personnages sont cachés.

8.8.3 Qu'il y ait ou non des combats en cours, lorsqu'il y a un personnage ou un habitant engagé ou contrôlé dans un combat de dégagement, il continue jusqu'à ce que deux rounds consécutifs se passent sans conséquences comme décrit ci-dessus. Les personnages peuvent sortir de la clairière pendant ces deux tours.

8.8.4 Le combat dans une clairière se termine immédiatement lorsqu'il n'y a plus de personnages, d'indigènes engagés ou de monstres contrôlés dans la clairière.

8.8.5 Échange et réorganisation des biens : À la fin du dernier round de combat dans une clairière, tous les personnages qui restent dans la clairière peuvent réorganiser leurs affaires et commercer normalement (voir règle 7.2.1), même s'ils ne sont pas cachés et qu'il y a des monstres dans la clairière. . *Noter:* Pour accélérer le jeu, les joueurs peuvent s'entendre pour faire du commerce dans toutes les clairières simultanément (chaque personnage continue de commercer uniquement dans sa propre clairière). Le trading simultané n'est autorisé que si tous les joueurs sont d'accord ; si même un joueur y oppose son veto, alors un seul clearing trade à la fois.

8.8.6 À la fin du combat, les pions pour les habitants embauchés et contrôlés sont retournés côté sombre s'ils sont toujours cachés et côté clair s'ils ne sont pas cachés. Les compteurs pour les monstres et les habitants non embauchés et incontrôlés sont tournés vers le haut.

8.9 MINUIT

8.9.1 À minuit, la journée de jeu se termine. Si c'est le 28e jour de jeu, le jeu se termine et les joueurs déterminent qui a gagné.

8.9.2 Si la partie n'est pas terminée, différents effets se produisent automatiquement :

une. Chaque potion qui a été activée ce jour-là expire et est retourné, face cachée, dans la case indiquée sur la carte. La potion peut ensuite être achetée auprès du propriétaire de cette boîte et réutilisée. Les potions peuvent être achetées et utilisées un nombre illimité de fois.

b. Tous les pions d'armes sont retournés face non alertée.

c. Tous les jetons magiques alertés fatiguent.

ré. Tous les sorts permanents deviennent inertes, à moins qu'ils ne soient fourni avec un approvisionnement continu de magie des couleurs.

e. Tous les sorts de combat expirent.

F. Les malédictions sont supprimées sur n'importe quel personnage dans la même clairière avec la Chapelle.

8.9.3 Un natif est automatiquement désembauché à minuit le dernier jour de sa période d'embauche.

8.9.4 Un personnage peut se suicider à minuit de n'importe quel jour.

8.9.5 Enfin, tous les jetons de carte face visible (à l'exception de la Cité Perdue et du Château Perdu) sont retournés face cachée et le jeu continue jusqu'au jour suivant.

9.0 FIN DU JEU

9.1 DÉCÈS DE PERSONNAGES ET REDÉMARRAGES

9.1.1 Décès de personnages : Les personnages peuvent être tués par des monstres, des indigènes, d'autres personnages ou les résultats du sort Power of the Pit. Les personnages peuvent également être tués par des blessures ou la fatigue, ou par suicide.

une. Les personnages peuvent être tués sur le coup en prenant un coup direct au combat qui a une force d'attaque égale ou supérieure à sa vulnérabilité. *Noter:* Selon la règle facultative Blessures graves 10.A.1, des coups égaux à leur vulnérabilité peuvent entraîner des blessures multiples plutôt que la mort.

b. Les personnages peuvent également être blessés à mort au combat par coups multiples ou par des blessures reçues suite à une fatigue involontaire alors que tous les jetons sont déjà fatigués. Dès que tous les marqueurs d'un personnage sont blessésou engagé dans des sorts, il est tué. Lors de la détermination des jetons à blesser, les joueurs doivent d'abord blesser tous leurs jetons en jeu non enchantés, puis leurs jetons enchantés en jeu, puis tous les jetons fatigués. C'est le seul moment où les jetons fatigués peuvent être blessés. Les jetons dédiés aux sorts ne peuvent pas être blessés et ne comptent pas pour déterminer si tous les jetons ont été blessés (voir règle 4.2.5).

c. Lorsque tous les marqueurs d'un personnage sont fatigués, blessés ou dédié aux sorts, la seule activité qu'il peut enregistrer et réaliser est une phase de Repos. Si le personnage ne peut pas faire de phase de repos lors de la prochaine phase de lumière du jour (par exemple, à cause de la malédiction de mauvaise santé), il est tué.*Noter:* Certains types de conditions météorologiques dans les règles optionnelles Saisons/Météo 10.E.1 nécessitent une fatigue involontaire des jetons et peuvent éventuellement entraîner la mort. Voir les règles Saisons/Météo pour plus de détails.

ré. Si le personnage est tué, ses objets sont abandonnés dans le clairière, et sa renommée, sa notoriété, son or, ses sorts et ses découvertes enregistrés sont perdus. Le personnage mourant détermine l'ordre dans lequel les objets abandonnés sont empilés.

9.1.2 Nouveaux départs : Lorsqu'un personnage est tué, il peut recommencer le lendemain. Le nouveau personnage est considéré comme un individu complètement différent de celui qui vient d'être tué. Un parent, peut-être.

une. Quand le personnage d'un joueur est tué, il peut choisir n'importe personnage qui n'est pas utilisé (y compris celui qui vient d'être tué) et réintégrer le jeu au début de la journée de jeu suivante. Il prend une nouvelle feuille d'histoire personnelle, enregistre de nouvelles conditions de victoire et procède comme si c'était le début de la partie. S'il ne peut pas obtenir ses armes et armures de départ auprès des indigènes, il les prend parmi les objets abandonnés sur la carte ; s'ils ne sont pas sur la carte, il doit s'en passer (il ne peut pas prendre de substituts), mais il récupère le prix en or pour chaque objet qu'il ne peut pas obtenir. *Important:* Il doit commencer à l'auberge. *Noter:* Les nouveaux joueurs peuvent rejoindre la partie en cours en suivant la même procédure.

b. Si deux joueurs perdent des personnages le même jour, le joueur qui a perdu son personnage en premier en choisit un nouveau en premier. Si les anciens personnages ont été tués simultanément, chaque joueur lance un dé et le meilleur résultat obtient le premier choix.

9.2 QUITTER LE JEU

9.2.1 Les joueurs peuvent convenir de mettre fin à la partie à tout moment (ils peuvent jouer à une heure fixe, par exemple). S'ils abandonnent tous ensemble, le jeu se termine comme si c'était la fin du mois. Si des joueurs refuser de quitter, le jeu continue.

9.2.2 Les personnages individuels peuvent quitter le jeu de deux manières :

une. Suicidaire : Un joueur peut tuer son propre personnage à Minuit de n'importe quel jour. Lorsqu'il se suicide, ses affaires sont abandonnées dans sa clairière. Lorsqu'un joueur se suicide, il doit rester en dehors du jeu pendant au moins une journée de jeu complète. Après s'être absenté une journée, il peut rejoindre le jeu comme expliqué dans la Règle 9.1.2 (il perd ses valeurs et ses biens enregistrés avant de réintégrer le jeu).

b. Quitter la carte : Les personnages peuvent se déplacer le long d'une route au bord de la carte et quitter le jeu plus tôt, en enregistrant une phase "M EDGE". Lorsqu'un joueur déplace son personnage hors de la carte, ses affaires sont retirées du jeu pour le reste de la partie, et son score est immédiatement calculé comme si c'était la fin de la partie.N'importe lequel de ses natifs embauchés restant sur le plateau devient non embauché.

9.3 GAGNER LE JEU ET MARQUER

9.3.1 Fin du jeu : À la fin de la partie, chaque personnage doit défausser les objets qui dépassent la capacité de charge de son jeton de mouvement le plus fort en jeu, de son cheval actif ou de sa carte de bottes active - il ne peut pas compter les objets qu'il ne peut pas transporter vers sa victoire. Ensuite, il utilise ses biens restants et ses valeurs enregistrées pour calculer son score et compare ce score à ses besoins.

une. Lorsqu'un personnage quitte le jeu, son score est calculé immédiatement. S'il sort de la carte avant la fin de la partie, il utilise ses effets personnels et les valeurs enregistrées pour calculer normalement son score. S'il est tué ou se suicide et ne redémarre pas, son score est automatiquement de -100. Si le joueur rejoint la partie, il n'utilise que son nouveau personnage pour définir son score en fin de partie ; ses caractères précédents ne comptent pas et sont ignorés.

b. Tous les sorts sont brisés à la fin de la partie. Aucun sort n'est en vigueur lorsque les personnages calculent leurs scores. *Noter:* Malédictions *faire* restent en vigueur à la fin de la partie et peuvent affecter les scores comme décrit ci-dessous.

9.3.2 Notation : Chaque personnage détermine ce qu'il a gagné dans chaque catégorie et soustrait l'exigence qu'il a enregistrée pour cette catégorie. Le résultat est son score dans cette catégorie.*Important:* Si le résultat d'une catégorie est inférieur à zéro, multipliez-le par trois comme pénalité.

une. Le sien **Grands Trésors** le score est le nombre de Grands Trésors qu'il possède à la fin de la partie, moins le nombre de Grands Trésors nécessaires pour ses conditions de victoire.

b. Le sien **Sorts** le score est le nombre de sorts qu'il a appris pendant la partie, moins le nombre de sorts nécessaires pour ses conditions de victoire. Il ne peut compter un sort que s'il l'a appris à partir d'une carte Sort. Il ne peut pas compter les sorts qu'il avait au début de la partie. S'il apprend un sort d'une carte Sort qui duplique celle qu'il avait au début de la partie, il peut compter le duplicata mais pas le sort de départ. Les cartes de sorts appartenant aux artefacts et aux livres de sorts en sa possession ne comptent pas dans son score à moins qu'il ne les ait apprises.

c. Le sien **notoriété** le score est sa renommée enregistrée plus la valeur de renommée des biens qu'il possède à la fin de la partie, moins la Renommée nécessaire pour ses Conditions de Victoire. Les possessions avec des valeurs de renommée négatives sont soustraites de son score. Il ne compte pas la renommée*récompense* des biens qu'il possède encore. S'il a la malédiction du dégoût, sa renommée enregistrée est traitée comme -1. Cette Renommée négative enregistrée peut être compensée par des possessions ayant une Renommée positive

valeur.

ré. Le sien **Notoriété** score est sa notoriété enregistrée plus le Valeur de notoriété des biens qu'il possède à la fin de la partie, moins la notoriété nécessaire pour ses conditions de victoire. Les possessions avec des valeurs de notoriété négatives sont soustraites de son score.

e. Le sien **Or** le score est son or enregistré seulement, moins l'or points nécessaires pour ses conditions de victoire. Il fait*ne pas* compter le prix de l'or des biens qu'il possède ; seul l'or enregistré compte pour la victoire.S'il a la malédiction des cendres, son or enregistré est traité comme -1. *Spécial:* Pour tenir compte des points d'or dont il disposait au début de la partie, il doit réduire son score d'or en soustrayant 10 points, plus le prix en or de toutes les armes et armures qu'il possédait au début de la partie.

F. Note de base : Il divise chaque catégorie par son facteur (1 pour Grands Trésors, 2 pour les Sorts, 10 pour la Renommée, 20 pour la Notoriété et 30 pour l'Or) à convertir en Points de Victoire. Arrondissez les fractions inférieures, y compris les fractions négatives, à son détriment. Le résultat est à lui **note de base** dans chaque catégorie.

g. Note bonus : Il multiplie son score de base dans chaque catégorie par le nombre de points de victoire qu'il a attribués à cette catégorie, et le résultat est son **pointage bonus** dans cette catégorie. *Explication:* Les points qu'un personnage attribue à chaque catégorie définissent la valeur qu'il accorde à cette catégorie. Les points en trop lui valent plus s'ils sont dans une catégorie qu'il valorise, et un manque à gagner dans une catégorie lui fait plus mal si c'est une catégorie qu'il valorise.

h. Score total: Il additionne toutes ses notes de base et ses scores de bonus, et le résultat est son **score total**.

je. Chaque personnage qui a un score total de zéro ou plus a rempli ses conditions de victoire et on peut donc dire à juste titre qu'il a gagné la partie. Il peut y avoir plusieurs gagnants dans un jeu, ou aucun. Notez qu'un personnage qui échoue dans une catégorie peut toujours gagner en gagnant des points excédentaires dans d'autres catégories. C'est difficile, cependant, car le manque à gagner est triplé.

J. Le personnage qui a le plus de points est le plus à succès. Il est le "vainqueur". Il y aura un vainqueur même si personne ne « gagne » !

Exemple de notation : Au début de la partie, le Magicien sélectionne ses Points de Victoire comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

CONDITIONS DE VICTOIRE

CATÉGORIE	POINTS		AVAIT BESOIN
GRANDS TRÉSORS	1	fois 1	1
SORTS UTILISABLES	2	fois 2	4
NOTORIÉTÉ	1	fois 10	dix
NOTORIÉTÉ	1	fois 20	20
OR	0	fois 30	0

Il a terminé le jeu avec 1 Grand Trésor, 16 points de renommée enregistrés, 11 points de notoriété enregistrés, 8 sorts appris (en plus des deux sorts avec lesquels il a commencé) et 43 or, mais il a une malédiction des cendres ininterrompue. Son Grand Trésor est le Parchemin d'Alchimie (SoA) avec une Valeur de Renommée de -10 et une Valeur de Notoriété de 15. Il possède également le Parchemin de la Nature (SoN) avec 5 de Notoriété. À la fin du combat du jour 28, il a abandonné le Graal sacré pour ne pas avoir à compter sa notoriété -25. Son score est calculé comme suit :

Grand trésor But:
1 – 1 (requis) = 0

notoriété But:
16 – 10 (SoA) = 6 – 10 (obligatoire) =
– 4 × 3 (pénalité) = –12

Notoriété But:
11 + 15 (SoA) + 5 (SoN) = 31
– 20 (obligatoire) = 11

Sorts But:
8 – 4 (obligatoire) = 4

Or But:
– 1 (des cendres) – 11 (pour l'or de départ et le personnel) =
– 12 – 0 (obligatoire) = –12 × 3 (pénalité) = –36

Note de base : -2
Grand Trésor : 0 ÷ 1 = 0
Renommée : -12 ÷ 10 = -2
Notoriété : 11 ÷ 20 = 0
Sorts : 4 ÷ 2 = 2
Or : –36 ÷ 30 = –2

Note bonus : +2
Grand Trésor : 0 × 1 PV =0
Renommée : –2 × 1 VP = –2
Notoriété : 0 × 1 PV =
0 Sorts : 2 × 2 VP = 4
Or : –2 × 0 VP =0

Note totale : 0
Score de base + Score bonus = –2 + 2 = 0

Le sorcier a gagné la partie en remplissant ses conditions de victoire ! Un autre personnage, l'Elfe, gagne un score de +2 et est le vainqueur.

10. RÈGLES AVANCÉES ET OPTIONNELLES

Cette section combine les sections Règles avancées et Règles facultatives du livre de règles de la deuxième édition. Certaines de ces règles augmentent les capacités des personnages, certaines affectent l'équilibre du jeu et certaines ajoutent des systèmes entièrement nouveaux qui améliorent certains aspects du jeu. Les règles ont été réorganisées en sections en fonction de leur impact sur le jeu

Les joueurs peuvent utiliser ces règles pour augmenter la vraisemblance, modifier l'équilibre du jeu ou souligner les aspects du jeu qu'ils trouvent les plus attrayants. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles exactes qu'ils utiliseront avant de commencer à jouer. Les règles qu'ils choisissent annulent toutes les règles contradictoires du jeu de base.

A. CARACTERE ETENDU CAPACITÉS

Les règles suivantes affectent les capacités des personnages.

1. BLESSURES GRAVES

Cette règle donne aux personnages une chance de survivre à des dommages qui correspondent exactement à leur vulnérabilité.

Lorsqu'un personnage subit des dommages exactement égaux à sa vulnérabilité, il subit une "blessure grave" au lieu d'être tué. Il lance deux dés et subit un nombre de blessures égal au nombre obtenu sur le dé supérieur (le jet de dé est modifié normalement par les trésors et les sorts).

2. EMBUSCADE

Les personnages peuvent utiliser des armes à missiles ou des sorts lorsqu'ils sont cachés et éventuellement conserver leur statut caché.

Lorsqu'un personnage caché qui utilise une arme à projectiles spécifie une cible, il lance un dé sur la table de masquage (les modifications normales s'appliquent). S'il obtient un Hide! résultat il reste caché. S'il échoue à lancer un Hide! résultat, il devient visible. Une fois qu'il devient visible, il reste normalement visible. Les archers natifs deviennent toujours visibles lorsqu'ils sont assignés à des cibles.

Cette règle s'applique également à un personnage caché lorsqu'il lance un sort sur un *Célibataire* individu y compris lui-même : lorsqu'il spécifie sa cible, il lance un jet sur la table de masquage et ne devient visible que s'il échoue à lancer un jet de masquage ! résultat. S'il attaque plusieurs cibles, il doit devenir visible.*Exemple:* S'il spécifie une cible pour Fiery Blast, il peut rester caché. S'il spécifie plusieurs cibles, il est affiché.

3. ACTIVITÉS DE VOL

Les personnages volants peuvent inspecter les tuiles qu'ils survolent et faire l'activité Alerte.

Lorsqu'un individu vole, il peut effectuer les activités d'alerte et de pair amélioré sans atterrir. Il doit toujours atterrir avant de faire toute autre activité et à la fin de son tour.*Spécial:* Lorsqu'un individu vole, il peut utiliser ses phases Basic et Sunlight pour enregistrer et faire l'activité Enhanced Peer. Il peut fouiller n'importe quelle clairière de montagne ou de bois dans sa tuile ou dans n'importe quelle tuile adjacente ; il doit enregistrer le défrichage lorsqu'il enregistre l'activité. Il ne peut pas fouiller les clairières des grottes.

4. CACHING (l'activité facultative de cache)

Cette règle et la règle suivante créent des alternatives à l'abandon d'objets trop lourds à porter pour un personnage.

4.1 N'importe quel personnage peut utiliser l'activité Cache pour stocker des affaires dans une clairière pendant qu'il se déplace ; en effet, il crée un site de trésor privé dont lui seul connaît l'existence. Il peut stocker des effets personnels et de l'or enregistré dans cette cache, mais tant qu'ils sont dans la cache, il ne peut pas les utiliser et ils ne comptent pas dans ses CONDITIONS DE VICTOIRE. Tous les personnages, les chefs engagés et les monstres contrôlés peuvent faire l'activité Cache.

4.2 Pour enregistrer l'activité du cache, un individu enregistre "C". Lorsqu'il fait l'activité, il peut soit créer une nouvelle cache, soit "ouvrir" une cache qu'il possède déjà dans la clairière. Il ne peut créer ou ouvrir qu'un seul cache par phase de cache.

4.2.1 Pour commencer une nouvelle cache, il place un jeton inutilisé dans sa clairière pour représenter la cache, et il enregistre le jeton et l'or et les biens qu'il stocke. Il met les affaires en tas (dans l'ordre qu'il choisit) de côté, et il soustrait l'or de son or enregistré.

une. La cache peut contenir n'importe quelle quantité d'or enregistrée et n'importe quel nombre de chevaux et/ou d'objets (les chevaux stockés sont supposés être parqués dans un corral caché avec du fourrage disponible). La cache doit contenir au moins une appartenance ou un point d'or - elle ne peut pas être totalement vide. L'or et les cartes Trésor de la cache sont secrets (sauf pour les cartes Enchantées).

b. Un individu peut créer n'importe quel nombre de caches, dans la même clairière ou dans des clairières différentes. S'il manque de jetons inutilisés, il peut utiliser tout ce qui est petit et unique pour marquer ses caches : pièces de monnaie, pièces d'autres jeux, etc. Il place les affaires de chaque cache dans une pile séparée. Il ne peut créer qu'un seul cache par phase de cache.

4.2.2 Lorsqu'un individu ouvre une cache existante, il peut ajouter et retirer librement de l'or et des biens. Un individu ne peut ouvrir que les caches qu'il a lui-même créés, et il ne peut ouvrir qu'un seul cache par phase de cache.

4.3 Les individus peuvent découvrir et piller les caches comme s'il s'agissait de sites. Chaque individu tient un registre des caches qu'il a découvertes.

4.3.1 Lorsqu'un individu "découvre un ou plusieurs jetons de site", il découvre toutes les caches de sa clairière. Une cache peut être transférée comme n'importe quelle autre découverte : elle peut être vendue ; il peut être découvert en espionnant quelqu'un lorsqu'il le crée, l'ouvre ou le pille, etc.

4.3.2 Lorsqu'un individu se trouve dans la même clairière avec une cache qu'il a découverte, il peut la piller comme un site au trésor. *Spécial:* Le premier trésor de la "pile" de la cache est toujours le jeton de cache lui-même, représentant l'or stocké dans la cache. Lorsqu'un pilleur reçoit l'ordre de prendre le « trésor supérieur », il prend l'or de la cache ; s'il n'a pas d'or, il n'obtient rien.*Noter*: Le jeton de cache n'est ni un marqueur ni une carte Trésor – il ne peut pas être pris par Magic Sight.

4.3.3 Lorsqu'un habitant engagé ou contrôlé crée une cache, le personnage qui recrute/contrôle ne peut pas ouvrir la cache. Si l'habitant ne lui transmet pas la découverte, il doit la découvrir et la piller comme n'importe qui d'autre.

4.4 Le joueur qui crée une cache est responsable de garder une trace de ce qu'elle contient actuellement, en ajoutant et en soustrayant de l'or et des biens au fur et à mesure qu'ils sont ajoutés ou supprimés. Lorsque tous les biens et l'or sont retirés d'une cache, celle-ci disparaît et

son pion est retiré de la carte.

4.5 Une fois qu'un individu a créé une cache, celle-ci reste sur la carte jusqu'à ce qu'elle soit vidée, même si l'individu est tué.

5. ABANDONNER (ET PERDRE) DES AFFAIRES

Avec cette règle, les personnages ont le choix de laisser tomber un objet bien en vue (là où tout le monde peut le trouver) ou de le jeter (il ne peut donc être trouvé qu'en cherchant).

5.1 Une appartenance peut être abandonnée de deux manières : elle peut être « perdue » dans la forêt, ou elle peut être « abandonnée » à l'air libre.

5.1.1 Lorsqu'un individu abandonne involontairement une appartenance, soit parce qu'il est tué, soit parce qu'il devient désengagé ou incontrôlé, il doit perdre l'appartenance. Les objets perdus sont traités exactement de la même manière que les objets abandonnés sont traités selon les règles de base. Ils sont mis en tas et le seul moyen de les obtenir est de piller le tas.

5.1.2 Lorsqu'un individu abandonne volontairement une appartenance, il peut soit la perdre, soit la laisser tomber, selon son choix. Il doit préciser son choix lorsqu'il l'abandonne.*Exception:* S'il l'abandonne en vol, il doit se perdre dans la clairière où il atterrit.

5.2 Lorsqu'un individu laisse tomber un objet, il le met devant lui de côté ; si c'est une carte Trésor, il la retourne face visible. Il n'est plus propriétaire de la propriété. Lorsqu'il quitte la clairière, les affaires qu'il a déposées sont remises dans la clairière sur le plan (les cartes Trésor restent face visible). Les affaires abandonnées doivent être placées dans une pile séparée de toutes les affaires perdues dans la clairière.

5.3 Un individu peut ramasser des affaires abandonnées simplement en se trouvant dans la même clairière avec lui, mais il ne peut les ramasser qu'à certains moments. Lorsqu'un individu caché ramasse un objet qui se trouve devant lui, il reste caché. Il doit se dévoiler avant de pouvoir ramasser des affaires tombées qui ne sont pas devant lui. Il peut choisir de se dévoiler à cette fin.

5.4 Pendant la journée, un individu peut ramasser des affaires abandonnées au début et à la fin de chaque phase de son tour. Il peut ramasser n'importe quel nombre d'affaires, une à la fois, jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Au début de chaque phase, il ne peut pas être bloqué, mais il ne peut ramasser que les affaires qui se trouvent devant lui. À la fin de chaque phase, il peut ramasser tous les effets personnels tombés dans sa clairière, mais chaque fois qu'il commence à ramasser un effet, les individus capables de le bloquer peuvent le bloquer avant qu'il ne récupère l'effet.

5.5 Les habitants ne peuvent pas ramasser les effets personnels tombés pendant le combat. Chaque personnage peut ramasser une appartenance abandonnée par étape de rencontre. Cela compte comme son action - s'il ramasse un objet, il ne peut pas charger ou faire toute autre action pendant cette étape de rencontre.

5.5.1 Il peut ramasser automatiquement un objet abandonné qui se trouve devant lui, sans jouer de jeton d'action.

5.5.2 Pour ramasser une appartenance abandonnée qui n'est pas devant lui, il doit jouer un jeton de déplacement, sous réserve des restrictions régissant les jetons de déplacement : son temps de déplacement doit être inférieur aux temps de déplacement sur sa feuille, et il ne peut pas y avoir de face rouge vers le haut. Monstre formidable sur sa feuille.

5.6 Lorsque le combat se termine dans une clairière, chaque individu dans cette clairière peut ramasser les affaires abandonnées qui se trouvent devant lui. Si des biens restent non réclamés, les individus les réclament à tour de rôle, un à la fois, en commençant par le premier personnage et en allant vers la gauche. Lorsque c'est le tour d'un personnage, chaque individu qu'il possède dans la clairière peut ramasser un bien.

6. CAPACITÉS OPTIONNELLES

Cette règle décrit les manières de modifier certains personnages à des fins d'équilibre de jeu. Des suggestions pour combiner les capacités optionnelles avec le jeu de développement, si vous le souhaitez, sont également fournies ci-dessous.

6.1 Certains personnages sont destinés à fonctionner en équipe, où ils peuvent combiner leurs forces pour compenser leurs faiblesses. Lorsque la diplomatie est absente du jeu en raison d'un manque de joueurs coopératifs, ces personnages sont sérieusement désavantagés. Cette règle modifie ces personnages pour les rendre plus compétitifs lorsqu'ils opèrent de manière indépendante.*Noter:* Les joueurs ne sont pas obligés de modifier tous les personnages listés. Ils doivent se mettre d'accord sur les personnages qui seront modifiés avant de sélectionner leurs personnages.

6.2 CAPITAINE : En raison de sa réputation de vainqueur, le Capitaine lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'il effectue l'activité Recrutement. Il lance normalement deux dés lorsqu'il échange ou lance pour combattre des indigènes.Il reçoit cette capacité supplémentaire à 3rd Niveau.

6.3 DRUIDE : Le druide gagne deux avantages. D'abord,à 4 heurese Niveau sa paix avec la nature s'étend aux marqueurs de site : lorsqu'il termine son tour, les marqueurs de site de sa tuile n'invoquent pas de monstres du tableau d'apparence. Deuxièmement, il est immunisé contre les malédictions - aucune malédiction ne peut avoir d'effet sur lui.Cette capacité supplémentaire est acquise à 3rd Niveau.

6.4 MAGICIEN : Les marqueurs magiques alertés du magicien ne se fatiguent pas à minuit. Au lieu de cela, ils deviennent simplement non préparés. Cette capacité facultative est accordée en tant qu'extension de la capacité normale d'attirail magique du magicien, à 2nd Niveau.

6.5 ASSISTANT : L'assistant est modifié de deux manières. D'abord, traitez son2nd niveau Chit "MOVE M5" comme un jeton "MAGIC III2 *". Deuxièmement, il peut faire des enchantements à chaque phase d'enchantement de son tour ; il n'est pas obligé de faire l'activité « EM » avant de faire les activités « E ».Il reçoit cette capacité à 3rd niveau de développement.

6.6 FILLE DES BOIS : À partir de 2nd niveau, les compétences de pistage de la Woods Girl s'étendent à toutes les clairières, à l'exception de celles des tuiles Ruines et Vallée. Lorsqu'elle se trouve dans une clairière de bois (toute clairière autre qu'une grotte et une montagne) dans n'importe quelle autre tuile, elle utilise un dé pour tous les jets de Cachette, de Recherche et de Rencontre.

6.7 ELF : L'elfe est un cas particulier. Ses capacités sont destinées à contrarier les autres personnages, le désavantageant lors de la diplomatie, mais s'il n'y a pas de diplomatie, ses capacités lui donnent simplement un trop grand avantage. Pour compenser cela, lorsqu'un joueur sélectionne l'elfeau début du jeu il doit choisir d'être soit un Elfe de la Lumière, soit un Grand Elfe. S'il est un Elfe de la Lumière, il ne peut pas jouer ses jetons Combat et Mouvement de force moyenne pendant la partie. S'il est un Grand Elfe, il ne peut pas jouer son jeton "MOVE L2*". Il peut utiliser son ou ses jetons injouables pour payer la fatigue et les blessures qu'il subit pendant le combat, mais il ne peut pas les jouer à quelque fin que ce soit.

6.8 LES CHEVALIERS : Le chevalier blanc et le chevalier noir ont des avantages commerciaux uniques qui leur donnent une excellente chance d'obtenir une aubaine de leurs alliés. Dans de nombreux cas, cela leur permet d'acquérir un équipement écrasant ou d'embaucher des avantages natifs au début de la partie. Pour limiter leur avantage, leur relation commerciale avec leurs alliés est réduite ; le Chevalier Blanc est "Amical" avec l'Ordre et le Chevalier Noir est "Amical" avec la Compagnie, à partir de 3rd Niveau.

B. RÈGLES OPTIONNELLES DENIZEN

Aussi difficile que cela puisse paraître pour un joueur débutant luttant pour survivre pendant un mois dans le Royaume, les joueurs expérimentés trouvent souvent que les habitants, en particulier les indigènes, sont trop faibles pour se défendre adéquatement. Les règles suivantes augmentent généralement l'incertitude, l'agressivité et le danger des habitants.

1. MONSTRES SILENCIEUX

Cette règle rend les monstres moins agressifs, si désiré par les joueurs débutants.

1.1 Si un personnage est caché à la fin de son tour, il ne retourne pas les marqueurs de carte dans sa tuile et les monstres ne peuvent pas se déplacer vers sa tuile depuis le tableau d'apparence. S'il n'est pas caché, il retourne les marqueurs de carte et les monstres apparaissent normalement. Les monstres déjà dans sa tuile se déplacent normalement et les indigènes et les visiteurs apparaissent normalement.

1.2 Cette règle a deux effets importants : tant que les personnages restent cachés, les pions carte restent face cachée et les monstres ne peuvent pas apparaître. Les personnages prudents peuvent rester à l'écart des monstres plus longtemps, et ils peuvent garder secrète l'identité des jetons Site plus longtemps.

1.3 Les jetons de site doivent toujours être révélés lorsqu'ils sont pillés, comme expliqué dans la règle 7.5.5b.2.

1.4 Cette règle s'applique également aux habitants embauchés et contrôlés. Lorsqu'ils sont cachés, ils n'affichent pas de jetons de carte ni n'invoquent de monstres.

1.5 En combat, les attaquants sur la fiche d'un personnage n'ont pas à être mis dans le plus de cases rouges possible. Chaque tête, massue et cheval indigène doit toujours être placé dans une case différente de celle de son propriétaire, mais sinon le personnage peut regrouper les attaquants comme il le souhaite (il peut donc toujours laisser au moins une case rouge vide). Cette règle s'applique également lorsqu'il positionne des attaquants sur des draps appartenant à ses habitants embauchés ou contrôlés.*Noter:* Cette règle peut être utilisée seule ou avec le reste de la règle facultative 10.B.1.

2. MONSTRES ALERTES

Cette règle oblige les habitants à se battre plus agressivement contre les attaquants non cachés.

Lorsque le combat commence dans une clairière qui contient des personnages non cachés ou des habitants non cachés embauchés ou contrôlés, tous les habitants non embauchés et incontrôlés de cette clairière (ainsi que leurs têtes et massues) tournent le côté obscur vers le haut (les monstres formidables restent le côté rouge vers le bas). Ils changent de tactique normalement pendant le combat. Si tous les personnages et habitants embauchés ou contrôlés sont cachés lorsque le combat commence, les habitants non embauchés et incontrôlés tournent le côté clair comme d'habitude.

Une variante: Alerter les monstres n'est parfois pas satisfaisant car les personnages, en restant non masqués, peuvent délibérément rendre les monstres plus lents et plus faciles à fuir. Pour rendre les monstres plus imprévisibles, lancez deux dés pour "Changer de tactique" pour chaque monstre, massue ou tête moyen ou lourd lorsque le combat commence dans la clairière, que les personnages soient cachés ou non. Si un « 6 » est obtenu sur l'un ou l'autre des dés, le monstre commence le combat sur sa face obscur. Sinon, le monstre commence sur son côté clair.

3. TÊTES DE DRAGONS

Les dragons formidables deviennent des cracheurs de feu. Cette règle rend les Dragons moins dangereux dans le jeu normal, mais plus dangereux avec les Règles de Combat Optionnelles (10.D.3).

Au lieu de frapper, la tête de dragon contre "crache du feu" et attaque comme des armes à missiles. Lorsqu'un pion face touche, la cible lance un jet sur la table de missiles pour l'attaque (le jet de dé n'est pas modifié). Les têtes de dragon formidable ont une longueur d'arme de 15, et la tête du dragon volant formidable a une longueur de 13.

4. AUTOCHTONES VEILLANTS

Cette règle rend les natifs moins vulnérables aux attaques des personnages. Il était destiné à faire partie des règles de la deuxième édition, mais a été omis en raison du manque d'espace.

4.1 Les natifs non embauchés qui ne sont pas affectés à la fin de l'assignation aléatoire, ou qui deviennent non affectés lorsqu'ils sont laissés pour compte par un personnage qui s'enfuit, sont appelés à être « vigilants » contre les attaques surprises. Lorsqu'un indigène non engagé est affecté à une section de mêlée (la sienne ou celle de quelqu'un d'autre), il cesse immédiatement d'être vigilant. Les monstres et les indigènes embauchés ne sont jamais vigilants.

4.2 Si un natif vigilant est ciblé par un personnage dans l'étape de mêlée, le natif attaqué et tous les autres natifs vigilants du même groupe natif que la cible sont immédiatement mis sur la feuille du personnage et attaquent normalement lors de ce tour. Les indigènes sont face claire vers le haut et leurs chevaux galopent vers le haut. *Exception:* Si le personnage reste caché en faisant son jet de Dissimulation selon la règle optionnelle 10.A.2 (Embuscades), les natifs de ce groupe restent non assignés et vigilants.

4.3 Si un personnage déploie un sbire (natif engagé ou monstre engagé ou contrôlé) contre un natif vigilant, tous les autres natifs vigilants du groupe de la cible sont immédiatement affectés pour attaquer le personnage. Le personnage finit de déployer ses sbires avant que les indigènes vigilants ne soient affectés. Les indigènes non embauchés qui ont un serviteur déployé contre eux sont chargés de combattre le serviteur déployé et de cesser d'être vigilants.

4.4 Dans 4.2 et 4.3 ci-dessus, si le personnage est caché ou n'est pas dans la clairière, tous les natifs vigilants seront assignés à tous les serviteurs non cachés que le personnage a dans la clairière comme dans l'assignation aléatoire (règle 8.3.5). Si le personnage attaquant et tous ses sbires sont cachés (par exemple si le personnage attaque depuis Embuscade et réussit son jet de peau), les indigènes vigilants restent non assignés et vigilants.

4.5 Il est possible que certains membres d'un groupe autochtone soient vigilants et d'autres non. *Exemple:* Berserker attire un soldat. Amazon attire les trois autres et s'enfuit. Les trois soldats que l'Amazone a attirés sont vigilants. Si un autre personnage cible l'un d'eux, tous les trois attaquent ce personnage dans le même round. D'autre part, le Soldat affecté au Berserker n'est pas vigilant. Si le Berserker ou tout autre personnage cible le Soldat sur sa feuille, les trois Soldats attentifs qui ont été attirés par l'Amazone ne l'attaquent pas.

4.6 Les indigènes sont attentifs à tous les personnages, pas seulement à ceux qui les combattent.

4.7 La règle facultative Watchful Natives n'affecte pas la règle 8.3.4e : si un personnage attire ou cible un natif non engagé ou si l'un de ses natifs recrutés attire ou se déploie contre un natif non engagé, le groupe du natif ciblé combat ce personnage pour le reste de la

journée. *Exemple:* Berserker ne combat pas les soldats. Les soldats sont non affectés et vigilants à la fin de l'affectation aléatoire. Dans l'étape de mêlée, il attaque l'un des soldats. Il combat maintenant les soldats pour le reste de la journée. De plus, sa cible et tous les autres soldats sont mis sur sa feuille et le contre-attaquent dans le même tour.

5. TRAHISON PROLONGÉE

Ordonner à un indigène engagé d'attaquer un autre membre de son groupe compte désormais comme une trahison.

5.1 Si un personnage amène l'un de ses natifs engagés à attirer ou à être déployé contre un natif non engagé du même groupe natif, le personnage a commis une trahison contre le groupe natif, déclenchant toutes les conséquences de la règle 8.4.2g.

5.2 L'indigène embauché et tous les autres indigènes embauchés du même groupe se rebellent immédiatement et ne sont plus embauchés. Ceux qui attaquent des natifs ou des monstres non recrutés sont immédiatement désaffectés. Ceux qui sont affectés à d'autres personnages ou leurs indigènes embauchés se battent pour le reste de la journée.

5.3 Le personnage qui engage perd une Notoriété équivalente à la Notoriété de ses rebelles.

6. RENCONTRES ET GRATITUDE

Les autochtones se souviennent désormais d'un personnage qui leur fait du bien... ou du mal.

Les événements pendant le jeu peuvent changer de façon permanente les relations commerciales d'un personnage. Si une relation dépasse Ally, il utilise toujours la colonne Ally mais il garde une trace des niveaux supplémentaires d'amitié et les compte par rapport aux niveaux qu'il perd plus tard dans la partie. De même, si sa relation passe en dessous de Enemy, il utilise la colonne Enemy mais il garde une trace des niveaux supplémentaires et les compte par rapport à tous les niveaux qu'il gagne plus tard.*Exemple:* S'il achète des boissons pour un chef qui est pire qu'un ennemi, il utilise toujours la colonne Ennemi.

6.1 Lorsqu'un personnage (ou l'un de ses habitants embauchés ou contrôlés) tue un non embauché natif qui est actuellement un ami, le groupe du natif devient instantanément **deux niveaux** moins sympathique. Lorsqu'il tue unnon embauché natif qui est actuellement un Allié, le groupe du natif devient **quatre niveaux** moins sympathique. S'il commet une trahison contre un groupe (voir Règle 8.4.2g), le groupe devient**cinq niveaux** moins aimable avec lui.

6.2 Il n'y a pas de pénalité lorsqu'un personnage tue un natif engagé par un autre joueur, ou un natif non engagé qui est neutre, hostile ou ennemi.

6.3 Lorsqu'un personnage (ou l'un de ses chefs embauchés) vend une carte avec un prix de renommée au groupe nommé sur la carte, il gagne un niveau d'amitié avec ce groupe. S'il achète la carte du groupe, le groupe devient moins amical d'un niveau.

7. RANCIVES ET GRATITUDE PROLONGÉES

Tuer des indigènes qui ne sont pas vos amis les rend encore moins amoureux de vous.

7.1 Tuer un natif neutre, hostile ou ennemi non engagé réduit d'un niveau son niveau d'amitié avec le groupe du natif pour le reste de la partie.

C. RÈGLES DE MAGIE AVANCÉES

Les règles suivantes renforcent l'importance de la magie et les capacités des personnages utilisant la magie

1. MAGIE AMÉLIORÉE

Les sorts et jetons magiques ne sont pas liés par le lancement d'un sort, ce qui permet de lancer plusieurs instances d'un même sort.

1.1 Lancer un sort n'immobilise pas le sort ou le jeton Magie. Le sort est libre d'être lancé au tour suivant, et le jeton Magie se fatigue comme n'importe quel autre jeton d'action à la fin du tour (il doit se fatiguer).

1.2 De même, lancer une carte Sort n'immobilise pas la carte, et utiliser un Artefact ou un Livre de Sorts pour lancer une carte Sort (ou un sort) n'immobilise pas l'objet. Cependant, chaque objet ne peut toujours être utilisé qu'une seule fois par soirée.

2. SORTS BIENVEILLANTS

Avec cette règle, certains sorts peuvent être lancés sur vos indigènes engagés sans qu'ils ne vous attaquent. C'est une autre règle qui était prévue pour la deuxième édition.

2.1 Certains sorts sont réputés bienveillants et peuvent être lancés par un personnage sur ses indigènes embauchés sans constituer une "Trahison" et provoquer la rébellion des indigènes (voir règle 8.4.2g). Ils peuvent également être lancés sur des indigènes non embauchés sans que les indigènes ne combattent le lanceur de sorts.

2.2 Les sorts bienveillants sont tous les sorts de jour, tous les sorts de combat et la paix avec la nature. Tous les autres sorts, y compris les sorts d'attaque et tous les sorts permanents à l'exception de Paix avec la nature, ne sont pas bienveillants.

3. ARTEFACTS ET LIVRES DE SORT AMÉLIORÉS

Cette règle permet aux personnages d'utiliser des artefacts et des livres de sorts comme jetons magiques supplémentaires.

3.1 Chaque livre d'artefacts et de sorts peut être utilisé exactement comme un jeton magique par le personnage qui le possède. Il peut être enchanté en magie des couleurs, il peut être utilisé pour enchanter une tuile de carte, il permet à son propriétaire d'enregistrer des sorts et il peut être joué pour lancer des sorts enregistrés.*Spécial:* Si un personnage utilise un artefact ou un livre de sorts pour enregistrer un sort, il ne peut compter ce sort pour la victoire que s'il possède cet artefact ou ce livre de sorts à la fin de la partie.

3.1.1 Le type de chaque artefact et livre de sorts est défini par le chiffre romain rouge sur sa carte. Il a un numéro de temps de zéro.

3.1.2 Chaque artefact et livre de sorts ne peut toujours être utilisé qu'une seule fois par soirée.

3.2 Les cartes Sort éveillées qui appartiennent à un Artefact ou à un Livre de Sorts peuvent être lancées par des jetons Magic comme des sorts enregistrés. Ils comptent également pour la victoire à la fin de la partie, si le propriétaire de l'objet a les marqueurs magiques pour les lancer.

3.3 Lorsqu'un artefact ou un livre de sorts est enchanté pour colorer la magie, il cesse d'être un artefact ou un livre de sorts. Il ne peut plus être utilisé pour lancer des sorts ou lire des runes, il ne peut pas être la cible d'un sort d'enchantement d'artefact et il ne peut pas être acheté, vendu ou donné. La magie des couleurs doit être dépensée - en la transformant en un artefact ou un livre de sorts - avant de pouvoir à nouveau être utilisée pour ces activités. La magie des couleurs peut être dépensée volontairement à tout moment et disparaît immédiatement si l'objet tombe ou est perdu.

3.4 Un artefact ou un livre de sorts ne peut être enchanté que d'un seul type de magie de couleur - la couleur correspondant au chiffre romain rouge sur la carte - même s'il contient plusieurs types de magie.

3.4.1 Si le sort Enchanter l'artefact est utilisé pour ajouter un sort à un artefact ou à un livre de sorts, un chiffre romain rouge correspondant au type de ce sort est également ajouté et est présent chaque fois que le sort Enchanter l'artefact est activé. L'artefact ou le livre de sorts peut être enchanté pour colorer la magie correspondant à ce nouveau chiffre romain rouge ou au chiffre romain rouge imprimé original. Un artefact ou un livre de sorts ne peut pas être enchanté par plus d'un type de magie de couleur simultanément.

3.4.2 Si un artefact ou un livre de sorts est enchanté pour colorer la magie à l'aide d'un chiffre romain rouge fourni par un sort d'enchantement d'artefact sous tension, la magie de couleur sera automatiquement dépensée à minuit (si elle n'est pas utilisée) lorsque le sort d'enchantement d'artefact devient inerte.

3.5 Lorsqu'un artefact ou un livre de sorts qui a été enchanté pour colorer la magie est utilisé pour fournir de la couleur pendant le combat, il est placé dans la case "Utilisé ce tour". Il ne peut pas être utilisé pour lancer un sort jusqu'au prochain round de combat. Dans les rounds de combat suivants, l'artefact ou le livre de sorts peut être utilisé pour lancer des sorts normalement, une fois pour chaque type de magie dont il dispose.*Explication:* L'utilisation d'un artefact ou d'un livre de sorts comme jeton de couleur ne compte pas dans les restrictions d'utilisation quotidiennes des artefacts et des livres de sorts.

4. PUISSANCE DE LA FOSSE

Cette règle exige que l'attaque Power of the Pit frappe comme un sort d'attaque.

4.1 Monstres et personnages utilisent la même procédure pour lancer les sorts Pouvoir de la Fosse. Les sorts sont lancés lors de l'étape de rencontre, même lorsqu'ils sont lancés par des démons, mais ils sont résolus comme des sorts d'attaque lors de l'étape de mêlée. Les sorts Diablotin et Malédiction ne sont pas concernés par cette règle. Ils continuent à fonctionner comme expliqué dans les règles de base.

4.2 Le sort d'un démon prend vie au début de l'étape de rencontre comme le sort d'un personnage, et il annule tout sort que sa cible a joué mais pas terminé. Si un personnage spécifie un Démon comme cible et que son sort prend vie avant le sort du Démon, le sort du Démon est annulé.*Exemple:* S'il lance Demander au démon avec un temps de réalisation de zéro, le démon ne lance pas son sort.

4.3 Tous les sorts de Pouvoir de la Fosse sont résolus comme des attaques lors de l'étape de mêlée. La direction de l'attaque d'un démon est déterminée comme expliqué dans les règles de base. Un personnage place son pion Magie dans un cercle d'Attaque pour spécifier la direction de son attaque. Si le sort touche, il inflige son effet directement sur la cible, pas sur son armure ou ses chevaux. Si le sort ne touche pas, il n'a aucun effet. Notez que Power of the Pit peut annuler le sort de sa cible même s'il manque finalement la cible.

5. ENCHANTEMENT AUTOMATIQUE

Certaines tuiles de carte se retournent automatiquement à la fin de chaque semaine, modifiant de nombreuses routes et rendant plus disponible la magie des couleurs.

5.1 Le septième jour de chaque semaine de jeu, certaines tuiles de carte se retournent automatiquement, sans aucune action des personnages. Seules les sources automatiques de magie des couleurs peuvent retourner automatiquement les tuiles ; Les jetons de couleur ne peuvent pas être utilisés. Chaque tuile est retournée comme expliqué dans la Règle 7.10.4. Toutes les tuiles se retournent au tout début de la journée, immédiatement après Minuit du

le jour d'avant.

5.2 La magie des couleurs fournie par le septième jour retourne automatiquement certaines tuiles. Il retourne chaque tuile qui contient une carte Enchantée ou Habitation qui fournit la même magie de couleur, et il retourne toutes les tuiles qui ont cette magie. *Couleur* sur leur face enchantée (les tuiles se retournent qu'elles soient face enchantée ou verte visible, tant que la face enchantée a la valeur correspondante *Couleur*).

5.3 Au jour 7, la magie blanche retournera les tuiles contenant la chapelle et le Graal sacré, et la magie noire retournera les tuiles contenant le cercle de champignon et le sabot fendu. Si la Règle facultative 10.E.2 (Modifier le temps de jeu) est utilisée pour jouer un jeu de plus d'un mois, seule la magie noire ou blanche (pas les deux à la fois) sera fournie le septième jour de chaque mois. Si la règle facultative 10.D.1 (Saisons et météo) est utilisée, la magie des couleurs fournie le jour 7 variera en fonction de la saison en cours. Si des couleurs autres que le blanc ou le noir sont fournies, les tuiles se retourneront comme décrit ci-dessous.

5.3.1 Au jour 14, la magie grise retourne les cinq tuiles de la vallée, les ruines, le rocher, la frontière et la tuile qui contient l'icône dorée.

5.3.2 Au jour 21, la magie violette retourne les tuiles Borderland, Cavern, Caves, Cliff, Crag, High Pass, Ledges et Mountain, ainsi que la tuile qui contient la carte Dragon Essence.

5.3.3 Au jour 28, la magie Gold retourne les six tuiles Woods, le Crag, le Borderland et la tuile qui contient la carte Flowers of Rest.

5.4 Une carte Enchantée provoque également le retournement de sa tuile si la carte se trouve dans la même clairière qu'une autre carte Enchantée ou Habitation qui fournit la même couleur, ou si elle se trouve dans une clairière (ou une route) qui fournit cette couleur lorsque la tuile est enchantée. face visible (la tuile se retourne, qu'elle soit face enchantée visible ou verte visible, tant que sa face enchantée fournit la couleur correspondante à la clairière ou à la chaussée de la carte). *Noter*: Les cartes enchantées font que les tuiles ne se retournent que le septième jour de la semaine (jours 7, 14, 21 et 28).

5.4.1 Si la Chapelle et le Sacré Graal sont dans la même clairière, leur tuile se retourne.

5.4.2 Si l'icône dorée se trouve dans une clairière ou une route qui alimente *Gris* magique lorsqu'il est enchanté, sa tuile se retourne.

5.4.3 Si la carte Fleurs du repos se trouve dans une clairière ou une route qui fournit de la magie Or lorsqu'elle est enchantée, sa tuile se retourne.

5.4.4 Si l'essence de dragon se trouve dans une clairière ou une route qui fournit de la magie violette lorsqu'elle est enchantée, sa tuile se retourne.

5.4.5 Si le Toadstool Circle et le Cloven Hoof sont dans la même clairière, leur tuile se retourne.

5.4.6 Si une carte Enchantée se trouve sur une route entre des tuiles lorsqu'elle provoque le retournement d'une tuile, les deux tuiles se retournent.

5.5 Une tuile ne peut se retourner automatiquement qu'une seule fois à la fin de chaque semaine. Si plusieurs causes le font se retourner, il ne se retourne qu'une seule fois.

D. SYSTÈMES DE JEU ÉTENDU

Les règles suivantes étendent le système de jeu, ajoutant de la texture, augmentant l'importance du commerce avec les natifs et introduisant plus d'incertitude dans le système de combat.

1. SAISONS ET MÉTÉO

Cette règle introduit les effets dramatiques de la météo dans le jeu et permet aux jeux de se dérouler à différentes saisons de l'année.

1.1 Au royaume magique, l'année est divisée en treize saisons, chacune coïncidant avec un mois lunaire. Chaque partie de Magic Realm se déroule pendant l'une de ces saisons. Cette règle permet aux joueurs de sélectionner la saison dans laquelle se déroule la partie.

1.2 Le Calendrier des Saisons précise les particularités de chaque Saison. La saison au cours de laquelle le jeu est joué définit le nombre de points de victoire que chaque personnage doit attribuer à ses exigences de victoire, le nombre de jours dans chaque semaine, le nombre de phases à chaque tour, le nombre de phases de mouvement nécessaires pour entrer dans une montagne clairière, où les jetons de mission doivent être pris pour collecter une récompense et quelle est la récompense, et le *Couleur* magie présente le septième jour du mois.

1.2.1 Lorsqu'un personnage enregistre ses conditions de victoire au début de la partie, il doit attribuer le nombre de points de victoire défini par la saison au lieu des cinq points de victoire spécifiés dans les règles de base.

1.2.2 Chaque semaine se compose du nombre de jours spécifié par la saison au lieu des sept jours spécifiés dans les règles de base.

(i) Lorsqu'une semaine compte moins de sept jours, les jours perdus sont ignorés - personne n'a de tour, aucun habitant n'apparaît, aucun combat n'a lieu, les personnages qui sont entre les clairières restent entre les clairières, etc. Les jours sont toujours perdus dès le début de la semaine : si la semaine compte quatre jours, les joueurs sautent les jours 1, 2 et 3 et jouent les jours 4, 5, 6 et 7.

(ii) Le jeu dure quatre semaines, quel que soit le nombre de jours de chaque semaine. Le jeu se termine le dernier jour de la quatrième semaine.

1.2.3 Le tour de chaque individu se compose des phases de base, de lumière du soleil et à l'abri spécifiées par la saison au lieu des deux phases de base et des deux phases de lumière du soleil spécifiées dans les règles de base. Tous ceux qui effectuent un tour obtiennent le nombre de phases défini par la Saison : personnages, meneurs engagés, monstres contrôlés, familiers et fantasmes.

une. La saison n'affecte pas les phases supplémentaires. Chaque individu peut encore faire les phases supplémentaires auxquelles il a droit.

b. "Les phases à l'abri sont l'exact opposé des phases de lumière du soleil, sauf qu'elles peuvent être effectuées dans des bâtiments. Un individu ne peut utiliser une phase Abri que s'il reste dans une grotte ou dans un bâtiment tout au long de son tour ; il peut se déplacer d'une grotte ou d'un bâtiment à un autre, mais il ne peut pas voler ou entrer dans un bois ou une clairière sans bâtiment dans le même tour où il utilise une phase Abritée. L'Auberge, la Chapelle, la Maison et le Corps de garde sont les seuls bâtiments ; les individus ne peuvent pas faire des phases protégées aux feux de camp.

1.2.4 Pour entrer dans une clairière montagneuse, un individu doit effectuer le nombre de phases de Déplacement défini par la Saison (au lieu des deux phases de Déplacement requises dans les règles de base). Les phases de Déplacement doivent être effectuées consécutivement, dans le même tour.

1.2.5 Les jetons Escorte et Nourriture/Bière doivent être emmenés dans les Habitations définies par la Saison au lieu des Habitations spécifiées dans les règles de base. Lorsqu'un personnage les livre, il récupère la récompense définie par la saison au lieu de la récompense normale.

1.2.6 La magie des couleurs qui est présente le jour 7 du mois est la *Couleur* spécifié par la saison, et non la magie noire et blanche spécifiée dans les règles de base.

1.3 Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la saison à utiliser avant de commencer à se préparer à jouer. Ils peuvent définir la Saison d'un commun accord, ou chaque joueur peut écrire son choix sur un bout de papier et ils peuvent tirer au hasard l'un des bouts pour déterminer la Saison.

1.4 MÉTÉO définit le nombre de jours dans la semaine, le nombre de phases à chaque tour, et inflige occasionnellement des pénalités supplémentaires. Voir le calendrier des saisons.*Noter:* Si les joueurs le préfèrent, ils peuvent supposer que le temps est clair chaque semaine.

1.4.1 Cette règle utilise les quatre jetons Météo et les six jetons rouges numérotés de « 1 » à « 6 ». Ces jetons ne peuvent pas être utilisés à d'autres fins lorsque la météo est utilisée.

1.4.2 Le temps est clair, averses, orage ou spécial. Au début de chaque semaine, placez un jeton météo sur le premier jour de la semaine sur la fiche journalière, face visible. Le chit définit la météo et reste en vigueur jusqu'à la fin de la semaine.

1.5 Chaque partie commence par une semaine de temps clair. Au début du jeu, le jeton "CLEAR" est placé dans la case du jour 1.

1.6 Le temps pour les semaines suivantes est défini en choisissant au hasard un jeton numéroté rouge et en lançant un dé. Le nombre sur le jeton est comparé au nombre sur le dé, et le nombre le plus élevé définit le temps qu'il fait pour la semaine. La table météo montre le temps causé par chaque numéro.*Important:* Le jeton est choisi une semaine à l'avance et reste secret jusqu'à ce qu'il entre en vigueur. Au début du jeu, un jeton aléatoire est secrètement mis au Jour 8 du Daily Record. À minuit du jour 7, le jeton est révélé (et un dé est lancé) pour définir le temps qu'il fera pour la semaine à venir. Ensuite, les six jetons sont mélangés et le prochain jeton aléatoire est secrètement placé dans la case 15. Cela continue de semaine en semaine jusqu'à la fin du jeu.

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

CALENDRIER DES SAISONS

SAISON LUNAIRE		BILLETS MÉTÉO			
		DÉGAGER	DOUCHES	TEMPÊTE	SPÉCIAL
1. NOËL *De la neige légère tourbillonne sur la terre gelée*		*Du froid*	*Averses*	*Tempête de neige*	*Vents glacés*
attribuer 4 Points de Victoire	NOURRITURE à AUBERGE (CHAPELLE)	7 jours/semaine	5 jours/semaine	4 jours/semaine	5 jours/semaine[1]
Montagnes : 3 phases pour entrer 7e	ESCORTE à CHAPELLE (GARDE)	2 de base,	3 de base,	3 de base,	3 de base,
journée: *BLANC* la magie	Récompense : 3 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	1 lumière du soleil	1 Abrité	2 Lumière du soleil
2. GLACE *Neige en croûte de glace sous les pieds et air immobile et glacial*		*Du froid*	*Tempête de glace*	*Tempête de neige*	*Air glacial*
attribuer 4 Points de Victoire Montagnes : 4 phases pour entrer 7e journée: *NOIR* la magie	NOURRITURE vers GARDE (INN) ESCORTE vers INN (CHAPELLE) Récompense : 3 OR/nettoyage	7 jours/semaine 2 de base, 1 lumière du soleil	4 jours/semaine 4 De base	3 jours/semaine 4 de base, 1 Abrité	4 jours/semaine[2] 4 de base, 2 Lumière du soleil
3. NEIGE *La neige profonde et soufflante recouvre le monde*		*Congères*	*Neige fondue*	*Tempête de neige*	*Tempête De Neige*
attribuer 3 Points de Victoire	NOURRITURE à AUBERGE (MAISON)	5 jours/semaine	4 jours/semaine	3 jours/semaine	2 jours/semaine
Montagnes : 4 phases pour entrer 7e	ESCORTE à AUBERGE (GARDE)	3 de base,	4 De base	4 de base,	4 de base,
journée: *MAUVE* la magie	Récompense : 4 OR/nettoyage	1 lumière du soleil		1 Abrité	2 à l'abri
4. PÂQUES *Fonte des neiges et blizzards tardifs* attribuer		*Cool*	*Douches*	*Tempête de neige*	*Sol mou*
4 Points de Victoire Montagnes : 3 phases pour entrer	NOURRITURE à la CHAPELLE (AUBERGE)	7 jours/semaine	5 jours/semaine	4 jours/semaine	7 jours/semaine[3]
journée: *BLANC* la magie	ESCORTE à la CHAPELLE (GARDE)	2 de base,	3 de base,	3 de base,	2 de base,
	Récompense : 3 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	1 lumière du soleil	1 Abrité	2 Lumière du soleil
5. FRAIS *Inondations à mesure que les neiges fondent et que les pluies froides s'écoulent*		*Cool*	*Douches*	*Pluie*	*Inondation*
attribuer 5 Points de Victoire	NOURRITURE à AUBERGE (MAISON)	7 jours/semaine	5 jours/semaine	4 jours/semaine	3 jours/semaine
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	ESCORTE au S Camp (GARDE)	2 de base,	2 de base,	2 de base,	2 de base,
journée: *GRIS* la magie	Récompense : 2 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	3 Lumière du soleil	4 Lumière du soleil	4 Lumière du soleil
6. PRINTEMPS *Les pousses et les fleurs s'épanouissent par temps doux*		*Chaud*	*Douches*	*Pluie*	*Beau*
attribuer 5 Points de Victoire Montagnes : 2 phases pour entrer 7e journée: *OR* la magie	NOURRITURE à AUBERGE (GARDE) ESCORTE au Camp L (MAISON) Récompense : 2 OR/nettoyage	7 jours/semaine 2 de base, 2 Lumière du soleil	6 jours/semaine 2 de base, 3 Lumière du soleil	6 jours/semaine 2 de base, 2 Lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 3 Lumière du soleil
7. PLEIN ÉTÉ *Arbres pleins et verts pendant les longues journées ensoleillées*		*Chaud*	*Douches*	*Pluie douce*	*Noix et baies*
attribuer 6 Points de Victoire	NOURRITURE au Camp L (INN)	7 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	ESCORTE au Camp S (Camp L)	2 de base,	2 de base,	2 de base,	2 de base,
jour : Tous sauf *BLANC*	Récompense : 2 OR/nettoyage	3 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil	3 Lumière du soleil
8. PLEIN ÉTÉ *Jours chauds et clairs*		*Chaud*	*Douches*	*Pluie*	*Vague De Chaleur*
attribuer 5 Points de Victoire	FOOD to GUARD (L Camp)	7 jours/semaine	7 jours/semaine	5 jours/semaine	5 jours/semaine[4]
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	ESCORT to S Camp (GUARD)	2 de base,	2 de base,	2 de base,	3 de base,
journée: *OR* la magie	Récompense : 2 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil	3 Lumière du soleil	3 Lumière du soleil
9. ÉTOUFFANT *Air très chaud, humide et calme*		*Chaud*	*Douches*	*Orage*	*Foudre en boule*
attribuer 5 Points de Victoire	NOURRITURE à la CHAPELLE (camp	5 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine	4 jours/semaine[5]
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	S) ESCORTE à l'AUBERGE (camp S)	3 de base,	2 de base,	2 de base,	4 de base,
journée: *MAUVE* la magie	Récompense : 2 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil	1 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil
10. RÉCOLTE *Champs dorés de cultures mûrissantes*		*Chaud*	*Douches*	*Pluie*	*Maturité*
attribuer 6 Points de Victoire Montagnes : 2 phases pour entrer 7e journée: *GRIS* la magie	NOURRITURE à AUBERGE (Camp L) ESCORTE à GARDE (Camp L) Récompense : 2 OR/nettoyage	7 jours/semaine 2 de base, 3 Lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 2 Lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 1 Lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 3 Lumière du soleil
11. AUTOMNE *Feuilles aux couleurs vives les matins glacials*		*Cool*	*Douches*	*Pluie froide*	*Automne-été*
attribuer 5 Points de Victoire	NOURRITURE vers GARDE (Camp L)	7 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	ESCORTE vers GARDE (Camp S)	2 de base,	2 de base,	2 de base,	2 de base,
journée: *MAUVE* la magie	Récompense : 2 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil	1 lumière du soleil	3 Lumière du soleil
12. HALLOWEEN *Feuilles mortes soufflant dans les nuits longues et froides*		*Du froid*	*Douches froides*	*Pluie froide*	*Souffler des feuilles*
attribuer 5 Points de Victoire Montagnes : 2 phases pour entrer 7e journée: tous *couleurs*	NOURRITURE à la CHAPELLE (AUBERGE) ESCORTE à l'AUBERGE (Camp L) Récompense : 2 OR/nettoyage	7 jours/semaine 2 de base, 3 Lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 1 lumière du soleil	7 jours/semaine 2 de base, 1 lumière du soleil	7 jours/semaine[6] 2 de base, 2 Lumière du soleil
13. DÉSOLÉ *Pluies froides sur les arbres et le sol dénudés*		*Du froid*	*Averses*	*Pluie verglaçante*	*Neige précoce*
attribuer 5 Points de Victoire	NOURRITURE à AUBERGE (MAISON)	7 jours/semaine	5 jours/semaine	7 jours/semaine	7 jours/semaine[3]
Montagnes : 2 phases pour entrer 7e	ESCORTE à AUBERGE (CHAPELLE)	2 de base,	3 de base,	2 de base,	2 de base,
journée: *GRIS* la magie	Récompense : 2 OR/nettoyage	2 Lumière du soleil	1 lumière du soleil	1 Lumière du soleil	2 Lumière du soleil

Explication du calendrier : La colonne MOIS LUNAIRE résume les effets de chaque saison. Les colonnes WEATHER CHITS résument les effets causés par chaque Weather chits. Les effets causés par chaque jeton sont listés dans la colonne de ce jeton.

attribuer ... Points de Victoire : Le nombre de points de victoire que les personnages doivent attribuer à leurs conditions de victoire lorsqu'ils jouent cette saison.

Montagnes : Le nombre de phases de Déplacement consécutives qu'un personnage doit effectuer (en un tour) pour entrer dans une clairière de montagne durant cette Saison.

septe journée: La magie des couleurs qui est fournie partout sur la carte le septième jour de la saison.

NOURRITURE à... : L'Habitation où le jeton NOURRITURE/ALE doit être pris pour terminer la mission et récupérer la récompense. Si le jeton est déjà dans cette Habitation, il doit être placé dans l'Habitation indiquée entre parenthèses à la place. Le "L Camp" et le "S Camp" sont les feux de camp.

ESCORTE à... : L'habitation où le jeton ESCORT PARTY doit être pris pour terminer la mission et récupérer la récompense. Si le jeton est déjà dans cette Habitation, il doit être placé dans l'Habitation indiquée entre parenthèses à la place. Le "L Camp" et le "S Camp" sont les feux de camp.

...jours/semaine : Le nombre de jours dans la semaine pendant lesquels ce jeton météo est en vigueur. Les jours restants de la semaine sont sautés (les jours sont sautés au début de la semaine).

...De base: Le nombre de phases de base que chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme obtient à son tour chaque jour de la semaine où ce marqueur météo est en vigueur.

...Lumière du soleil: Le nombre de phases "Sunlight" que chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme obtient à son tour chaque jour de la semaine où ce jeton météo est en vigueur. Un individu ne peut utiliser une phase d'ensoleillement que s'il reste en dehors des clairières de la grotte pendant tout son tour. *Spécial:* Le nain ne peut jamais faire de phases solaires.

...Protégé: Le nombre de phases "Abri" que chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme obtient à son tour chaque jour de la semaine pendant laquelle ce jeton météo est en vigueur. Un individu ne peut utiliser une phase Abri que s'il passe tout son tour dans des grottes et/ou des bâtiments. Si le nain remplit cette condition, il peut faire des phases protégées en plus de ses phases de base.

...Récompense: La récompense pour avoir accompli une mission est de 2 pièces d'or par clairière pour le chemin le plus court au moment où le jeton est pris. Si au moment où le marqueur de mission est pris, il n'y a actuellement aucun chemin vers la demeure ou si la demeure n'a pas encore été trouvée, la récompense est de 30 pièces d'or.

Remarques:

1. Si un personnage ne se trouve pas dans une grotte ou une Demeure pendant Birdsong, il doit immédiatement fatiguer un astérisque.

2. Chaque fois qu'un personnage termine une phase de son tour à l'extérieur d'une grotte ou d'une Demeure, il doit fatiguer un astérisque. S'il est bloqué à l'extérieur des grottes et des Demeures avant d'avoir terminé son tour, il doit également fatiguer les astérisques des phases qu'il a annulées.

3. Personne ne peut utiliser la table cachée. Cela affecte à la fois l'activité de dissimulation et les jets de dissimulation causés par le sort World Fades.

4. Si un personnage n'est pas dans une grotte ou une clairière de montagne pendant Birdsong, il doit fatiguer un astérisque.

5. Chaque fois qu'un personnage termine une phase de son tour dans une clairière, il doit fatiguer un astérisque. S'il est bloqué dans une clairière avant d'avoir terminé son tour, il doit également fatiguer les astérisques des phases qu'il a annulées.

6. Personne ne peut utiliser l'activité de recherche pour lancer sur la table des pairs. L'activité Enhanced Peer n'est pas affectée.

Notes 1, 2, 4 et 5 : L'ordre dans lequel les jetons peuvent être fatigués est spécifié dans la section 4.2.4.

Notes 1 et 2 : Les feux de camp comptent comme des habitations pour éviter cette fatigue (voir règle 2.1.4).

LA MÉTÉO

Mourir Rouleau:	Bulletin météo :
1-3	SPÉCIAL
4	TEMPÊTE
5	DOUCHES
6	DÉGAGER

Explication de la table WEATHER : Au début de chaque semaine, un jeton rouge numéroté est secrètement choisi pour la météo de la semaine suivante. Au début de la semaine suivante, ce jeton est révélé et son nombre est comparé au nombre obtenu sur un dé (aucune modification). Le nombre élevé définit le jeton Météo pour la semaine à venir.*Noter:* La première semaine du jeu est toujours un temps CLAIR.

Natifs de l'or : Pour l'Ordre et la Garde, chaque article est

2. COMMERCE

Cette règle renforce l'importance du commerce.

2.1 Les indigènes ont maintenant des prix spéciaux qu'ils utilisent pour acheter et vendre certains trésors. Un groupe autochtone accordera une très grande valeur à certains trésors, tandis que d'autres leur seront sans valeur, voire répugnants.

2.1.1 Natifs rouges et bleus : Pour les voleurs, les Bashkars et la compagnie, le prix spécial de chaque objet est égal au prix en or de l'objet plus sa valeur de notoriété. *Exemple:* Pour les voleurs, les Beast Pipes ont un prix de base de 13 (un prix en or de 8 plus 5 pour sa notoriété).

2.1.2 Indigènes verts et bruns : Pour les Woodfolk, les Lanciers, les Soldats et la Patrouille, le prix spécial de chaque objet est égal à son prix en Or plus ses valeurs de Renommée et de Notoriété.*Exemple:* Pour les Lancers, les Beast Pipes ont un prix de 8 (un prix en Or de 8 plus 5 pour sa Notoriété moins 5 pour sa Renommée négative).

2.1.3 Natifs de l'or : Pour l'Ordre et la Garde, le prix spécial de chaque objet est égal à son prix en or plus sa valeur de renommée. Exemple : Pour Ordre et Garde, les Beast Pipes ont un prix de 3 (un prix en Or de 8 moins 5 pour sa valeur de Renommée négative).

2.1.4 Le prix de renommée d'une carte s'ajoute également à son prix spécial, mais uniquement lors d'échanges avec le groupe nommé sur la carte. Exemple : La Statue Sacrée rapporte 10 points Or supplémentaires à l'Ordre, mais à personne d'autre.

2.1.5 Lorsqu'un personnage lance un dé pour acheter un objet qui a un effet négatif prix spécial pour le groupe de vente, s'il lance un résultat d'achat, le groupe indigène donnera l'objet à l'acheteur et lui donnera le prix en or négatif (sans multiplication) pour lui enlever l'objet. Exemple : Le Nain tente d'acheter le Livre Noir à l'Ordre. Son prix spécial est de 10 – 15 Renommée = - 5. Le Nain lance Prix x4. L'Ordre lui donne le Livre noir et 5 pièces d'or.

2.1.6 Si vous utilisez un ou plusieurs biens pour aider à payer un article que vous achetez, la valeur des biens est leur prix de base, ajusté par les modificateurs indiqués ci-dessus.

2.2 LE TABLEAU COMMERCIAL : Lorsqu'un personnage (ou un chef engagé) **vend** appartenant aux indigènes et aux visiteurs, il doit jeter un dé sur la table de commerce pour fixer le prix qu'il perçoit. Il trouve son résultat dans la colonne qui correspond à sa relation commerciale actuelle avec le chef ou le visiteur, et il peut acheter des boissons pour gagner un niveau de convivialité pendant le lancer. Les résultats sont indiqués sur le tableau.*Noter:*Phases commerciales utilisées pour**acheter**les objets (et les phases de recrutement) sont toujours lancés sur la table de réunion.

2.2.1 Tous les trésors et capacités spéciales qui affectent les jets de commerce sur la table de réunion s'appliquent également à la table de commerce.

2.2.2 Comme dans le jeu de base, un personnage ou un chef natif peut vendre n'importe quel nombre de biens en même temps. Tout ajustement de prix du Commerce Table (positif ou négatif) s'applique au prix total de tous les articles vendus, et non au prix de chaque article individuel.

TABLEAU COMMERCIAL

Mourir Rouleau:	Relation commerciale : ENNEMI	HOSTILE	NEUTRE	AMICAL	ALLIÉ
1	DEMANDEZ DE L'OR – 10	OFFRE OR - 5	OPPORTUNITÉ	OPPORTUNITÉ	OFFRE OR + 10
2	DEMANDEZ DE L'OR – 15	OFFRE OR - 10	OFFRIR DE L'OR	OFFRE OR + 5	OFFRE OR + 5
3	DEMANDEZ DE L'OR – 20	OFFRE OR - 10	OFFRE OR - 5	OFFRIR DE L'OR	OFFRE OR + 5
4	DEMANDEZ DE L'OR – 30	DEMANDEZ DE L'OR – 5	OFFRE OR - 10	OFFRIR DE L'OR	OFFRIR DE L'OR
5	Bloquer/Combattre	DEMANDEZ DE L'OR – 10	OFFRE OR - 15	OFFRE OR - 5	OFFRIR DE L'OR
6	Bloquer/Combattre	DEMANDEZ DE L'OR – 20	DIFFICULTÉ	OFFRE OR - 10	OFFRE OR - 5

Explication des résultats :

OFFRIR DE L'OR : Le prix final est égal au prix de base plus le nombre de points GOLD indiqué (moins les nombres soustraits du prix). Si aucune addition ou soustraction n'est indiquée, le prix final est égal au prix de base. Vous pouvez vendre le ou les biens à ce prix, ou les garder et ne rien récupérer. Si le prix est inférieur à zéro, l'habitant refuse d'acheter.

DEMANDEZ DE L'OR : Le prix final est égal au prix de base plus le nombre de points GOLD indiqué (moins les nombres soustraits du prix). Vous pouvez vendre le ou les biens à ce prix, ou les garder et ne rien récupérer. *Important:* Si vous refusez de vendre au prix final, l'habitant vous bloque ! Si le prix est inférieur à zéro, l'habitant vous bloque automatiquement.

Bloquer/Bataille : L'habitant bloque l'individu qui essaie de vendre.
DIFFICULTÉ: Immédiatement lancez à nouveau et trouvez votre résultat dans la colonne UNFRIENDLY.
OPPORTUNITÉ: Immédiatement lancez à nouveau et trouvez votre résultat dans la colonne la plus amicale suivante (donc si vous lancez "OPPORTUNITÉ" dans la colonne NEUTRE, lancez à nouveau et trouvez votre nouveau résultat dans la colonne AMICAL).

3. RÈGLES DE COMBAT OPTIONNELLES

Ces règles augmentent la puissance de combat de tous les habitants et personnages, faisant du royaume un endroit beaucoup plus meurtrier et rendant le combat plus réaliste. Ils ne sont pas recommandés pour les débutants ! Les Monstres Alertés (10.B.2) et les Têtes de Dragon (10.B.3) fonctionnent beaucoup mieux avec ces règles qu'avec le jeu de base, mais les Capacités Optionnelles (10.A.6) doivent être utilisées avec prudence, car certains de ces ajustements de balance de jeu peuvent ne plus être nécessaires.

3.1 Actions de déplacement : Lorsqu'un personnage joue un jeton Déplacement, une carte Bottes ou un cheval pour s'enfuir ou ramasser un objet abandonné, il doit jeter un dé sur la table Stumble pour voir si son jeu fonctionne ou est annulé. Son temps de mouvement fait*ne pas* doit être inférieur aux temps de déplacement des attaquants (habitants et marqueurs d'action) sur sa feuille, bien que jouer un temps de déplacement faible augmentera ses chances de succès. Il ne peut toujours pas jouer de pion Déplacement si un monstre Formidable est face rouge visible sur sa feuille.

3.1.1 En plus de ses modificateurs de jet de dé normaux, il modifie le jet de dé en ajoutant le nombre d'attaquants sur sa feuille et en soustrayant son avantage de temps sur l'attaquant le plus rapide. Son avantage temporel est égal au temps de déplacement de l'attaquant moins son propre temps de déplacement. Si le résultat est négatif, le soustraire ajoute au jet de dé : en effet, il ajoute son propre temps de déplacement au jet de dé, puis soustrait le temps de déplacement de l'attaquant. *Exemple:* S'il joue un temps de déplacement de « 2 » alors que trois attaquants sont sur sa feuille et que le plus rapide a un temps de déplacement de « 4 », il ajoute 3 (pour trois attaquants) plus 2 (son temps de déplacement) et soustrait 4 (le temps de déplacement de l'attaquant). temps de mouvement), pour un ajustement net de + 1. S'il obtient « 6 », son résultat final est « 7 ».

3.1.2 Si son résultat final est 6 ou moins, il termine son action avec succès. Si c'est 7 ou plus, son jeu est annulé.

3.1.3 Un personnage doit également utiliser la table Stumble quand il vole, mais seuls les attaquants volants comptent pour modifier son jet de dé.

3.2 MONTER DES CHEVAUX : Lorsqu'un personnage a un cheval actif, c'est la seule pièce qu'il peut jouer pour se déplacer. Il ne peut pas jouer de jetons Mouvement ou de cartes Bottes pour charger ou s'enfuir, et il doit jouer le cheval pour faire sa manœuvre.*Spécial:* Lorsqu'un personnage ou un natif utilise un cheval pour manœuvrer, il peut également jouer sa propre manœuvre fournir une protection supplémentaire contre un personnage qui le cible directement (règle 3.3). Un personnage peut jouer un jeton Mouvement ou une carte Bottes dans n'importe quelle case Manœuvre, sous réserve des restrictions normales. Un natif est toujours supposé manœuvrer avec son propre pion en plus de son cheval (s'il en a un).

3.3 Les personnages peuvent attaquer les cavaliers sans attaquer les chevaux qu'ils montent (les chevaux inactifs ne peuvent pas être attaqués). Lorsqu'un personnage spécifie une cible qui monte à cheval, il doit préciser s'il attaque la cible ou son cheval. Les habitants continuent d'attaquer comme expliqué dans les règles de base : ils attaquent toujours le cheval en premier.Si un cheval est tué, toutes les attaques ultérieures qui auraient également touché le cheval frapperont automatiquement le cavalier à la place.

3.3.1 S'il attaque le cheval, son pion Attention est mis sur le cheval et l'attaque est résolue normalement, contre le cheval.

3.3.2 S'il attaque le cavalier, il doit encore intercepter ou saper la manœuvre du cheval pour frapper le cavalier. Si le cavalier a également joué sa propre manœuvre, cela ne fait que modifier les dégâts infligés par l'attaque (voir règle 3.4.2).

3.4 ATTAQUES : Lorsqu'une attaque touche, les dégâts qu'elle inflige sont modifiés par les TABLES DE COMBAT OPTIONNELLES. Après en calculant les dégâts causés par la lettre de dégâts et la netteté de l'attaque, l'attaquant lance les dés et consulte le tableau approprié pour ajuster les dégâts. Lorsqu'il effectue une attaque frappante, il utilise la table Fumble pour ajuster les dégâts. Lorsqu'il effectue une attaque de missile, il utilise la Table de Missile Optionnelle (au lieu de la Table de Missile régulière). Les effets sont indiqués sur les tableaux. *Exception:* Il y a deux cas dans lesquels les Tables de Combat Optionnelles ne sont pas utilisées : Les monstres Énormes face rouge visible tuent automatiquement leur cible s'ils la touchent ; et les attaquants qui ont reçu "Wish for Strength" infligent automatiquement des dégâts finaux énormes s'ils touchent leur cible

3.4.1 En plus des modifications normales à son jet de dé, il soustrait l'avantage de temps de son attaque sur le temps de manœuvre de la cible. Si son attaque n'a pas intercepté la direction de la manœuvre de la cible, il ajoute également 4 à son résultat(la "pénalité d'undercut"). Son avantage temporel est égal au temps de manœuvre de sa cible moins son propre temps d'attaque. Si le résultat est négatif, le soustraire ajoute au jet de dé : en effet, il ajoute son temps d'attaque au jet de dé et soustrait le temps de manœuvre de la cible. *Exemple:* Si son temps d'attaque est de « 2 » et que le temps de manœuvre de la cible est de « 3 », son avantage en temps est de 1, soustrayant 1 au jet de dé. Si son attaque ne parvient pas à intercepter la direction de la cible, il ajoute « 4 » pour faire l'ajustement net +3 ; s'il obtient un « 6 », il devient un « 9 ».

3.4.2 Si la cible a joué à la fois un cheval et une manœuvre, le jet de dé est modifié à la fois par la manœuvre du cheval et par la manœuvre du cavalier. L'attaquant calcule son avantage de temps sur chaque manœuvre et soustrait les deux avantages de son jet de dé, et il ajoute 4 pour chaque manœuvre que son attaque n'intercepte pas. *Exemple:* Si son temps d'attaque de "3" touche un cheval et un cavalier avec des temps de déplacement de "5" et "2", il soustrait 2 (son avantage sur le cheval) et ajoute 1 (son désavantage sur le cavalier), pour un ajustement net de -1. S'il intercepte le cavalier mais pas le cheval (ou le cheval mais pas le cavalier) il ajoute 4, faisant son ajustement final + 3. S'il n'avait intercepté ni le cheval ni le cavalier, il ajouterait encore 4, faisant son ajustement final + 7.

3.4.3 L'attaquant utilise la procédure normale pour déterminer si son attaque touche ; les échecs sont supprimés sans être roulés. Les attaques qui touchent l'armure perdent toujours une étoile de netteté. Le jet de dé est affecté par les modifications de l'attaquant, pas des défenseurs. Toutes les modifications du jet de dé pour une attaque sont déterminées au moment de la détermination du coup. Les modifications du jet de dé pour une attaque ne changent jamais, quoi qu'il arrive lorsque les attaques sont résolues.*Exemple*: Si un cheval est tué au début d'un round de combat, la vitesse de déplacement et la direction de manœuvre du cheval sont toujours utilisées pour déterminer les modifications du jet de dé pour toute attaque ultérieure de ce round contre son cavalier.

3.4.4 Si le défenseur est un personnage qui n'a joué aucune manœuvre (pas de jeton de mouvement, de jeton de vol, de carte de bottes ou de cheval), l'ajustement est calculé comme s'il avait joué un temps de coup de "8" sans appliquer la pénalité d'undercut de +4. *Exemple:* Un temps d'attaque de "1" aurait un avantage de 7, soustrayant 7 au jet.

3.4.5 Les attaques magiques préparées ont un temps d'attaque de "0" et sont lancées sur la Table de Missile Optionnelle. *Spécial:* A préparé une attaque Fiery Blast ou Lightning Bolt avec un temps d'attaque de "0", mais soustrayez une étoile de netteté à leurs dégâts, en plus de toute perte de netteté due à l'armure. *Commenter:* Cet ajustement spécial pour les Fiery Blasts et les Lightning Bolts alertés a été ajouté par le designer Richard Hamblen, à des fins d'équilibre de jeu.

3.5 ARMURE PÉNÉTRANTE : Lorsqu'une attaque de missile touche l'armure d'un personnage, les dégâts sont infligés au personnage mais l'armure réduit les dégâts. L'armure n'est ni endommagée ni détruite. Cette règle s'applique à toutes les attaques de missiles qui touchent des personnages. Les attaques de missiles qui touchent les habitants en armure et toutes les attaques frappantes qui touchent l'armure continuent d'infliger des dégâts comme expliqué dans les règles de base.

3.5.1 Si le dommage final d'une attaque de missile (y compris toute étoile de netteté qui serait normalement perdue pour avoir touché une armure) dépasse Énorme, il ignore simplement l'armure - même si le personnage a plusieurs pièces d'armure bloquant l'attaque - et tue le personnage. (*Explication*: Il touche un point vital sans armure.) Sinon, le mal est comparé à la résistance de l'armure. Si l'armure dépasse les dégâts, l'attaque n'a aucun effet - la cible n'est pas blessée. Si les dégâts sont égaux à l'armure et qu'aucune autre armure ne bloque l'attaque (elle a touché la dernière pièce d'armure du personnage, s'il en avait plusieurs activées), la cible obtient une blessure mais il n'y a plus d'effet : il n'est pas tué et l'armure n'est pas endommagée. Si le mal dépasse l'armure, le mal baisse d'un niveau (en plus de l'étoile de netteté qu'il a déjà perdue) et le mal qui en résulte est infligé à la cible comme si elle n'était pas blindée. L'armure n'est ni endommagée ni détruite.*Exemple:* Si des dégâts lourds frappent une pièce d'armure moyenne, les dégâts passent à moyens et des dégâts moyens sont infligés à la cible.

3.5.2 Une attaque de missile peut pénétrer plusieurs pièces d'armure, perdant un niveau pour chaque pièce d'armure qu'elle pénètre. S'il atteint une pièce d'armure qu'il ne peut pas pénétrer, il s'arrête. Quel que soit le nombre de pièces d'armure pénétrées par l'attaque, une seule étoile de netteté est perdue pour avoir frappé l'armure.*Exemple:* Si une attaque de missile énorme touche un bouclier et une cuirasse, elle devient lourde lorsqu'elle pénètre le bouclier et devient moyenne lorsqu'elle pénètre la cuirasse. Des dégâts moyens sont infligés à la cible.

TABLES DE COMBAT OPTIONNELLES

TABLEAU DE MISSILES

Ajusté Mourir Rouleau:	Effet sur les dommages infligés :
- 2 ou moins	augmenter de trois niveaux
- 1	augmenter de deux niveaux
0-1	augmenter d'un niveau
2-4	pas de changement
5-6	diminuer d'un niveau
sept	diminuer de deux niveaux
8 ou plus	diminuer de trois niveaux

TÂTONNER

Ajusté Mourir Rouleau:	Effet sur les dommages infligés :
1	augmenter de deux niveaux
2-3	augmenter d'un niveau
4-6	pas de changement
7-8	diminuer d'un niveau
9	diminuer de deux niveaux
dix	Négligeable

TRÉBUCHER

Ajusté Mourir Rouleau:	Effet sur l'action :
1-6	complété
7-10	annulé

Explication des TABLES DE COMBAT OPTIONNELLES : Ces tableaux permettent des résultats de 1 à 10. Si le jet de dé ajusté est de 1 à 10, utilisez-le pour trouver le résultat. Si le jet de dé ajusté dépasse 10, convertissez-le en 10. S'il est inférieur à 1, convertissez-le en 1.La table des missiles reflète une correction de Richard Hamblen de la deuxième édition.

Tableaux MISSILE et FUMBLE : En plus des modifications normales au jet de dé, l'attaquant soustrait son avantage de temps au jet de dé. Si son attaque échoue à intercepter, il ajoute également 4 au jet de dé. Voir la règle facultative 10.D.3. Si le résultat est un préjudice « négligeable » ou moins, le coup n'inflige aucun dommage mais il compte toujours comme un coup : si une arme attaque, elle n'est pas alertée, si un monstre formidable attaque, il se retourne face rouge visible.

augmenter . . . : Augmentez les dégâts infligés du nombre de niveaux indiqué.

diminuer . . . : Diminue les dégâts infligés par le nombre de niveaux indiqué.

pas de changement: Le préjudice reste inchangé.
Négligeable: Le coup inflige des dégâts négligeables.

Tableau STUMBLE : En plus des modifications normales au jet de dé, le personnage soustrait son avantage de temps au jet de dé, puis il ajoute le nombre d'attaquants (habitants et jetons Attention) sur sa feuille.

complété: Le personnage termine son action.
annulé: L'action du personnage est annulée.

E. ÉLARGISSEMENT DU ROYAUME

Ces règles expliquent comment modifier la taille du Royaume magique*, augmentant ou diminuant le nombre de personnages, modifiant la durée du jeu et combinant des jeux pour créer un plus grand* Royaume magique*. Les ajouts et les soustractions au nombre de Points de Victoire qu'un personnage doit enregistrer sont cumulatifs : si une règle augmente ses Points de Victoire de deux et qu'une autre règle les réduit de un, il doit enregistrer un Point de Victoire supplémentaire.*

1. JEU SOLITAIRE

1.1 Cette section explique comment un joueur peut jouer *Royaume magique* seul, sans aucun autre joueur.

1.2 Le joueur met secrètement en place le jeu comme expliqué sous 3.0 PREPARE FOR PLAY, sauf comme expliqué ci-dessous.

1.3 Pour construire la carte, il place le Borderland comme première tuile et mélange les tuiles restantes et les met en pile. Ensuite, il prend chaque tuile à tour de rôle du haut de la pile et l'ajoute à la carte comme expliqué à l'étape 2 sous PREPARE FOR PLAY.

1.3.1 Il doit toujours prendre la tuile du dessus de la pile et l'ajouter à la carte, si elle peut être placée dans les limites expliquées à l'étape 2 de PREPARE FOR PLAY. *Spécial:* S'il s'agit d'une tuile Bois ou Vallée, il ne peut pas la placer à côté d'une autre tuile Bois ou Vallée si un autre placement est possible. Si aucun autre placement n'est possible, il peut la placer à côté d'une autre tuile Bois ou Vallée.

1.3.2 S'il ne peut pas placer la tuile légalement, il la place au bas de la pile et prend la tuile suivante.

1.3.3 Si la dernière tuile ne peut pas être placée, le joueur prend la carte et recommence.

1.4 Lorsque les vingt tuiles ont été placées, il sélectionne son personnage, place les jetons visiteur/mission et sélectionne ses conditions de victoire normalement. Il doit remplir ses conditions de victoire normalement pour gagner la partie.

1.4.1 L'un des aspects les plus intéressants du jeu en solitaire est de trouver le style de jeu qui convient le mieux à chaque personnage. Différents personnages ont des styles de jeu très différents, et il faut plusieurs jeux pour apprendre leurs subtilités.*Noter:*Certains personnages s'appuient sur des avantages diplomatiques qui disparaissent dans le jeu en solitaire. Il est recommandé que ces personnages reçoivent les capacités optionnelles expliquées dans la règle optionnelle 10.A.6.

1.4.2 Le joueur peut prendre plusieurs personnages comme expliqué dans la règle optionnelle 10.E.4 ci-dessous, mais tous ses personnages doivent gagner pour qu'il gagne.

1.5 Le joueur fait *ne pas* retournez les jetons dans les tuiles Vallée. Ces jetons restent face cachée et secrets au début d'une partie de solitaire. Les tuiles Habitations et Fantômes dans la vallée apparaîtront comme des feux de camp, lorsque leurs jetons seront retournés pendant la partie.

1.6 Le joueur commence le jeu en se déplaçant sur la carte le long de n'importe quelle route qui va du bord de la carte au Borderland. Sa première activité doit être une activité Déplacer pour entrer dans la carte.*Noter:* Si le joueur commence un nouveau personnage après que son ancien personnage a été tué, le nouveau personnage entre sur la carte par la même route que celle utilisée par le personnage d'origine.

1.7 Le joueur joue le jeu normalement, sauf que *deux* des rangées d'habitants rôdent chaque jour, et les deux rangées peuvent apparaître et déplacer sur la carte. Au lever du soleil, le joueur lance deux dés et place un jeton Monster Roll dans chaque ligne qu'il lance (en utilisant un jeton supplémentaire pour représenter le deuxième jeton Monster Roll). S'il obtient un double, il place les deux jetons dans la même rangée et c'est la seule rangée qui rôde.

1.8 Les règles facultatives sont fortement recommandées pour les joueurs de solitaire qui connaissent bien le jeu. Ces règles ajoutent une diversité qui améliore un jeu de solitaire. En particulier, les règles de combat facultatives ajoutent une charmante incertitude aux batailles individuelles.

2. MODIFICATION DU TEMPS DE JEU

2.1 Une partie peut commencer le premier jour de n'importe quelle semaine et durer plusieurs semaines. Il ne peut pas commencer ou se terminer au cours d'une semaine. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le jour de début et la durée du jeu avant de commencer à le mettre en place.

2.2 La durée de la partie définit le nombre de Points de Victoire que chaque personnage doit attribuer à ses Exigences de Victoire. Il doit attribuer un point de base, plus un point pour chaque semaine de jeu. *Exemple:* Dans une partie de huit semaines, il doit attribuer neuf Points de Victoire.

2.3 Dans les jeux de plus d'un mois, au lieu de fournir *Noir* et *blanc* magie, le septième jour de chaque mois alterne entre *blanc* et *Noir* de mois en mois. Le premier mois c'est *blanc* magique, le deuxième mois c'est *Noir* magie, etc.

2.4 Lorsque les personnages utilisent la Règle optionnelle 10.D.1 (Saisons et Météo) dans les jeux qui se déroulent de Saison en Saison, les Saisons du jeu définissent le nombre de Points de Victoire que chaque personnage doit attribuer à ses Conditions de Victoire.

2.4.1 Le Calendrier des Saisons répertorie le nombre de points qui doivent être attribués pour chaque Saison. Si le jeu comprend une fraction de saison, multipliez la fraction par les points de la saison (arrondi au supérieur) pour calculer les points qui doivent être attribués pour cette saison.*Exemple:* Les personnages doivent enregistrer trois points de victoire pour jouer la moitié (deux semaines) de MIDSUMMER.

2.4.2 Le septième jour de chaque saison approvisionne le *Couleur* magie spécifiée pour la saison au lieu de la normale *Noir* ou *blanc* la magie.

2.5 REJOINDRE UNE PARTIE EN COURS : Si un nouveau joueur souhaite rejoindre une partie déjà en cours, le nombre de semaines restantes dans la partie définit le nombre de Points de Victoire qu'il doit attribuer. S'il s'inscrit au cours d'une semaine, il la compte comme une semaine entière.

2.6 PROLONGER LE JEU : Si les joueurs souhaitent continuer à jouer à la fin du temps convenu, ils peuvent convenir d'une prolongation et ajouter le nombre correspondant de points de victoire à leurs conditions de victoire. Ils ne peuvent pas réorganiser les points qu'ils ont déjà attribués.

3. JEU DE LA MORT SUBITE

3.1 Au lieu de se terminer un jour précis, le jeu continue jusqu'à ce qu'un personnage ait rempli toutes ses conditions de victoire. Lorsque le jeu se termine, les personnages calculent leurs scores normalement. *Commenter:* C'était la règle standard dans l'original *Royaume magique* livre de règles, mais parfois cela provoque la fin du jeu avant qu'il ne commence vraiment. La règle a été modifiée pour donner au

d'autres personnages ont une chance de rattraper leur retard, mais l'ancienne version est incluse ici en option pour ceux qui la préfèrent. Les calculs de score peuvent être évités en déclarant que le joueur qui termine la partie est le vainqueur.

3.2 Un personnage ne peut terminer la partie que s'il a un score total de zéro ou mieux dans chaque catégorie à *Minuit* de n'importe quel jour de match. Il ne peut avoir un score négatif dans aucune catégorie, quel que soit son score dans les autres catégories. Il peut terminer la partie à*Minuit* de n'importe quel jour, mais seulement à *Minuit.* Il n'est pas obligé de terminer la partie – il peut garder le silence et permettre au jeu de continuer, s'il le souhaite.

3.3 Recommandé : Un joueur ne peut terminer la partie que s'il se trouve dans la clairière où il a commencé la partie.

3.4 Cette règle raccourcit généralement le jeu : un jeu typique dure de trois à cinq semaines. Les joueurs peuvent ajuster la durée du jeu en modifiant le nombre de points de victoire qu'ils attribuent. Chaque point supplémentaire ajoute environ une semaine au jeu.

4. PERSONNAGES MULTIPLES

4.1 Chaque joueur peut contrôler plus d'un personnage. Les joueurs peuvent tous avoir le même nombre de personnages, ou différents joueurs peuvent avoir un nombre différent de personnages. Avant de commencer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de personnages que chaque joueur doit avoir.

4.2 Les joueurs sélectionnent leurs personnages lors de la mise en place de la carte. Lorsqu'un joueur n'a plus de tuiles, chaque fois que c'est son tour, il peut choisir un de ses personnages. Il ne peut sélectionner qu'un seul personnage par tour. Lorsqu'il a tous ses personnages, lors de son prochain tour, il place normalement un pion visiteur/mission.

4.3 Chaque joueur enregistre des conditions de victoire distinctes pour chacun de ses personnages. *Important:* Chaque personnage supplémentaire doit enregistrer un Point de Victoire supplémentaire dans ses Exigences de Victoire. Le premier personnage qu'un joueur prend doit enregistrer cinq points de victoire, le deuxième personnage doit enregistrer six points de victoire, le troisième personnage doit enregistrer sept points de victoire, et ainsi de suite.

4.4 Chaque joueur traite ses personnages comme des êtres séparés. Il garde leurs affaires séparées, il utilise une feuille d'histoire personnelle distincte pour chaque personnage, et ainsi de suite. Lorsque le jeton Attention d'un personnage est sélectionné, seul ce personnage prend son tour.

4.5 Pendant le combat, lorsque c'est au tour d'un joueur d'appâter les attaquants, tous ses personnages présents dans la clairière peuvent leurrer les assaillants. Quand c'est à son tour de faire des actions, tous ses personnages dans la clairière peuvent faire des actions. Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur dont le personnage a eu le premier tour ce jour-là et en allant vers la gauche.

4.6 À la fin du jeu, chaque joueur fait la moyenne des scores de tous les personnages qu'il a eus dans le jeu. Il totalise les scores de tous ses personnages et divise par le nombre de personnages qu'il avait au début du jeu, et le résultat est le score du joueur. Si son total est égal ou supérieur à zéro, il gagne. Le joueur avec le score moyen le plus élevé est le vainqueur.

4.7 Si le personnage d'un joueur est tué, il peut créer un nouveau personnage pour le remplacer, en utilisant le même nombre d'exigences de victoire que le personnage tué. À la fin du jeu, il n'obtient aucun point pour le personnage tué, mais il peut compter les points du nouveau personnage à la place. Qu'il prenne un nouveau personnage ou non, à la fin de la partie il doit diviser son score total par le nombre total de personnages qu'il possédait à la fin de la partie.*début* Du jeu.

5. DÉVELOPPEMENT

5.1 Chaque personnage a quatre stades de développement, décrits dans la section Développement au dos de sa carte Personnage. Les niveaux sont répertoriés dans l'ordre, le premier (premier) niveau en haut et le dernier (quatrième) niveau en bas. Chaque niveau répertorie le nom et l'arme, l'armure ou le(s) sort(s) que le personnage possède à ce niveau et les trois marqueurs d'action qu'il gagne à ce niveau.

5.2 Chaque personnage peut commencer le jeu à un stade de développement plus précoce que le quatrième. Il obtient l'arme, l'armure et/ou les sorts listés pour le niveau auquel il commence, plus tous les marqueurs d'action listés pour ce niveau et tous les niveaux précédents (ses autres marqueurs d'action sont retirés du jeu).

5.2.1 Chaque personnage obtient ses avantages spéciaux à ses deuxième et quatrième niveaux. Ses avantages spéciaux sont numérotés "1" et "2" sur la liste des personnages ; lorsqu'il commence (ou atteint) le deuxième ou le troisième niveau, il obtient l'Avantage numéroté "1", et lorsqu'il commence (ou atteint) le quatrième niveau, il obtient les deux Avantages Spéciaux. Lorsqu'il commence au premier niveau, il n'a pas d'Avantages Spéciaux.*Exemple:* Au premier niveau, le nain n'obtient pas les avantages Jambes courtes et Connaissance des cavernes (son énergie juvénile compense ses jambes courtes).

5.2.2 Chaque personnage obtient ses relations commerciales à son troisième niveau - il n'obtient ces relations commerciales que s'il commence le jeu à son troisième ou quatrième niveau. S'il commence au premier ou au deuxième niveau, tous les natifs et les visiteurs commencent la partie Neutre pour lui.

5.3 Lorsqu'un joueur enregistre la Demeure où son personnage commencera la partie, il enregistre également le niveau de départ de son personnage. Lorsqu'il place son marqueur de personnage sur la carte, il annonce le niveau de son personnage. Réduire le niveau de son personnage réduit le nombre de points de victoire qu'il attribue à ses conditions de victoire. Chaque niveau vaut un point de victoire (quelle que soit la durée de la partie), donc s'il commence deux niveaux plus bas que la normale, il enregistre deux points de victoire de moins au début de la partie.*Exception:* Un personnage doit toujours enregistrer au moins deux points de victoire, quel que soit son niveau de départ ou la durée de la partie.

5.4 Le développement d'un personnage peut augmenter au cours de la partie (surtout si la partie est longue). Chaque fois qu'il gagne un certain nombre de points pour remplir ses conditions de victoire, il gagne l'un des jetons d'action répertoriés pour son prochain niveau de développement. Il peut choisir quel jeton prendre. Lorsqu'il a obtenu les trois jetons qui appartiennent à son niveau suivant, il passe à ce niveau.

5.4.1 Le nombre de points qu'un personnage doit obtenir pour gagner un jeton dépend de son niveau actuel. Au premier niveau, il gagne un jeton chaque fois qu'il gagne un Point de Victoire. Au deuxième niveau, il doit gagner deux points de victoire pour chaque jeton, et ainsi de suite.

5.4.2 Les Grands Trésors du personnage, ainsi que les valeurs de Renommée et de Notoriété de ses possessions, comptent pour son développement. Il ne gagne un Point de Victoire que lorsque son total de Points de Victoire augmente : s'il perd des points, il doit regagner les points perdus avant de pouvoir progresser vers son jeton suivant. Un point de victoire ne compte pour son développement que s'il compte pour ses conditions de victoire.*Exemple:* S'il attribue 3 points à Gold, seuls les 90 premiers points Gold qu'il obtient comptent pour son développement.

5.4.3 Une fois qu'un personnage gagne un jeton, il le garde et peut l'utiliser

normalement dans le jeu par la suite. Lorsqu'il termine son deuxième niveau, il gagne son premier avantage spécial, et lorsqu'il termine son quatrième niveau, il gagne son deuxième avantage spécial. Gagner des niveaux ne change pas ses armes, son armure, ses sorts et ses avantages commerciaux ; ceux-ci ne changent qu'à la suite des événements normaux du jeu.

6. DÉVELOPPEMENT ÉTENDU

Les règles suivantes, publiées par Richard Hamblen dans Avalon-Hill Général *magazine, permettent à un joueur de garder un personnage de partie en partie et de développer sa force. Certaines options suggérées par les tests de jeu en ligne sont notées. Un lien vers des règles alternatives pour un jeu de développement étendu continu qui a été développé et testé de manière approfondie par la communauté en ligne est donné dans la section 1.5.*

6.1 La section Développement au dos de chaque carte de personnage est utilisée. La première fois qu'un personnage est utilisé, il commence à son premier stade de développement, avec les compteurs de combat, les sorts et l'équipement appropriés.

6.2 Lors de chaque partie, chaque personnage doit enregistrer et acquérir un nombre de Points de Victoire égal à la prochaine étape de son développement. Ainsi, si un personnage était à son premier stade de développement, il doit enregistrer et acquérir deux Points de Victoire ; un personnage de quatrième étape devrait acquérir cinq points de victoire. (Les joueurs qui préfèrent les jeux plus longs peuvent accepter de doubler ou de tripler ces chiffres s'ils le souhaitent.)

6.3 Lorsqu'un personnage remplit ses conditions de victoire, il gagne et la partie est terminée. *Option*: Alternativement, le jeu peut être joué sur un nombre fixe de jours et le score calculé selon la section 9.3. Six semaines (42 jours) sont recommandées comme durée de jeu car les personnages de niveau inférieur accumulent lentement des points de victoire.

6.3.1 Chaque personnage qui a survécu sans être tué gagne un jeton d'action (en plus de tout ce qui a été gagné pendant la partie comme dans la règle optionnelle E.5.4). Il gagne l'un des jetons listés dans l'étape suivante après son étape actuelle et peut l'utiliser lors de la partie suivante.

6.3.2 Un personnage qui est au premier niveau et qui a deux marqueurs supplémentaires est toujours au premier niveau.

6.3.3 Lorsqu'un personnage obtient les trois jetons d'une étape, la partie suivante commence à cette nouvelle étape avec les sorts et l'équipement appropriés.

6.3.4 Le personnage qui a gagné la partie saute d'un niveau complet lors de la partie suivante. S'il était en première étape avec un jeton supplémentaire, le prochain match, il serait en deuxième étape avec un jeton supplémentaire. *Option:* Les joueurs peuvent trouver que faire avancer le personnage gagnant d'une étape entière lui donne trop d'avantages lors de la partie suivante. Le gagnant ne peut recevoir qu'un seul jeton supplémentaire en plus du jeton pour avoir survécu à la partie, ou aucun jeton supplémentaire du tout, car il aura très probablement gagné des jetons pendant la partie selon la règle E.5.4.

6.3.5 Un personnage qui est tué laisse tomber une étape complète (trois jetons) pour la partie suivante.

6.4 Si la règle de réanimation est utilisée et qu'un personnage est tué, il perd trois jetons avant d'être réanimé - et s'il est tué à nouveau, il perd une autre étape.

6.5 Un caractère ne peut jamais être inférieur à la première étape ; il ne peut jamais avoir moins de trois jetons.

6.6 Lorsqu'un personnage atteint la quatrième étape, il doit continuer à suivre les étapes et les jetons qu'il a gagnés même s'il ne peut pas obtenir de jetons supplémentaires.

6.7 Au lieu de jetons supplémentaires, un personnage gagne certains avantages pour chaque étape complète qu'il a gagnée au-delà de la quatrième (il ne gagne rien pour les jetons qui ne terminent pas une étape). Il prend ces objets lorsqu'il place sa première tuile hexagonale.

6.7.1 Cinquième étape et plus : 15 pièces d'or supplémentaires.

6.7.2 Sixième étape et plus : Prenez une carte Trésor au hasard de n'importe quel groupe indigène.

6.7.3 Septième étape et plus : 10 Notoriété et 5 Renommée.

6.7.4 Huitième étape et plus : Prenez un cheval de n'importe quel groupe indigène.

6.7.5 Neuvième étape et plus : Obtient une phase bonus tous les jours.

6.7.6 Dixième étape : Prenez un marqueur d'arme ou d'armure de n'importe quel groupe indigène ; ou enregistrer un sort supplémentaire de n'importe quel type.

6.7.7 Onzième étape : Le personnage doit être déclaré « immortel » et retiré, et son propriétaire doit recommencer avec un nouveau personnage (et de préférence différent). Sur le très long terme, les joueurs peuvent s'affronter pour voir qui peut atteindre le statut "immortel" avec le plus de personnages.

6.8 Un personnage doit enregistrer et acquérir des points de victoire supplémentaires pour ses stades de développement excédentaires, donc un personnage au septième stade a besoin de huit points pour gagner.

6.9 Les joueurs constateront que les jeux peuvent se terminer rapidement lorsque certains des joueurs sont à un stade bas ; lorsqu'une partie se termine trop rapidement, les personnages peuvent quitter la configuration du plateau, passer au début du mois lunaire suivant et commencer la partie suivante à partir de là.

6.10 *Option:* Parce qu'il est difficile pour les personnages de niveau inférieur d'acquérir des points de victoire, les jeux de développement étendu peuvent être joués où les personnages ne sont pas tenus de sélectionner les conditions de victoire au début de la partie. Les points de victoire de toute nature acquis pendant le jeu permettent au personnage de gagner un jeton supplémentaire comme dans la règle E.5.4. Tous les points de victoire perdus devront être récupérés avant qu'un personnage puisse se qualifier pour le prochain jeton supplémentaire, et les points de victoire négatifs (renommée ou notoriété négative divisée par 10 ou 20 et arrondie à l'inférieur - pas de pénalité x3) doivent être compensés par un plus grand nombre. de Points de Victoire positifs pour gagner un jeton. Le gagnant de chaque jeu est le personnage qui a gagné le plus de jetons supplémentaires à la fin de la durée de jeu convenue. Un objectif à plus long terme peut également être établi, comme le premier personnage à atteindre le niveau 5,

7. COMBINAISON DE ROYAUMES

7.1 Les joueurs peuvent combiner des jeux de Magic Realm pour étendre la taille et la férocité du jeu. Pour simplement combiner des jeux, configurez et jouez normalement, sauf comme expliqué ci-dessous.

7.2 Les pièces appartenant au même jeu doivent être marquées du même symbole d'identification. Chaque jeu doit avoir son propre symbole distinctif, de sorte que les pièces d'un jeu afficheront un symbole différent des autres jeux.

7.2.1 Le symbole de chaque jeu est mis sur sa carte de mise en place de trésor et sur chaque carte, habitation, habitant, visiteur/mission, compteur d'armure ordinaire, carte Treasures Within Treasures, Lost

Carte de clés, Potion, Artefact, Livre de sorts, Carte de sorts, chaque carte Trésor qui a un prix de renommée et sur toutes les pièces de personnage (cartes, compteurs et jetons d'action) qui appartiennent au jeu. Les tuiles de carte et autres cartes et jetons n'ont pas besoin d'être marqués.

7.2.2 Sur les cartes, le symbole est mis uniquement sur le recto de la carte ; sur les jetons, le symbole est mis uniquement sur le côté non vierge du jeton.

7.3 Lors de la mise en place des cartes de mise en place, placez les cartes Trésor sans faire de distinction entre les jeux - mélangez tous les grands trésors ensemble et placez-les sur toutes les cartes de mise en place au hasard, et ainsi de suite.

7.3.1 Placez les marqueurs d'armure, d'arme et de cheval appropriés dans chaque section Treasures Within Treasures, et placez le nombre approprié de lances et de marqueurs d'armure dans chaque case native.

7.3.2 Mélangez les armes légères et placez-en sept au hasard sur chaque carte de mise en place. Distribuez les armes moyennes, les armes lourdes, les arcs et les chevaux de la même manière, afin que les natifs de différents jeux aient différents assortiments de pions.

7.3.3 Tous les habitants et les cartes Sort doivent être placés sur la carte de leur jeu.

7.4 Mélangez toutes les tuiles de la carte et distribuez-les toutes. Le premier Borderland distribué est la tuile de départ, et toutes les tuiles restantes sont ajoutées à la carte normalement. Les autres tuiles Borderland sont ajoutées à la carte comme n'importe quelle autre tuile.

7.4.1 Placez les jetons de carte sur la carte sans faire de distinction entre les jeux. Mélangez les jetons de différents jeux avant de les placer, et ainsi de suite. Les jetons de chaque section Lost City et Lost Castle peuvent provenir de n'importe quel(s) jeu(x).

7.4.2 Les personnages peuvent être choisis parmi tous les jeux. Chaque personnage ne reçoit que les pièces qui appartiennent à son propre jeu ; ses relations commerciales s'appliquent à tous les natifs de tous les jeux, et ses avantages spéciaux s'appliquent à tous les jeux. Il peut prendre ses armes et armures de départ dans n'importe quel jeu. Il doit commencer la partie dans une Habitation qui appartient à sa partie.

7.4.3 Les natifs de la garnison de chaque jeu s'installent dans les logements de ce jeu.

7.5 Un seul Monster Roll est effectué chaque jour et tous les jetons Monster Roll sont ajustés en conséquence. *Alternative:* Les joueurs peuvent faire un Jet de Monstre séparé pour chaque Carte Mise en place, s'ils le souhaitent. Le faire est plus excitant –mais ça rend aussi le jeu plus difficile.

7.5.1 Chaque pièce de jeu ne peut invoquer des habitants qu'à partir de sa propre carte de mise en place. Les habitants qui se régénèrent retournent à la carte de mise en place ou aux habitations de leur propre jeu.

7.5.2 Si la règle optionnelle 10.D.1 (Saisons et Météo) est utilisée, un seul jeton Météo est sélectionné et il affecte toute la carte.

7.6 Lorsqu'un individu pille un site, il prend son butin sur la carte de configuration qui appartient au jeu de son site. Lorsqu'il échange une carte de remplacement, les trésors qui entrent en jeu proviennent de la carte de mise en place du remplaçant. Chaque carte Clés perdues ouvre uniquement le coffre, le coffre-fort et la crypte sur sa propre carte de configuration.

7.7 Les natifs de différents jeux sont traités comme des groupes distincts : ils doivent être échangés et embauchés séparément.

7.7.1 Chaque leader natif et visiteur ne possède que la boîte qui se trouve sur sa propre carte de configuration.

7.7.2 Les prix de l'or restent les mêmes d'un jeu à l'autre. Une carte est ne vaut son prix de renommée qu'aux indigènes qui appartiennent à son gibier.

7.7.3 Un jeton de mission ne peut être livré à une Habitation que si l'Habitation et le jeton appartiennent à la même partie.

7.7.4 Un jeton de campagne n'affecte que les habitants qui appartiennent à sa partie. *Exemple:* Lorsqu'un personnage prend le marqueur QUEST d'un jeu, seuls les chevaliers qui appartiennent à ce jeu deviennent plus amicaux et il ne doit tuer que les dragons qui appartiennent à ce jeu.

7.8 Lorsqu'une potion expire ou qu'un pion d'armure ordinaire est détruit, il retourne sur la carte de mise en place de son jeu.

7.9 Les Artefacts et les Livres de Sorts d'un jeu contiennent uniquement les cartes Sort qui se trouvent sur la Carte de Mise en Place de ce jeu.

INDICE

- - - UNE ---

Jetons d'action *Regarde aussi* Jetons magiques
Astérisques – 4.2.4 22
Fou furieux – 4.2.2 22
Combat – 8.4.4e 60
Descriptif – 2.5.5 13
Fatigue – 4.2.4 22
Fatiguant au combat – 8.5.1 68
Utilisations générales – 4.2.2 22
En jeu/hors jeu – 4.2.1 22
Indiquer le statut – 4.2.3 22
Rendre la monnaie – 7.8.2b 46
Repos – 7.8 46
Transmorphisé – 4.6.9e 28
Blessure au combat – 8.5.3 70
Blessures – 4.2.5 22
Activités *Regarde aussi* Étapes
Abréviations – 6.2.6 34
Annulation d'une phase d'échange – 43
7.6.3c Annulé – 6.2.4f 34
Voler – 10.A.3 74
Liste générale – 6.2.1 33
Leaders engagés – 6.2.5 34
Impossible – 6.2.4e 34
Enregistrement et exécution
Alerte – 7.9.1 47
Cache (optionnel) – 10.A.4 Enchanter (74
Auparavant Épeler) – 7.10.1 Pair 47
amélioré – 7.5.4i 41
Voler – 7.3.3a 39
Suivre – 6.2.7 34
Masquer – 7.4.1 40
Embauche – 7.7.1 44
Déplacer – 6.2.6 34
Enchantement à distance - 7.10.5 48
Reste - 7.8.1 46
Recherche – 7.5.1 40
Commerce – 7.6.3 43
Enregistrement pendant le chant des oiseaux – 6.2.3-4 33
Enregistrement sur la feuille d'enregistrement des 14
virages – 2.6.2c En suivant – 7.11.6 48
En étant caché – 7.4.4 En étant 40
transmorphisé – 4.6.9c **Alerte** 28

Pendant le combat – 56
8.3.7 Suivi – 7.11.6f 48
Jetons magiques – 4.6.3c 26
Jetons magiques – 7.9.3 47
Enregistrement de l'activité Alerte – 7.9.1 47
Armes – 7.9.2 47
Autel *voir* Puces de carte
Armure
Activer/utiliser – 4.3.7 23
Cartes blindées – 4.4.6 24
Combat – 8.4.5i 62
Description du compteur – 2.3.5 11
Endommagé – 2.3.5b 11
Détruit - 8.4.9k 67
Exemple de jeu 68
Préjudice - 2.3.5a 11
Liste des armures 105
Monstres – 8.4.9e.4) 67
Autochtones – 8.4.9e.5) 67
Installer
Section habitations – 3.1.3d 16
Autochtones de la garnison – 16
3.1.3e Tri – 3.1.2c 16
Pions Trésor – 2.3.6 12
Poids – 2.3.5a 11
Artefacts et livres de sorts
Actif – 4.6.6a 26
Description de la carte – 12
2.3.9 Lancer des sorts – 57
8.3.9c Combat – 8.3.9c 57
Table des matières – 4.6.6 26
Enchantement – 7.10.6 48
Amélioré – 10.C.3 78
Sorts d'apprentissage et d'éveil – 7.5.6 42
Regarder les sorts – 7.5.6h 42
Carte Mise en Place – 2.4.4 13
Cartes Trésor – 4.4.7 24
Utilisation – 4.6.6 26

- - - B ---

Combattre les indigènes – 53
8.2 **Affaires**
Abandon – 4.3.4-5 23
Actif/Inactif – 4.3.1 22
Achat *voir* Commerce avec les habitants
Porter en se déplaçant – 7.3.1e Porter 38
avec une carte bottes – 7.3.1f 38
Définition – 2.3.1 dix
Chute – 10.A.5 75
Leaders engagés - 7.2.2 36
Mercenaires portant - 7.3.1g-h 38
Perdant - 10.A.5 75
Obtention – 4.3.2 23
Chevaux de bât – 7.3.1i 38
Tableau des prix 120
Réorganiser *voir* Réorganiser les affaires
Réorganisation – 4.3.3 23
Vente *voir* Commerce avec les habitants
Vente aux indigènes, commerce – 10.D.2 82
Commerce *voir* Commerce entre particuliers
Jeton Berserk *voir* Jetons d'action
Blocage
Par des monstres – 7.12.2a 49
Personnages – 7.12.1 49
Descriptif – 7.12.1 49
Effet sur les habitants - 7.12.5 49
Voler - 7.12.2d 49
Ennemis cachés - 7.12.2b-c Se 49
cacher - 7.12.4a 49
Perdre un virage – 7.12.4 49
Dégagement de montagne – 49
7.12.2a Mutuelle – 7.12.1a 49
Monstres rôdeurs – 7.12.3 Réorganisation 49
des possessions – 7.2.2e Résultat d'une 36
phase de commerce – 7.6.5d 44

Natifs non embauchés - 7.12.6 49
Pendant qu'ils sont bloqués - 49
7.12.4b Pendant qu'ils suivent - 49
7.12.1c **OS** *voir* Puces de carte
Cartes Bottes
Porter des effets personnels – 38
7.3.1f Combat – 8.4.5j 62
Pillage de la Crypte du Chevalier - 7.5.5d.2) 42
Pillage de la Voûte - 7.5.5d.2) 42
Carte au trésor – 4.4.4 24
Acheter des boissons
Combattre les indigènes – 8.2.2a 54
Embaucher des indigènes – 7.7.1b 45
Commercer avec des indigènes – 7.6.5b 44

- - - C ---

Cairns *voir* Puces de carte
Campagnes
Abandon – 7.2.4j 37
Achèvement – 7.2.4i 37
Définition – 2.2.5 dix
Descriptions – 7.2.4f 37
Ramasser – 7.2.4 36
Rôder – 7.13.5 51
Exigences pour ramasser - 7.2.4g 37
Configuration - 3.4 19
Section fiche de configuration – 2.4.1d 13
Limite de temps – 7.2.4f.1) 37
Relations commerciales – 7.2.4h 37
Personnages
Jeton Attention – 2.5.4 13
Blocage – 7.12.1 49
Cartes de personnage – 13
2.5.2 Pions – 2.5.3 13
Décès – 9.1.1 72
Développement – 10.E.5 86
Développement – 2.5.2b 13
Développement, étendu – 10.E.6 87
Errata – 2.7.6-10 15
Masqué/Démasqué – 7.4.2 40
Placement initial – 3.6.4 21
Quitter la carte – 9.2.2b Liste 72
des personnages 99
Multiples – 10.E.4 86
Capacités optionnelles – 10.A.6 75
Redémarrer – 9.1.2 72
Sélection – 3.3.1 18
Avantages particuliers – 2.5.2a 13
Équipement de départ – 3.3.2 18
Sorts de départ – 3.3.3 18
Suicide – 9.2.2a 72
Relations commerciales – 2.5.2c 13
Poids/vulnérabilité – 2.5.2a 13
Clairière
Blocage dans une clairière de montagne – 7.12.2a 49
Creusement d'une grotte – 7.3.1c.2) 38
Descriptif – 2.1.1b 9
Dégagement de montagne – 7.3.1c.1) Observation à partir 38
de dégagements de montagne – 7.5.4b **Bons de couleur** 41
voir Jetons magiques
Magie des couleurs
Tuiles de carte enchanteresses automatiques – 10.C.5 78
Chapelle – 4.6.2c 25
Description des cinq couleurs – 4.6.2a 25
Cartes enchantées – 4.6.2b 25
Jetons enchantés – 4.6.4 Tuiles de carte enchantées – 4.6.2e 26
Enchantement d'artefacts et de livres de sorts – 7.10.6 25
Dynamisation des sorts permanents – 4.6.7h Dynamisation 48
automatique des sorts permanents – 6.1.3 Septième jour de 27
la semaine – 10.D.1.2.6 33
80
Septième jour de la semaine – 4.6.2d 25
Septième jour de la semaine – 6.1.2-3 Se 33
promener dans les bois – 8.3.8f **Combat** 56

Abandonner une appartenance – 8.3.7d Activer/ 56
désactiver une appartenance – 8.3.7d Alerter une 56
arme – 8.3.7 56
Embuscade – 10.A.2 74
Archers – 8.4.9g 67
Armure – 8.4.5i 62
Armure – 8.4.9k 67
Artefacts et livres de sorts - 8.3.9c Attribuer 57
des habitants incontrôlés - 8.3.5 Combattre 54
des indigènes - 8.2 53
Cartes bottes – 8.4.5j Lancer des sorts – 62
8.3.9 Changer de tactique – 8.4.6 57
Personnages transmorphisés – 8.4.7f 63
Charger un autre personnage – 8.3.6b 65
Résumé du combat – 5.2 55
32
Rondes continues – 8.8.2 71
Arbalétrier – 8.4.9g 67
Habitants – 8.4.9h 67
Déploiement des mercenaires – 8.3.6a 55
Détermination de l'ordre des combats – 8.1.2 53
Désengagement – 8.6 70
Limite d'effort – 8.4.5f.2) Étape de 60
rencontre – 8.3 Fin immédiate – 8.8.4 54
Procédure de fin de combat – 8.8.6 71
Fin de round 71

Désengagement – 8.6.1 70
Monstre formidable à face rouge - 8.6.2 70
Habitants incontrôlés - 8.6.3 70
Procédure de fin de manche – 71
8.8.1 Fin – 8.8 71
Exemple de mêlée 61
Exemple de jeu 63
Exemple de résolution d'attaques 66
Fatigue et blessures – 8.5 68
Premier tour – 8.4.9a 65
S'envoler – 8.3.8e Voler au 56
combat – 8.4.5q Fumble – 63
10.D.3 83
Cartes de gants – 8.4.5j 62
Pions tête et massue – 8.4.7e 65
Cibles cachées – 8.3.6c 56
Mercenaires – 8.4.5n 62
Chevaux – 8.4.5k 62
Jeux illégaux – 8.4.5g 61
Blessure infligée – 8.4.9 65
Tué
Caractère – 8.7.9 71

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

Embauche – 8.7.7 71
Monstre – 8.7.6 71
Natif – 8.7.6-7 71
Leader non engagé - 8.7.8 71
Limites sur les jetons de jeu - 8.4.5f 60
Leurre - 8.3.4 54
Attirer avec des mercenaires – 8.3.4c 54
Jetons magiques – 8.5.2 70
Pas de mêlée – 8.4 57
Table de missiles 119
Modifier les dégâts – 8.4.9f Chevaux 67
indigènes – 8.4.9i Règles facultatives 67
– 10.D.3 Jouer des attaques – 8.4.5 83
Jouer des manœuvres – 8.4.5 60
Positionner les habitants – 8.4.5m 60
62
Positionnement des mercenaires sur la feuille des autres habitants - 59
8.4.2f Monstre formidable face rouge visible - 8.6.2 70
Repositionnement des habitants – 63
8.4.6 Résoudre les attaques – 8.4.8 65
Résumé du round de combat – 5.3 32
Fuite – 8.3.8 56
Fuir ou s'envoler – 8.3.7c 56
Sélection des cibles
d'un personnage – 8.4.2c 58
de mercenaires – 8.4.2b, e 58
de sorts – 8.4.2d 58
d'habitants incontrôlés - 8.4.2a 58
Attaques simultanées - 8.4.9m 68
Monstres spéciaux - 8.4.7 64
Mouvement spécial – 8.3.8f 56
Sorts
Activation – 8.4.3 59
Résolution des sorts d'attaque - 8.4.5l 62
Sorts d'attaque - 8.4.4a 59
Rupture des sorts de pacification – 8.4.2h 59
Annulation – 8.4.3 59
Contrôler des monstres – 8.4.4c 60
Effets – 8.4.4 59
Sorts de pacification – 8.4.4b 60
Sélection des cibles – 8.4.2d 58
Butin *voir* Butin de combat
Restrictions de force – 8.4.5f.3) 60
Trébucher – 10.D.3 83
Cibler votre propre mercenaire – 8.4.2g 59
Échanger et réorganiser des biens – 8.8.5 71
Personnages transmorphisés – 8.4.5p 63
Trahison – 8.4.2g 59
Monstres énormes - 8.4.7c Deux 64
rounds sans incident - 8.8.2 71
Habitants non assignés - 8.4.5o 62
Habitants incontrôlés - 8.6.3 70
Indigènes non embauchés - 8.2.1 53
Utilisé cette case ronde - 8.4.5f.1) 60
Vulnérabilité - 8.4.9h 67
Utilisation d'armes – 61
8.4.5h Blessures – 8.5.3 70

Conquête *voir* Campagnes

Monstres contrôlés *voir* mercenaires

Vieille femme *voir* Visiteurs

Malédictions
Descriptions – 4.6.8a 27
Fin de partie – 9.3.1b 72
Imp – 8.4.7b.2) 64
Monstres – 4.6.8a.1) 27
Autochtones – 4.6.8a.1) 27
Retrait à la chapelle - 8.9.2f Retrait avec 71
amulette - 4.6.8a.5) Retrait avec le sort 28
Remède - 4.6.8a.5) Tableau 28
118

- - - RÉ ---

Humide *voir* Puces de carte

Jour/Tour
Jetons Attention – 6.3.5 35
Magie des couleurs le septième jour de la semaine – 4.6.2d 25
Magie des couleurs le septième jour de la semaine – 6.1.2 33
Avancement des marqueurs de jour/tour – 6.1.1 33
Configuration du jeton jour/tour – 2.4.6 13
Détermination de l'ordre du tour – 7.1.1 Fin 36
de journée – 8.9.2 71
Lancer de monstres – 6.3.3 34
Régénération des habitants – 6.3.4 35
Saisons et météo – 10.D.1.2.2 Résumé 80
du tour – 5.1 31

Habitants *Regarde aussi* Monstres, indigènes, *ou* Visiteurs
Définition – 2.2 9

Jets de dés
Activités
Masquer – 7.4.1 40
Embauche – 7.7.1 44
Recherche – 7.5.3 40
Commerce – 7.6.5a 44
Commerce (Commerce) - 10.D.2.2 82
Combat
Embuscade – 10.A.2 74
Archers – 8.4.9g 67
Changer de tactique – 8.4.6 63
Fumble – 10.D.3.4 83
Tableau de missiles 119
Missiles – 8.4.9g 67
Missile facultatif – 10.D.3.4 83
Repositionnement des habitants – 63
8.4.6 Blessures graves – 10.A.1 74
Trébucher – 10.D.3.1 83
Mécanique du jeu – 4.1.3 Modifications 22
pour les mercenaires – 4.1.4 Modifié – 22
4.1.2 22
Jet de monstre – 6.3.3 34
Normal – 4.1.1 22
Météo – 10.D.1.6 80

Découvertes
Leaders engagés – 7.5.4h 41
Enregistrement – 2.6.2e 14
Révéler – 4.5.4 24
Rechercher – 7.5.4a-f 41
Vendre ou partager – 4.5.5 24
Cartes de site – 7.5.4f 41
Espionnage – 4.5.6 25
Utilisation – 7.5.4e 41

Désengagement – 8.6 70

Chit de canard *voir* Jetons d'action

Logements
Feux de camp – 3.6.2b 21

Chapelle
Magie des couleurs – 4.6.2c 25
Enlever les malédictions à minuit – 8.4.9k.5) 71
Choisir un lieu de départ – 3.3.5 Description – 19
2.1.4 9
Échanger des jetons de carte contre des feux de camp – 50
7.13.2c Placement initial – 3.6.1-2 20
Section de la carte de configuration – 2.4.1c 13

- - - E ---

Activité d'enchantement *voir* Activités
Jetons de couleur enchantés *voir* Jetons magiques
Fin de partie
Effets personnels – 9.3.1 72
Par convention – 9.2.1 72
Malédictions – 9.3.1b 72
Jour 28 – 8.9.1 71
Notation – 9.3.2 72
Brise-sorts – 4.6.10h.1) 30
Sorts – 9.3.1b 72
Vainqueur – 9.3.2j 73
Gagner – 9.3.2i 73
Fin de tour
Monstres rôdeurs – 7.13.2a Révéler 50
des marqueurs de carte – 7.13.2b 50
Invoquer des habitants – 7.13.2 50
Activité améliorée des pairs *voir* Activités
Errata – 2.7 14
Fête d'escorte *voir* Missions
Exemples de jeu
Combat 63
Effet d'armure 68
Mêlée 61
Monstres rôdeurs 49
Résoudre les attaques 66
Notation 73
Lancer de sorts 68

- - - F ---

notoriété
Malédiction du dégoût - 4.6.8a.4) 28
Récompense de renommée - 3.3.6f 19
Effet de la récompense de renommée sur la relation commerciale - 10.B.6.3 77
Valeur de renommée des biens - 3.3.6c 19
Pour les tués par des mercenaires - 8.7.3a 70
Renommée enregistrée - 3.3.6e 19
Enregistrement - 2.6.2d 14
Révéler – 4.5.4 24
Multiplicateur de points de victoire - 19
3.3.6b.3) Conditions de victoire - 3.3.6 19
Fatigue
Astérisques – 4.2.4 22
Cairns – 7.5.5d.1) 41
Crypte du Chevalier – 7.5.5d.2) Jetons 42
d'action fatigants – 8.5.1 Jetons magiques 68
alertés fatigants – 7.9.3 Jetons de couleurs 47
fatigants – 4.6.4h-i Pool – 7.5.5d.1) 26
41
Jetons fatigués au repos - 7.8.2 46
Saut - 7.5.5d.2) 42
Jetons de combat *voir* Jetons d'action
Battement *voir* Puces de carte
En volant
Abandon de biens – 7.2.2d 36
Activités – 10.A.3 74
Se dévoiler – 7.3.3a.3) 39
Bloquer – 7.12.2d 49
Grottes – 7.3.3a.5) 39
Combat – 8.4.5q 63
Tapis volant – 7.3.3h Valeurs de vol – 40
2.2.3f Suivre – 7.11.6a.5)-7) Suivre un dix
guide volant – 7.3.3a.4) Acquérir la 48
capacité de vol – 7.3.3c 39
40
Monstres volants engagés et contrôlés - 7.3.3f 40
Atterrissage - 7.3.3b 39
Réorganiser les affaires – 7.2.2d 36
Enregistrer l'activité Voler – 7.3.3a 39
Chevaucher un monstre volant – 40
7.3.3g Sorts – 7.3.3d 40
Bêtes volantes transmorphisées – 7.3.3e 40
Suivant
Activités – 7.11.6 48
Activité
Alerte - 7.11.6f 48
Enchantement – 7.11.6g 48
Cacher – 7.11.6b 48
Location – 7.11.6g 48
Déplacement – 7.11.6a 48
Repos – 7.11.6f 48
Recherche – 7.11.6c 48
Commerce – 7.11.6g 48
Attribuer des suiveurs – 7.11.3 Attribuer des 48
sous-fifres aux guides – 6.3.1 Blocage – 34
7.12.1c 49
Déclarer – 6.3.2 34
Descriptif – 7.11.1-2 48
Phases supplémentaires – 49
7.11.7 Vol – 7.11.6a.5)-7) 48
Guides volants – 7.3.3a.4) Tour 39
du guide – 7.11.4 Ennemis 48
cachés – 7.11.6a.1) Mercenaires – 48
7.11.3 48
Mutuelle – 6.3.2b 34
Déplacement du poney – 7.11.6a.2) 48
Réorganiser les affaires – 7.2.2c 36
Enregistrer l'activité Suivre – 6.2.7 Monter 34
un monstre volant – 7.3.3g Espionner – 40
7.11.6e 48
Arrêtez de suivre - 7.11.5 48
Invocation d'habitants - 7.11.8 49
Téléportation - 7.11.6a.8) 48
Utiliser une activité d'alerte – 7.9.1 47
Utiliser des subalternes – 7.11.6d 48
Marcher dans les bois – 7.11.6a.4) 48
Marcher dans les bois – 7.3.4b 40
Nourriture/Bière *voir* Missions

- - - G ---

Cartes Gants
Combat – 8.4.5j 62
Pillage de la Crypte du Chevalier - 7.5.5d.2) 42
Pillage de la Voûte - 7.5.5d.2) 42
Carte au trésor – 4.4.5 24

Or
Prime pour avoir tué un indigène - 8.7.2a 70
Malédiction des cendres - 4.6.8a.4) 28
Pour les tués par des monstres contrôlés - 8.7.3b 70
Pour les tués par des chefs engagés - 8.7.3b 70
Prix pour embaucher des natifs - 45
7.7.1b.1) Or enregistré - 3.3.6e 19
Enregistrement – 2.6.2d 14
Multiplicateur de points de victoire - 19
3.3.6b.5) Conditions de victoire - 3.3.6 19

- - - H ---

Préjudice
Armure – 2.3.5a 11
Combattre – 8.4.9 65
Dague – 8.4.5h.3) 61
Modification – 8.4.9f 67
Monstres énormes à face rouge - 8.4.7d 64
Attaques simultanées - 8.4.9m 68
Ennemis cachés
Blocage – 7.12.2b-c 49
Trouver - 7.5.4g 41
Trouver par viseur magique - 43
7.5.7c Suite - 7.11.6a.1) 48
Enregistrement – 2.6.2e.3) 14
Révéler – 4.5.4 24
Vendre ou partager – 4.5.5e 25
Chemins cachés *voir* Chaussées
Cache
Activités en étant caché – 7.4.4 40
Embuscade – 10.A.2 74
Devenir visible – 7.4.3 40
Blocage – 7.12.4a 49
Trouver des ennemis cachés – 7.5.4g 41
Indiquer le statut caché – 7.4.2 40
Monstres rôdant – 7.13.2a Enregistrer 50
l'activité Cacher – 7.4.1 Début de 40
partie/tour – 7.1.2 36
Sous-fifres – 6.3.1b 34
Sous-fifres – 7.4.5 40
Monstres engagés *voir* mercenaires
mercenaires
Archers – 8.4.9g 67
Sorts bienveillants – 10.C.2 78
Combat – 8.4.5n 62
Monstres contrôlés – 7.7.5 46
Arbalétrier – 8.4.9g 67
Malédictions – 4.6.8a.1) 27
Décès du personnage embauché – 7.7.4b Fin de 46
la durée de l'embauche – 7.7.4 46
Voler - 7.3.3f 40
Suivi – 7.11.3 48
Caché/Dévoilé – 7.4.2 40
Monstres à gages – 7.7.5 46
Chevaux – 7.3.2e 39
Tué – 8.7.7 71
Tués par - 8.7.3a 70
Leaders *(y compris les monstres contrôlés)*
Activités – 6.2.5 34
Se dévoiler – 7.4.3 Effets 40
personnels – 7.2.2 36
Porter des effets personnels – 7.3.1g 38
Descriptif – 7.7.2 45
Tue par - 8.7.3b 70
Pillage - 7.5.5 41
Enregistrement des découvertes – 41
7.5.4h Invocation de monstres – 46
7.7.2d Monstres – 7.7.5 46
Réembauche– 7.7.1d 45
Cibler le vôtre – 8.4.2g Durée 59
d'embauche – 7.7.1c 45
La durée de location expire - 71
8.9.3 Trahison - 8.4.2g 59
Traîtrise avec un monstre contrôlé – 8.4.4c 60
Traîtrise, étendue – 10.B.5 77
Sous-fifres *(y compris les monstres engagés)*
Porter ses affaires – 7.3.1h 38
Description – 7.7.3 46
Masquage – 7.4.5 40
Invoquer des habitants – 7.7.3b 46
Utiliser en suivant – 7.11.6d 48
Magot *voir* Puces de carte
Les chevaux
Activation/utilisation – 4.3.8 Porter des 23
effets personnels – 7.3.1e.2) Grottes – 38
7.3.2a.1)-2) 39
Combat – 8.4.5k 62
Description du compteur – 2.3.3) 11
Errata
Poneys Bashkar - 2.7.5 15
Cheval de trait - 2.7.15 15
Phases de mouvement supplémentaires
Cheval actif – 6.2.4d 34
Cheval actif – 7.3.2b 39
Poney – 6.2.4c 34
Phases supplémentaires – 33
6.2.2c Suivant – 7.11.6a.2) 48
Galop – 8.4.5k.2) 62
Embauches – 7.3.2e 39
Tué - 8.7.2e 70
Liste des chevaux 105
Chevaux de meute – 7.3.1i 38
Monter des chevaux – 7.3.2 39
Configuration
Section habitations – 3.1.3d 16
Autochtones de la garnison – 16
3.1.3e Triage – 3.1.2d 16
Des trésors dans des trésors – 3.1.3a 16
Personnages transmorphisés chevauchant – 39
7.3.2d Vulnérabilité – 8.4.9h 67
Hurler *voir* Puces de carte

- - - G ---

Repaire *voir* Puces de carte
Localisation de sites au *voir* Recherche
trésor Pillage *voir* Recherche
Château perdu *voir* Puces de carte
Cité perdue *voir* Puces de carte

- - - M ---

la magie *voir* Sorts
Jetons magiques *Regarde aussi* Jetons d'action
Alerte – 4.6.3c 26
Alerte – 7.9.3 47

Modification – 4.6.10c 29
Lancer des sorts – 8.3.9 57
Dédié aux sorts permanents – 4.6.7h.1) 27
Description – 4.6.3a-b 26
Enchantement à la magie des couleurs – 4.6.4 Sorts 26
permanents énergisants – 4.6.7h.4)-7) Fatiguant – 27
4.6.4h-i 26
Fatiguer les jetons magiques alertés – 7.9.3 Fatiguer 47
volontairement les jetons enchantés – 7.2.3c Commencer 36
par la magie des couleurs – 3.3.4 19
Commencer par la magie des couleurs – 26
4.6.4j Types – 4.6.3 26
Vue magique *voir* Recherche
Puces de carte
Descriptif – 2.1.3 9
Errata – 2.7.14 15
Échanger contre des feux de camp – 7.13.2c Échanger 50
contre des jetons de remplacement – 7.13.3a Trouver des 51
indices – 7.5.4c 41
Monstres apparaissant – 52
Placement de la table – 3.5 20
Révéler à la fin du tour – 7.13.2b Mise en 50
place
Tuiles Grotte – 3.5.4a Tuiles 20
Montagne – 3.5.4b Partage 20
d'informations sur – 4.5.2 Jetons Site 24
Découvrir en cherchant – 7.5.4a-f 41
Découvrir en espionnant – 4.5.6 25
Révéler en pillant – 7.5.5b.2) Invoquer 41
des monstres – 7.13.3b-c Retourner face 51
cachée – 8.9.5 71
Tuiles de carte
Enchantement automatique – 78
10.C.5 Construire la carte – 3.2 17
Description – 2.1.1 9
Diagramme montrant les 4
caractéristiques – Enchanté
Magie des couleurs – 25
4.6.2e Description – 2.1.2 9
Enchantement – 7.10.4 47
Sbires *voir* mercenaires
Missions
Définition – 2.2.5 dix
Descriptif – 7.2.4e 37
Destination de l'escorte – 7.2.4e.3) Destination 37
de la nourriture/de la bière – 7.2.4e.2) Prise en 37
charge – 7.2.4 36
Rôder – 7.13.5 51
Récompense pour l'achèvement - 7.2.4e.1) 37
Saisons et météo - 10.D.1.2.5 80
Configuration - 3.4 19
Section carte de configuration – 13
2.4.1d Limite de temps – 7.2.4e.1) 37
Monstres
Alerté – 10.B.2 76
Apparence – tableau 52
Blindé – 2.2.3d dix
Blindé - 8.4.9e.4) 67
Bloquer en rôdant – 7.12.3 49
Changer de tactique – 8.4.6 63
Contrôlé *voir* mercenaires
Contrôle – 8.4.4c 60
Compteurs – 2.2.2 9
Malédictions – 4.6.8a.1) 27
Descriptif – 2.2.3 dix
Têtes de dragon – 10.B.3 76
Errata – 2.7.1-3 14
Voler - 2.2.3f dix
Embauché *voir* mercenaires
Tue – 8.7.4 70
Liste des monstres 106
Rôder – 7.13.3 50
Silencieux – 10.B.1 76
Régénération – 6.3.4 35
Taille/vulnérabilité – 2.2.3 dix
Monstres spéciaux
Démon – 8.4.7b 64
Compteurs tête et trèfle – 8.4.7e 65
Imp – 8.4.7b 64
Gobelins porteurs de lances – 64
8.4.7a Monstres formidables – 64
8.4.7c Démon ailé – 8.4.7b 64
Monstres énormes – 2.2.3c dix
Vulnérabilité – 8.4.9h 67
Longueur de l'arme - 2.2.3b dix
Avec tête ou compteur de massue – 2.2.3e dix
Déplacer les jetons *voir* Jetons d'action
Mouvement
Porter des affaires
Carte Bottes – 7.3.1f 38
Général – 7.3.1e 38
En montant à cheval – 7.3.2c 39
Creusements de grottes – 7.3.1c.2) 38
Description – 7.3.1 37
Phases de mouvement supplémentaires
Cheval actif – 7.3.2b Restriction 39
de dégagement – 7.3.1d Voler 38
– 7.3.3 39
Chemins cachés et passages secrets – 7.3.1a.2) 38
Quitter la carte – 7.3.1a.4) 38
Clairières de montagne – 7.3.1c.1) 38
Chevaux de bât – 7.3.1i 38
Enregistrement de l'activité Move – 6.2.6 34
Monter à cheval – 7.3.2 39
Utilisation des routes – 7.3.1a 37
Marche dans les bois – 7.3.4 40
- - - N ---
Indigènes
Apparence – tableau 52
Archers – 8.4.9g 67
Blindé - 8.4.9e.5) 67
Combattre – 8.2 53
Blocage – 7.12.6 49
Changer de tactique – 8.4.6 Valeurs de 63
combat – 2.2.4d Combat avec des dix
mercenaires – 8.4.5n Commerce – 62
10.D.2 82
Compteurs – 2.2.2 9
Arbalétrier - 8.4.9g 67
Malédictions – 4.6.8a.1) 27
Descriptifs – 2.2.4 dix
Errata – 2.7.4-5 15

Embauché *voir* mercenaires
Embauche
Acheter des boissons – 45
7.7.1b Description – 7.7.1a-b 44
Prix de l'or – 7.7.1b.1) Enregistrement de 45
l'activité de location – 7.7.1 Voleurs ou 44
ordre – 7.7.1a.1) 45
Codes d'identification - dix
2.2.4a-b Tué - 8.7.6-7 71
Tués par des mercenaires - 8.7.3 Tués par 70
des indigènes non embauchés - 8.7.5 70
Leaders - 2.2.4c dix
Liste des natifs 107
Table de réunion 120
Déplacement force/vulnérabilité – dix
2.2.4 Rôder – 7.13.4 51
Implantation aux habitations sur plan – 3.6.3 Fiche 21
d'implantation
Section Habitations – 3.1.3d 16
Section Garnison – 3.1.3e 16
Triage – 3.1.2b 16
Activité commerciale – 7.6.5 44
Commerce *voir* Commerce avec les habitants
Relations commerciales
Aubaine – 7.6.5e 44
Achat de boissons – 7.6.5b 44
Campagnes – 7.2.4h 37
Récompense de renommée – 10.B.6.3 Rancunes et 77
gratitude – 10.B.6 Rancunes et gratitude, étendues 77
– 10.B.7 Enregistrement – 2.6.2a 77
14
Révéler – 4.5.4 24
Trahison - 10.B.6.1 77
Vulnérabilité – 8.4.9h 67
Vigilant – 10.B.4 76
Notoriété
Prime pour avoir tué un personnage - 8.7.2b 70
Prime pour avoir tué un indigène - 8.7.2a Mort 70
d'un mercenaire - 8.7.7 71
Pour les tués par des mercenaires – 8.7.3a 70
Valeur de notoriété des biens – 3.3.6c Notoriété 19
enregistrée – 3.3.6e 19
Enregistrement – 2.6.2d 14
Révéler – 4.5.4 24
Multiplicateur de points de victoire - 19
3.3.6b.4) Conditions de victoire - 3.3.6 19

- - - P ---

Habitants pacifiés
Rompre les sorts de pacification – 8.4.2h 59
Embauche – 7.7.5c 46
Leurre – 8.3.4g 54
Sorts de pacification – 8.4.4b 60
Attribution aléatoire – 8.3.5a.1) 55
Crépiter *voir* Puces de carte
Peer de la clairière de la montagne *voir* Recherche
Carnet d'histoire personnelle
Descriptif – 2.6 14
Enregistrement des informations – 2.6.2 14
Enregistrement des sorts – 2.6.3 14
Schéma – 14
Étapes *Regarde aussi* Activités
Phases de base – 33
6.2.2a Début de phase
Activer des sorts – 7.2.3 36
Récupérer les jetons de mission et de campagne – 7.2.4 36
Réorganiser les affaires – 7.2.2 36
Commerce entre particuliers – 7.2.1 36
Phases vierges – 6.2.4g 34
Fin de phase
Blocage – 7.12.1 49
Phases supplémentaires – 6.2.2c Phases 33
supplémentaires – 6.2.4a-d Nombre de 33
phases par tour – 6.2.2 Saisons et météo – 33
10.D.1 Phases abritées – 10.D.1.2.3 80
Phases ensoleillées – 6.2.2b 80
33
Pillage *voir* Campagnes
Piscine *voir* Puces de carte
Pouvoir de la fosse
Sort d'attaque - 10.C.4 78
Démon - 8.4.7b 64
Description – 4.6.8b.4) 28
Démon ailé – 8.4.7b 64
Rôder
Blocage par des monstres – 49
7.12.3 Monstres contrôlés – 51
7.13.3e Description – 7.13.1 49
Terminer un tour – 7.13.2 50
Exemple de jeu 49
Fantômes – 7.13.1a 50
Monstres à gages – 7.13.3e 51
Jet de monstre – 6.3.3 34
Monstres sur la carte – 7.13.3d 51
Indigènes – 7.13.4 51
Régénération – 6.3.4 35
Régénération – tableau 35
Invocation de monstres – 7.13.3 50
Jetons visiteur/mission – 7.13.5 51

- - - Q ---

Quête *voir* Campagnes

- - - R ---

Raid *voir* Campagnes
Lire les runes *voir* Recherche
Réorganiser les affaires
Début de phase – 7.2.2 36
Bloqué – 7.2.2e 36
Fin de combat – 8.8.5 71
Vol – 7.2.2d 36
Suivi – 7.2.2c 36
Sur la chaussée entre les clairières – 7.2.2e 36
Marche dans les bois – 7.2.2e 36
Régénération *voir* Rôder
Repos
Malédiction de mauvaise santé – 46
7.8.4 Repos forcé – 7.8.4 46
Rendre la monnaie – 7.8.2b Enregistrer 46
l'activité Repos – 7.8.1 Récupérer les 46
jetons fatigués – 7.8.2 Récupérer les 46
jetons blessés – 7.8.2 **Révolte** 46
voir Campagnes
Chaussées *(y compris les chemins cachés et les passages secrets)*

Activation de sorts – 7.2.3d 36
Description – 2.1.1c 9
Découvrir en cherchant – 7.5.4a-f 41
Découvrir en espionnant – 4.5.6b.1) 25
Découvrir par viseur magique – 43
7.5.7f Se déplacer – 7.3.1a 37
Réorganiser les affaires – 7.2.2e 36
Partager les découvertes – 4.5.5 Se 24
promener dans les bois – 7.3.4b **Rugir** 40
voir Puces de carte
Ruines *voir* Puces de carte

- - - S ---

Savant *voir* Visiteurs
Notation *voir* Conditions de victoire
Recherche
Malédiction du brouillard oculaire - 27
4.6.8a.2) Découvertes - 7.5.4a-f 41
Activité améliorée des pairs – 7.5.4i 41
Trouver des indices – 7.5.4c 41
Trouver une route ou un site de trésor – 41
7.5.4d Suivre – 7.11.6c 48
Ennemis cachés – 7.5.4g 41
Leaders engagés – 7.5.2 40
Localiser – 7.5.4 41
Pillage des tas de trésors abandonnés - 7.5.5b.1) 41
Pillage des sites de trésors
Cairns – 7.5.5d.1) 41
Crypte du Chevalier – 7.5.5d.2) 42
Bassin – 7.5.5d.1) 41
Saut – 7.5.5d.2) 42
Trésors de pillage – 7.5.5 41
Vue magique
Annulation – 7.5.7b 43
Découvrir les routes – 7.5.7f 43
Ennemis cachés – 7.5.7c 43
Apprendre les sorts – 7.5.7e 43
Pillage – 7.5.7d 43
Activité de recherche – 7.5.7 Utilisation 42
des tables de recherche – 7.5.7a Pair – 42
7.5.4 41
Regarder depuis les clairières des montagnes – 41
7.5.4b Lire des runes – 7.5.6 42
Enregistrement de l'activité de recherche – 7.5.1 40
Tables de recherche 121
Tableaux de recherche – 7.5.2-3 40
Trésors dans les sites Treasures – 7,5,5 g 42
Informations secrètes
Descriptif – 4.5 24
Mentir/vérifier – 4.5.7 Vendre 25
ou partager – 4.5.5g-j 25
Passages secrets *voir* Chaussées
Carte de configuration
Descriptif – 2.4.1 12
Objets et chevaux – schéma 17
du tableau 12
Préparation pour le jeu – 3.1 16
Chaman *voir* Visiteurs
Tombeau *voir* Puces de carte
Bons de site *voir* Puces de carte
Glisser *voir* Puces de carte
Fumée *voir* Puces de carte
Puces sonores *voir* Puces de carte
Épeler (*à présent* Enchant) Livres de *voir* Activités
sorts d'activité *voir* Artefacts et livres de sorts
Sorts *Regarde aussi* Combat *et/ou* Transmorphisation
Activation – 7.2.3 36
Modification des jetons magiques – 29
4.6.10c Awaken – 4.6.6c 26
Résultat de la recherche d'éveil - 42
7.5.6c.1) Bienveillant - 10.C.2 78
Rupture - 4.6.10g-h 30
Acheter des sorts aux visiteurs – 7.6.7 44
Description de la carte – 2.3.8 12
Configuration de la carte
Tri – 3.1.2e 16
Livres de sorts, artefacts et visiteurs - Tableau 16
3.1.3g 17
Section de localisation des trésors – 3.1.3c 16
Lancer pendant le combat – 8.3.9 Exigences de 57
lancement – 4.6.5a Moment de lancement – 26
4.6.5b 26
Les sorts de combat expirent - 71
8.9.2e Sorts conflictuels - 4.6.10f 29
Compter pour les exigences de victoire - 3.3.6g Les 19
sorts de jour expirent - 8.1.1 53
Mort du lanceur de sorts – 4.6.10h.2) Sorts 30
en double sur la même cible – 4.6.10e Durée 29
des effets – 4.6.10a-b 29
Effets de la rupture - 4.6.10d.3) 29
Magie améliorée - 10.C.1 Exemple 78
de lancement de sorts 68
Phases supplémentaires dues aux sorts – 6.2.2c 33
Phases supplémentaires dues aux sorts – 6.2.4d 34
Embauche des indigènes – 7.7.1b.3) 45
Sorts inertes – 4.6.7h 27
Apprentissage – 7.5.6 42
Apprentissage de sorts en double – 7.5.6f 42
Apprentissage par vision magique – 7.5.7e 43
Limitation aux sorts enregistrés – 7.5.6g 42
Liste des sorts 114
Annulation - 4.6.10d.1) Inertie 29
permanente - 8.9.2d Lecture 71
des runes - 7.5.6 42
Enregistrement – 7.5.6d-g 42
Enregistrement des sorts – 2.6.3 14
Enregistrement de l'activité Enchant – 7.10.1 47
Enregistrement de l'activité Remote Enchant – 7.10.5 48
Version de – 4.6.10d.2) 29
Vendre ou partager – 4.5.5f 25
Vendre des sorts – 7.6.7e Tables 44
de sorts 117
Briser les sorts – 4.6.10g-h 30
Arrêt et fin – 4.6.10d Trésors 29
avec des sorts – 4.4.8 24
Variétés de sorts
Sorts d'attaque – 4.6.7b,d Sorts de 26
combat – 4.6.7g Sorts de jour – 4.6.7g 27
Sorts de vol – 4.6.7b,e Sorts instantanés 27
– 4.6.7b-c Sorts permanents – 4.6.7h 26
Sorts de phase – 4.6.7b,f Multiplicateur 26
de points de victoire - 3.3.6b.2) 27
26
19

Butin de combat
Le personnage tue un personnage – 8.7.2b,d Le 70
personnage tue un chef engagé – 8.7.2d Le 70
personnage tue un cheval – 8.7.2e Le personnage tue 70
un monstre – 8.7.1 Le personnage tue un natif – 8.7.2a 70
Un monstre contrôlé tue un personnage – 8.7 .3b Un 70
monstre contrôlé tue un natif - 8.7.3b Un chef engagé 70
tue un personnage - 8.7.3b Un chef engagé tue un 70
natif - 8.7.3b 70
70
Un mercenaire tue un personnage – 8.7.3a Un 70
mercenaire tue un monstre – 8.7.3a Un mercenaire 70
tue un natif – 8.7.3a Tuer avec un sort – 8.7.2c Un 70
monstre tue un personnage – 8.7.4 Un natif non 70
engagé tue un personnage – 8.7.5 **Espionnage** 70
70
Descriptif – 4.5 24
Découvrir en espionnant – 25
4.5.6 Suivre – 7.11.6e 48
Statue *voir* Puces de carte
Puer *voir* Puces de carte
Suicide – 9.2.2a 72

- - - T ---

Commerce entre particuliers
Début de phase – 7.2.1 36
Bloqué – 7.2.1d 36
Fin de combat – 8.8.5 71
Vol – 7.2.1d 36
Suivi – 7.2.1c 36
Sur la chaussée entre les clairières – 7.2.1d 36
Marche dans les bois – 7.2.1d 36
Relations commerciales *voir* Indigènes
Commerce avec les habitants
Blocage/Bataille – 7.6.5d 44
Aubaine – 7.6.5e 44
Acheter des boissons – 7.6.5b Acheter 44
aux natifs – 7.6.5 Acheter des sorts aux 44
visiteurs – 7.6.7 Commerce – 10.D.2 44
82
Offre déclinante – 7.6.5c 44
Description – 7.6.1 43
Détermination du prix – 7.6.5c 44
Récompense de renommée pour les cartes au 44
trésor – 7.6.6 Prix en or des biens – 7.6.2 Prix 43
en or des armures endommagées – 7.6.2b No 43
Deal – 7.6.5d 44
Enregistrer l'activité commerciale – 7.6.3 43
Révéler les cartes au trésor – 7.6.5f 44
Vendre aux indigènes – 7.6.4 43
Vente aux visiteurs – 7.6.4 43
Activité commerciale – 7.6 43
Utilisation de la table de réunion – 44
7.6.5a Tarifs visiteurs – 7.6.2a 43
Transmorphisation
Jetons d'action – 4.6.9e 28
Activités – 4.6.9c 28
Transport d'objets – 4.6.9b 28
Combat – 4.6.9d 28
Descriptif – 4.6.9 28
Mourir - 4.6.9f 29
Sorts multiples - 4.6.9g 29
Equitation - 7.3.3g.4) 40
Chevaucher un monstre volant – 40
7.3.3g Force des sorts – 4.6.9g 29
Vulnérabilité – 4.6.9d 28
Traîtrise *voir* mercenaires
Cartes au trésor *Regarde aussi* Affaires
Abandon – 7.5.5f 42
Activation après le pillage - 7.5.5f 42
Cartes d'armure - 4.4.6 24
Artefacts et livres de sorts – 4.4.7 24
Cartes bottes – 4.4.4 24
Magie des couleurs – 25
4.6.2b Description – 2.3.7 12
Cartes enchantées – 4.4.2 23
Errata – 2.7.12-13 15
Phases supplémentaires – 6.2.2c Phases 33
supplémentaires – 6.2.4d Récompense de 34
renommée pour la vente – 7.6.6 Description 44
générale – 4.4.1 Cartes gants – 4.4.5 23
24
Prix de l'or – 2.3.7a 12
Grands trésors
Descriptif – 2.3.7 12
Multiplicateur de points de victoire - 19
3.3.6b.1) Conditions de victoire - 3.3.6d 19
Grands trésors - 2.3.7 12
Liste des trésors 109
Pillage – 7.5.5 41
Potion – 4.4.3 24
Révélateur
Cartes enchantées – 7.6.5 44
Lorsqu'elles sont actives – 4.5.3 24
Lors de l'achat – 7.6.5f Lors du 44
pillage – 7.5.5e Lors de la vente 42
– 7.6.4 Chiffres romains – 43
2.3.7a.2) Mise en place 12
Carte de configuration – 16
3.1.3c-f Tri – 3.1.2e 16
Des trésors dans des trésors – 16
3.1.3a Petits trésors – 2.3.7 12
Table au trésor 113
Trésors avec sorts – 4.4.8 24
Cartes d'armes – 4.4.6 24
Poids - 2.3.7a 12
Trésors dans les sites de trésors
Description de la carte – 42
7.5.5g) Description – 2.3.7b 12
Découvrir en pillant – 7.5.5g.1)-2) 42
Découvrir en cherchant – 7.5.4f) 41
Découvrir en espionnant – 4.5.6b.2) 25
Piller – 7.5.5g.3) 42
Configuration – 3.1.3a 16
Carte de configuration – 2.4.5 13

- - - U ---

Sous-fifres *voir* mercenaires

- - - V ---

Sauter *voir* Puces de carte
Conditions de victoire

Choisir – 3.3.6 19
Exemple de notation 73
Facteurs – 3.3.6b 19
Renommée - 9.3.2c 72
Or – 9.3.2e 73
Grands trésors – 9.3.2a Plus de 72
quatre semaines – 10.E.2 85
Notoriété – 9.3.2d 73
Enregistrement – 2.6.2a 14
Saisons et conditions météorologiques – 80
10.D.1.2.1 Mort subite – 10.E.3 85
Sorts utilisables – 9.3.2b 72
Vainqueur – 9.3.2j 73
Multiplicateurs de points de victoire – 19
3.3.6b Gagner – 9.3.2i 73

Visiteurs

Effets personnels – 2.4.3 13
Blocage – 7.12.6 49
Acheter des sorts depuis – 44
7.6.7 Combat – 8.4.2 58
Définition – 2.2.5 dix
Tué – 8.7.6 71
Rôder – 7.13.5 51
Configuration – 3.4 19
Section des cartes de mise en place 13
– 2.4.1d Prix spéciaux – 7.6.2a Sorts 43
– 2.4.3 13
Commerce *voir* Commerce avec les habitants

- - - O ---

Marcher dans les bois

Activation des sorts – 7.2.3d 36
Magie des couleurs – 8.3.8f 56
Suite – 7.11.6a.4) 48
Suivi – 7.3.4b 40
Se déplacer comme une bête – 7.3.4 40
Réorganiser ses affaires – 7.2.2e **Guerre** 36
voir Campagnes

démoniste *voir* Visiteurs

Jetons d'avertissement *voir* Puces de carte

Armes

Activation/utilisation – 4.3.6 23
Alerte – 2.3.4d-e 11
Alerte – 7.9.2 47
Description du compteur – 2.3.4 11
Poignard – 8.4.5h.3) 61
Errata – 2.7.16 15
Préjudice - 2.3.4b.2) 11
Longueur – 2.3.4a 11
Liste des armes 104
Armes de mêlée – 2.3.4c Armes 11
de missiles – 2.3.4c 11
Configuration
Section habitations – 3.1.3d 16
Autochtones de la garnison – 16
3.1.3e Tri – 3.1.2c 16
Étoiles de netteté – 2.3.4b.3) 11
Numéro de temps – 2.3.4b.1) 11
Sans alerte – 2.3.4d-e 11
Cartes Arme – 4.4.6 24
Poids – 2.3.4b.2) 11

Vœux

Descriptions – 4.6.8b 28
Force – 7.5.5d.2) 42

Blessures

Limitation des jetons – 22
4.2.5 Combat – 8.5.3 70
Conversion en fatigue – 7.8.3 46
Chits blessés au repos – 7.8.2 46
Grave – 10.A.1 74

LISTES

LISTE DES PERSONNAGES



AMAZONE: L'Amazone est un habile guerrier et soldat, avec une excellente vitesse et une force raisonnable. Elle est la plus meurtrière contre les adversaires moyens et lourds. Elle doit éviter ou fuir les monstres lourds énormes et blindés, qui sont trop dangereux pour elle même si elle obtient un équipement plus lourd.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. OBJECTIF : L'Amazone soustrait un à chaque jet de dé chaque fois qu'elle roule sur la Table de Missile pour attaquer avec une arme de missile.

2. ENDURANCE : L'Amazone peut enregistrer et effectuer une phase de déplacement supplémentaire à chaque tour. Elle obtient ce bonus même lorsqu'elle monte à cheval - son endurance inclut d'être une excellente cavalière.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Amical: Lanciers, patrouille, *Chaman*. **Hostile:** Société, Bachkars.

Jetons de développement/combat :

Scout: *Arc léger,* Déplacer M4, Déplacer M3*, Combattre L4

Guerrier: *lance, casque, cuirasse, bouclier,* Déplacer M4, Combattre M5, Combattre M4*

Champion: *lance, casque, cuirasse, bouclier,* Déplacer M3*, Combattre M3**, Combattre H4**

Amazone: *Épée courte, casque, cuirasse, bouclier,* Combattez M4*, Combattez M3**, Déplacez M3*.



BERSERKER : Le Berserker est un homme de combat puissant avec la force d'envoyer les plus grands monstres et humains et la vitesse pour les déjouer. Il n'est pas assez rapide pour échapper à des adversaires plus rapides, alors contre eux, il doit compter sur sa folie pour survivre et sur sa santé robuste pour l'aider à se remettre de ses blessures.

Poids/Vulnérabilité : Lourd

Avantages particuliers :

1. ROBUSTE : Le Berserker peut enregistrer et effectuer une phase de repos supplémentaire chaque jour.

2. BERSERK : Le Berserker peut jouer son jeton Berserk pour augmenter sa vulnérabilité à Super pour le reste de la journée. Une fois qu'il l'a joué, il lui faut énormément de mal pour le tuer. À*Minuit* il revient à la normale.

Noter: Aux fins de fatigue, le jeton Berserk compte comme un jeton Combat. Il ne peut pas être utilisé comme marqueur de combat d'une autre manière.

2.1 Il peut jouer son jeton Berserk pendant une phase d'alerte (au lieu d'alerter une arme). Ça fatigue instantanément.

2.2 Il peut jouer son pion Berserk comme son action lors de l'étape de rencontre. Cela compte comme son action pour l'étape, et les habitants sur sa feuille restreignent sa capacité à la jouer (comme s'il s'agissait d'un jeton Combat). Cela compte dans sa limite d'effort et sa fatigue normalement.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Amical: Voleurs, Lanciers, *Chaman.* **Hostile:** Patrouille, Garde.

Jetons de développement/combat :

Jeunesse: *Hache, Casque,* Déplacer H6, Déplacer H5*, Combattre H4* **Raider:**

Hache, Casque, Bouclier, Déplacer T6*, Déplacer H4**, Combattre H5

Viking: *Hache, Casque, Cuirasse, Bouclier,* Déplacer H4**, Combattre T6*, Combattre T4**

Berserk : *Grande hache, casque,* Berserk T4**, Combat T5*, Combat T4**



CHEVALIER NOIR: Le chevalier noir est un vétéran mortel et redouté de nombreux champs de bataille. Il est à son meilleur contre les humains. Il est trop faible pour envoyer des monstres énormes jusqu'à ce qu'il obtienne une arme plus lourde.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. OBJECTIF : Le chevalier noir soustrait un à chaque jet de dé chaque fois qu'il lance un jet sur la table de missiles pour attaquer avec une arme à missiles.

2. PEUR : Chaque fois que le chevalier noir lance un dé sur la table de réunion, il lance un dé au lieu de deux. Sa réputation meurtrière lui facilite le commerce et l'embauche d'indigènes, et fait réfléchir ses ennemis à deux fois avant de le bloquer ou de le combattre.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Allié: Société. **Amical:** Soldats, *Vieille femme.* **Hostile:** Lanciers. **Ennemi:** Garder.

Jetons de développement/combat :

Lancier: *lance, casque, cuirasse,* Déplacer M5, Déplacer H5*, Combattre H5*

Mercenaire: *Arbalète, casque, cuirasse,* Déplacer H6, Déplacer M4*, Lutte H6

Fantassin lourd : *Masse, Casque, Cuirasse, Bouclier,* Combattez M4*, Combattez M4*, Combattez M5

Chevalier noir: *masse, armure, bouclier,* Déplacer H4**, Combattre H4**, Combattre M3**



CAPITAINE: Le capitaine est un héros renommé de nombreuses guerres. Sa force, son arme et son armure le rendent dangereux face à des adversaires moyens ou lourds, mais il a besoin d'un équipement plus lourd pour faire face à des ennemis lourdement blindés. Il n'est pas vraiment assez fort pour affronter des ennemis énormes.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. OBJECTIF : Le Capitaine soustrait un à chaque jet de dé à chaque fois qu'il lance sur la Table de Missile pour attaquer avec une arme de missile.

2. RÉPUTATION : Le capitaine peut enregistrer et faire une phase supplémentaire chaque jour où il se trouve dans une habitation (y compris un feu de camp). Il doit être au Logement quand il commence à faire la phase, pas quand il l'enregistre. Il peut utiliser la phase supplémentaire pour faire n'importe quelle activité normale.

Lieu de départ : Auberge, maison ou poste de garde

Relations commerciales :

Amical: Patrouille, soldats, garde, *Savant.* **Hostile:** Woodfolk. **Ennemi:** Bachkars.

Jetons de développement/combat :

Lancier: *lance, bouclier,* Déplacer M4*, Déplacer M5, Combattre H5*

Soldat: *Épée courte, casque, cuirasse, bouclier,* Combattre M5, Combattre M3**, Déplacer M3**

Lieutenant: *Épée courte, casque, cuirasse, bouclier,* Déplacer M4*, Combattre H5*, Combattre M4*

Capitaine: *Épée courte, casque, cuirasse, bouclier,* Déplacer M4*, Combattre H6, Combattre M4*



DRUIDE: Le druide est un magicien insaisissable en paix avec la nature. Puisqu'il ne peut pas faire face à la plupart des adversaires même s'il obtient une arme, il doit opérer seul, en évitant et en se cachant des monstres et en les fuyant au besoin. Il doit gagner sans combat, si possible.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. DISSIMULATION : Le Druide lance un dé au lieu de deux à chaque fois qu'il lance un dé de Cachette.

2. PAIX AVEC LA NATURE : Lorsque le Druide termine son tour, les marqueurs Avertissement et Son de sa tuile n'invoquent pas de monstres. Les individus qui suivent le druide invoqueront normalement des monstres.

2.1 Si les jetons Carte de sa tuile sont face cachée, il les révèle normalement, mais il retourne à nouveau les jetons Avertissement et Son face cachée pour montrer qu'ils n'ont pas encore invoqué de monstres (les jetons sont retournés face cachée).

uniquement s'ils ont eu l'occasion d'invoquer des monstres). Les jetons réagissent normalement lorsque quelqu'un d'autre termine son tour dans la tuile.

2.2 Peace With Nature n'affecte pas les habitations, les jetons de site et les cartes de site, et n'affecte pas la carte Dragon Essence Treasure. Lorsque le druide termine son tour dans une tuile contenant l'une de ces pièces, il invoque normalement les habitants.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Allié: Bachkars. **Amical:** Lanciers. **Hostile:** Commander, *Chaman.* **Ennemi:** Woodfolk.

Jetons de développement/combat : **Herboriste:** Déplacer L3*, Déplacer L4, Combattre L3* **Animalier :** Combattre L4, Déplacer L2**, Combattre L2**

Devin: *Sort (II ou VIII),* Magie II3*, Magie VIII4*, Magie VIII3* **Druide:** *2 Sorts (II ou VIII),* Magie II2**, Magie II3*, Magie VIII2**



NAIN: Le nain est un combattant lent et puissant qui est à son meilleur dans les grottes, où il est respecté en tant que maître de la recherche, de la dissimulation et de la lutte contre les monstres qui y vivent. En dehors des grottes, il est lent et maladroit. Au combat, sa capacité à esquiver lui permet d'échapper rapidement aux coups ennemis et de déjouer les habitants les plus grands et les plus lents.

Cependant, il doit faire attention à éviter les adversaires rapides qui vivent à l'extérieur des grottes et il est extrêmement vulnérable aux attaques d'autres personnages, qui peuvent toujours l'écraser lorsqu'il se baisse. Puisqu'il s'appuie fortement sur la manœuvre d'esquive, son casque est un élément essentiel de ses défenses.

Poids/Vulnérabilité : Lourd

Avantages particuliers :

1. JAMBES COURTES : Cet "avantage" est un mélange d'avantages et d'inconvénients :

1.1 Le nain ne peut jamais utiliser les phases de lumière du soleil - il ne peut utiliser que les phases de base (plus toutes les phases supplémentaires dues aux effets personnels ou aux sorts). Il peut suivre les personnages normalement, même s'ils utilisent des phases solaires. *Noter:* Lorsqu'il utilise les règles optionnelles Saisons/Météo, le Nain peut également utiliser les phases Abritées.

1.2 Le vaillant nain peut se reposer un astérisque d'effort supplémentaire à chaque fois qu'il fait une activité de repos.

1.3 Le Nain peut utiliser son pion Canard comme pion de Mouvement spécial. Il ne peut le jouer que pour effectuer la manœuvre "Duck" lors de l'étape de mêlée. Il ne peut pas l'utiliser à d'autres fins (sauf comme jeton T pour piller) : il ne peut pas l'utiliser pour transporter des objets, pour charger ou s'enfuir pendant l'étape de rencontre, et il ne peut pas l'utiliser pour effectuer une manœuvre autre que « Se baisser ». Pour les besoins de la fatigue, cela compte comme un jeton de mouvement. *Noter:* Dans le jeu de développement, il peut utiliser le jeton Canard même en tant que jeune, avant de recevoir l'avantage spécial Jambes courtes.

2. CONNAISSANCE DE LA GROTTE : Le nain lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'il utilise la table de cache, la table de réunion ou n'importe quelle table de recherche lorsqu'il se trouve dans une clairière. Cela lui donne de puissants avantages dans les grottes, compensant quelque peu ses jambes courtes. De toute évidence, le nain préfère passer le plus de temps possible dans les grottes.

Lieu de départ : Auberge ou poste de garde

Relations commerciales :

Amical: Compagnie, garde, érudit. **Hostile:** Woodfolk, Bachkars.

Jetons de développement/combat :

Enfant: *Hache, Casque,* Canard T3*, Mouvement H6, Combat H5* **Forgeron:** *Hache, Casque,* Déplacer T6*, Combattre H6, Combattre H4** **Guerrier:** *Grande hache, casque,* Se déplacer H5*, Combattre T6*, Combattre H4** **Nain:** *Grande hache, casque,* Déplacer T5**, Combattre T5**, Combattre T5**

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com



ELFE: L'elfe est un guerrier et magicien insaisissable et gracieux. Avec son arc léger, il est un match mortel pour tout ce qui est moins qu'un ennemi lourd blindé, et avec un arc moyen, il peut affronter n'importe quel adversaire. Il a la vitesse pour échapper à de nombreux adversaires.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. INSUFFISANCE : L'elfe peut enregistrer et effectuer une phase de cache supplémentaire chaque jour.

2. ARCHER : L'Elfe lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'il lance un dé sur la Table de Missiles pour effectuer une attaque avec un arc ou une arbalète.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Allié: Woodfolk. **Amical:** Bachkars. **Hostile:** Commander, *Savant.* **Ennemi:** Lanciers.

Jetons de développement/combat :

Adolescent: *Sort (III ou VII),* Magie III3*, Magie III4*, Magie VII4*

Fée : *2 Sorts (III ou VII),* Magie VII3*, Magie III3*, Magie III2*

Chasseur: *Arc Léger, 2 Sorts (III ou VII),* Déplacer L3*, Combattre L3*, Déplacer L2*

Elfe: *Arc Léger, 2 Sorts (III ou VII),* Déplacer M4, Combattre M3*, Combattre M4



MAGICIEN: Le magicien connaît un peu beaucoup de différents types de magie. Il peut lancer presque tous les sorts - s'il peut obtenir la bonne couleur magique. Il doit faire le meilleur usage de la magie des couleurs qu'il trouve dans le jeu, car il lui manque les jetons magiques appariés nécessaires pour enchanter les tuiles. De toute évidence, il valorise les cartes enchantées par-dessus tout. Lorsqu'il choisit ses sorts de départ, il doit faire très attention à choisir des sorts qu'il peut lancer avec les marqueurs dont il dispose.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. ACCESSOIRES MAGIQUES : Le magicien peut enregistrer et faire une phase d'alerte supplémentaire chaque jour. Cela reflète les effets de la magie les outils qu'il transporte ; la phase est mieux utilisée pour alerter les jetons Magic.

2. CONNAISSANCE : Le magicien soustrait un à chaque dé qu'il lance lorsqu'il utilise la table de lecture des runes.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Amical: Compagnie, Rogues. **Hostile:** Patrouille, soldats, *Vieille femme.*

Jetons de développement/combat : **Élève:** Combattre L3*, Déplacer L4, Déplacer L3* **Filou:** *Sort (II),* Combattez L4, Magic II3*, Déplacez-vous M4*

Illusionniste: *2 Sorts (II, III, VII ou VIII),* Magie III3*, Magie VII4**, Magie VIII4*

Magicien: *3 Sorts (II, III, IV, V, VI, VII ou VIII),* Magie IV3*, Magie V4**, Magie VI4*



PÈLERIN: Le Pilgrim est un clerc aventureux qui doit compter sur son alliance avec l'Ordre et sa capacité à envoyer rapidement des adversaires de taille M. Avec de meilleures armes et armures, il peut vaincre des adversaires plus lourds, mais il est très lent et doit choisir ses batailles avec prudence. Il peut manier une puissante magie blanche et son choix d'un sort de départ est essentiel pour déterminer sa stratégie.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. PROTECTION CÉLESTE : Le démon, le démon ailé et le diablotin ne peuvent pas bloquer le pèlerin et ils ne peuvent pas être assignés à l'attaquer : il ne peut pas les inciter à attaquer, et ils ne peuvent pas être affectés à lui au hasard. Il peut les bloquer et les attaquer normalement. Ses mercenaires ne sont pas protégés et peuvent leurrer et se voir attribuer des démons et des diablotins.

2. APPRENTISSAGE : Le Pèlerin lance un dé au lieu de deux à chaque fois qu'il utilise la table Lecture des Runes.

Lieu de départ : Auberge ou chapelle

Relations commerciales :

Allié: Commander. **Hostile:** Bachkars, Compagnie, *Vieille femme.*

Jetons de développement/combat : **Acolyte:** Déplacer M4*, Déplacer M5, Combattre M3* **Gardien:** *Personnel,* Déplacer H5*, Combattre M4, Combattre M2** **Missionnaire:** *Bâton, Sort (I ou VII),* Magie I6*, Magie VII3*, Lutte M3* **Pèlerin:** *Bâton, Sort (I ou VII),* Se déplacer H6, Combattre H4*, Magie I4*



SORCIER : Le Sorcier est le maître de la magie élémentaire et de la conjuration. Il est impuissant au combat, donc il fait mieux quand il prend quelques-uns des excellents Type IV*Attaque* des sorts en début de partie, qui le rendent redoutable au combat. Ses trésors préférés sont le livre du savoir et le parchemin d'alchimie, qui peuvent considérablement augmenter les pouvoirs auxquels il peut faire appel.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. SAVOIR : Le Sorcier lance un dé au lieu de deux à chaque fois qu'il lance un dé sur la table de lecture des runes.

2. AURA DE PUISSANCE : Le Sorcier peut enregistrer et faire un extra Phase d'enchantement à chaque tour.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Allié: Lanciers. **Amical:** Compagnie, Bachkars. **Hostile:** Ordre, soldats, *Démoniste.* **Ennemi:** Garder.

Jetons de développement/combat : **Apprenti:** Déplacer M5, Combattre L3*, Déplacer M4* **Alchimiste:** *Sort (IV),* Magie IV4*, Magie IV4*, Magie IV4* **Prestidigitateur:** *2 Sorts (IV ou VI),* Magie VI5*, Magie VI6*, Magie VI4* **Sorcier :** *3 Sorts (IV ou VI),* Magie IV3*, Magie IV3*, Magie IV5*



ÉPÉISTE: Le Swordsman est un coquin rusé et agile, qui réagit rapidement à une opportunité ou à une menace. Au combat, il est extrêmement rapide avec son épée et avec ses pieds : contre des adversaires individuels légers, moyens et lourds, sa vitesse fait de lui un antagoniste mortel, et il peut s'enfuir lorsqu'il affronte des monstres énormes, des monstres lourds blindés et des ennemis qui le dépassent en nombre.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. TROC : L'épéiste lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'il utilise la table de réunion lors d'une activité commerciale. Remarque : Il n'obtient cet avantage que lors de l'activité Commerce. Il ne l'obtient pas pendant l'activité de recrutement ou lorsqu'il lance un dé pour combattre des natifs.

2. INTELLIGENT : Au lieu de prendre son tour lorsque son jeton Attention est choisi, l'épéiste choisit quand il prendra son tour.

2.1 À *lever du soleil* il garde son pion Attention au lieu de le mélanger avec les autres, et chaque fois qu'un nouveau pion Attention est sur le point d'être pioché pendant *Lumière du jour* il peut anticiper et prendre son tour à ce moment-là. Il ne peut préempter qu'une seule fois par jour (il n'a qu'un tour par jour), il ne peut pas interrompez le tour d'un autre personnage une fois que le jeton de cet autre personnage a été choisi, et s'il n'a pas pris son tour lorsque tous les jetons Attention ont été choisis, il doit prendre son tour à ce moment-là.

2.2 La capacité de préemption ne s'applique que pendant *Lumière du jour.* Cela ne fonctionne pas lorsque les jetons sont ramassés à d'autres périodes de la journée.

2.3 Si plusieurs personnages ont la capacité de préempter (en raison de sorts ou d'épéistes en double dans le jeu), ils peuvent préempter ou passer à tour de rôle, en commençant par le dernier personnage à prendre un tour et en allant vers la gauche, en sautant tous les personnages qui n'ont pas la capacité d'anticiper. Lorsqu'il ne reste plus de marqueurs à choisir, les personnages qui n'ont pas encore joué leur tour ne peuvent pas passer.

Lieu de départ : auberge

Relations commerciales :

Amical: Coquins, Compagnie, *démoniste*. **Ennemi:** Patrouille.

Jetons de développement/combat : **Vagabond:** Déplacer L4, Déplacer L3*, Combattre L3* **Voleur:** Déplacer L3*, Combattre L2**, Déplacer L2**

Aventurier: *Épée d'estoc,* Déplacer M4*, Combattre M4*, Combattre M3**

Épéiste: *Épée d'estoc,* Combattez L4, Combattez M5, Combattez L2 **



CHEVALIER BLANC: Le chevalier blanc est célèbre pour sa vertu et ses prouesses au combat. Il fait partie des combattants les plus puissants et peut gérer les monstres les plus gros et les plus terribles, mais il se déplace lentement et se fatigue facilement. Contre des ennemis plus petits et plus rapides, il doit compter sur son armure pour rester en vie, et il doit utiliser sa santé pour se remettre de la fatigue et des blessures qu'il subit au combat.

Poids/Vulnérabilité : Lourd

Avantages particuliers :

1. SANTÉ : Le chevalier blanc peut enregistrer et effectuer une phase de repos supplémentaire chaque jour.

2. HONNEUR : Le Chevalier Blanc soustrait un à chaque dé qu'il lance chaque fois qu'il lance sur la Table de Réunion ; cela inclut tous les jets qu'il fait pendant le commerce, l'embauche et le jet pour voir si les indigènes le combattront. Ses nobles réalisations et sa réputation font que même son les ennemis sont moins susceptibles de l'attaquer, et tous les groupes indigènes sont susceptibles de lui accorder une petite réduction de prix lorsqu'il traite avec eux.

Lieu de départ : Auberge ou chapelle

Relations commerciales :

Allié: Commander. **Amical:** Lanciers. **Hostile:** Bachkars, *Vieille femme.* **Ennemi:** Société.

Jetons de développement/combat :

Écuyer: *Sabre, Casque, Cuirasse, Bouclier,* Se déplacer H5*, Se déplacer H6, Combattre H5*

Chevalier errant: *Sabre, Armure, Bouclier,* Se déplacer H4**, Combattre H6, Combattre H4**

Croisé: *Sabre, Armure, Bouclier, Sort (I),* Combattre H4**, Combattre H5*, Magie I5**

Chevalier blanc: *Grande épée, armure, sort (I),* Déplacer T6*, Combattre T4**, Combattre T5*



SORCIÈRE: La Sorcière est la maîtresse des pouvoirs naturels et démoniaques. Quasi impuissante au combat, elle doit sélectionner quelques sorts qui lui permettent de combattre ou d'éviter le combat. Elle fait généralement mieux en partant seule, de préférence dans un endroit où elle peut trouver de la magie grise.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. CONNAISSANCE : La Sorcière soustrait un à chaque dé qu'elle lance lorsqu'elle utilise la table de lecture des runes.

2. FAMILIER : La sorcière a un compagnon invisible qui peut se déplacer séparément sur la carte et découvrir des choses pour elle.

2.1 Elle utilise une pièce de jeu supplémentaire pour représenter ce "familier". Chaque jour où elle enregistre un tour séparé pour le familier : il obtient les mêmes phases de base et de lumière du soleil que les personnages, et il ne peut effectuer que les activités Déplacer, Suivre et Peer (la seule clairière qu'il peut rechercher est la clairière dans laquelle il se trouve) . Il prend son tour juste avant qu'elle ne prenne son tour, lorsque son jeton Attention est pioché. Le familier ne peut pas bloquer ou être bloqué, il n'invoque pas d'habitants ni ne fait bouger les monstres, et il ne peut pas participer au combat.

2.2 Le familier peut suivre et espionner comme un personnage. Lorsqu'il suit la Sorcière, elle peut le porter comme un objet d'un poids négligeable, même lorsqu'elle vole. Le familier ne peut pas être suivi ou espionné.

2.3 Le familier ne peut pas transporter d'effets personnels ou d'or enregistré.

2.4 La sorcière et son familier partagent la même liste de découvertes. Tout ce que l'un d'eux découvre peut être utilisé par les deux.Si le familier découvre des ennemis cachés, la sorcière ne peut les voir que si elle se trouve dans la même clairière que le familier.

Lieu de départ : Auberge (Sorcière et familier)

Relations commerciales :

Allié: Société. **Amical:** Bachkars. **Hostile:** Ordre, Lanciers, Soldats, *Chaman.*

Jetons de développement/combat :

Vieille femme: Déplacer L4, Déplacer L3*, Déplacer M4*

Moyen: *Sort (II, V ou VIII),* Magie VIII4*, Magie V6*, Magie II3* **Vieille sorcière:** *2 Sorts (II, V ou VIII),* Magie V5*, Magie II3*, Lutte L3* **Sorcière:** *3 Sorts (II, V ou VIII),* Magie V4*, Magie II2*, Magie VIII2*



ROI SORCIER: Le Roi Sorcier est une manifestation incorporelle de la magie. Il peut se déplacer et faire d'autres activités, mais sans magie, il n'a même pas de marqueur de mouvement pour lui permettre de transporter des objets (il ne peut donc transporter que des objets de poids négligeable). Avec la magie, cependant, il est magistral.

Il contrôle les puissants sorts élémentaires, démoniaques et de conjuration (types IV, V et VI), qui lui donnent beaucoup de choix dans la façon dont il jouera. Son meilleur choix de sorts au début du jeu dépend de ses conditions de victoire et de sa stratégie, mais il a généralement besoin d'un sort pour se déplacer, d'un sort pour attaquer et d'un sort pour le protéger au combat.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. DÉSINCARNÉ : Le Roi Sorcier doit utiliser Magic Sight. Voir règle 7.5.7.

2. AURA DE PUISSANCE : Le Roi Sorcier peut enregistrer et effectuer une phase d'enchantement supplémentaire à chaque tour.

Lieu de départ : Auberge ou dans la clairière avec les Fantômes

Relations commerciales :

Allié: Bachkars. **Amical:** Société. **Hostile:** Lanciers, Savant. **Ennemi:** Commander

Jetons de développement/combat :

Spectre: *Sort (IV, V ou VI),* Magie IV4*, Magie V4*, Magie VI4* **Wow :** *2 sorts (IV, V ou VI),* Magie IV4*, Magie V3*, Magie VI3* **Mauvais esprit:** *3 sorts (IV, V ou VI),* Magie IV3*, Magie V3*, Magie VI3*

Roi Sorcier: *4 sorts (IV, V ou VI),* Magie IV3*, Magie V2*, Magie VI2*



SORCIER: Le magicien est un vieux vagabond familier avec les voies des *Royaume magique.* Au cours de ses voyages, il s'est fait de nombreux amis et il a appris toutes les routes secrètes du pays. Au combat, il est lent et faible, il doit donc choisir ses batailles avec prudence.

Sa longue étude des couleurs de la magie lui permet de créer à la fois de la magie grise, dorée et violette, lui conférant de grands pouvoirs avec les enchantements et les sorts, en particulier les artefacts et les livres de sorts. Ses forces et ses faiblesses font de lui un membre précieux d'un parti, mais il est extrêmement vulnérable lorsqu'il essaie de travailler seul.

Poids/Vulnérabilité : Moyen

Avantages particuliers :

1. SAVOIR : Le magicien lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'il lance un dé sur la table de lecture des runes.

2. EXPÉRIENCE : L'assistant connaît l'emplacement de chaque chemin caché et passage secret dans le *Royaume magique.* Au début du jeu, il traverse tous les chemins cachés et les passages secrets de sa liste de découvertes. Il peut tous les utiliser.

Lieu de départ : Auberge, maison ou poste de garde

Relations commerciales :

Amical: Woodfolk, patrouille, soldats, garde. **Hostile:** Compagnie, Bachkars, *Démoniste.* **Ennemi:** Lanciers.

Jetons de développement/combat : **Apprenti:** Déplacer M5, Déplacer M4*, Combattre M3* **Savant:** Déplacer M5, Déplacer M5, Combattre M5

Sage: *Bâton, Sort (II, III ou IV),* Magie II4*, Magie IV4*, Lutte L4

Sorcier: *Bâton, 2 Sorts (II, III ou IV),* Magie II3*, Magie III3*, Magie IV3*



FILLE DES BOIS : La Woods Girl est la maîtresse insaisissable des terres boisées, une traqueuse experte qui est mortelle à l'arc contre des adversaires légers, moyens ou lourds. Face à des adversaires plus lourds ou à un nombre écrasant, elle est suffisamment rapide pour s'enfuir.

Poids/Vulnérabilité : Lumière

Avantages particuliers :

1. COMPÉTENCES DE SUIVI: La Woods Girl lance un dé au lieu de deux chaque fois qu'elle utilise la table Hide, la table Meeting ou n'importe quelle table Search alors qu'elle se trouve dans l'une des six tuiles étiquetées "Woods" (en particulier, Deep Woods, Linden Woods, Maple Woods, bois de noyer, bois de chêne et bois de pin). Elle n'obtient pas cet avantage dans d'autres tuiles, même lorsqu'elle se trouve dans des clairières boisées dans ces tuiles.

2. ARCHER : La Woods Girl lance un dé au lieu de deux à chaque fois qu'elle lance un dé sur la table de missiles pour effectuer une attaque avec un arc ou une arbalète.

Lieu de départ : Auberge ou Maison

Relations commerciales :

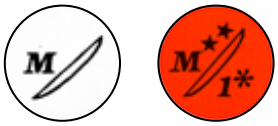
Allié: Woodfolk. **Amical:** Lanciers. **Hostile:** Soldats, *Démoniste.* **Ennemi:** Bachkars.

Jetons de développement/combat : **Femme de ménage:** Déplacer L3*, Déplacer L4, Déplacer L2**

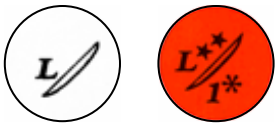
Lutin: *Sort (VII),* Combat L4, Déplacement L2**, Magie VII6** **Chasseresse :** *Arc léger, Sort (VII),* Combattre L3*, Combattre M5, Combattre L4 **Woods-Girl :** *Arc léger, Sort (VII),* Déplacer L3*, Combattre M4*, Combattre L3*

LISTE DES ARMES

(par ordre décroissant de longueur)



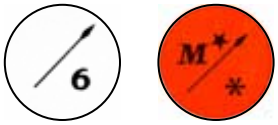
ARC MOYEN
attaque : missile
longueur : 16
prix : 8 pièces d'or



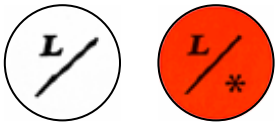
ARC LUMIÈRE
attaque : missile
longueur : 14
prix : 6 pièces d'or



ARBALÈTE
attaque : missile
longueur : 12
prix : 10 pièces d'or



LANCE
attaque : frapper
longueur : 10
prix : 6 pièces d'or



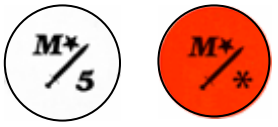
PERSONNEL
attaque : frapper
longueur : 9
prix : 1 or



GRANDE ÉPÉE
attaque : frapper
longueur : 8
prix : 10 pièces d'or



ÉPÉE FLÉAU
attaque : frapper
longueur : 8
prix : 20 pièces d'or



GLAIVE
attaque : frapper
longueur : 7
prix : 8 pièces d'or



ÉPÉE DU DIABLE
attaque : frapper
longueur : 7
prix : 20 pièces d'or



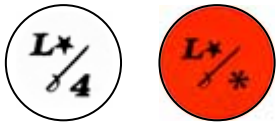
ÉPÉE EN ACIER VÉRITABLE
attaque : frapper
longueur : 7
prix : 25 pièces d'or



L'ÉTOILE DU MATIN
attaque : frapper
longueur : 6
prix : 8 pièces d'or



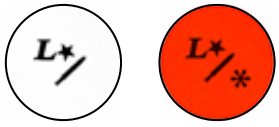
GRANDE HACHE
attaque : frapper
longueur : 5
prix : 8 pièces d'or



ÉPÉE D'ESTACHE
attaque : frapper
longueur : 4
prix : 6 pièces d'or



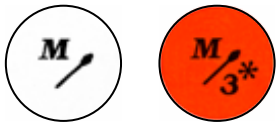
ÉPÉE VIVANTE
attaque : frapper
longueur : 4
prix : 25 pièces d'or



ÉPÉE COURTE
attaque : frapper
longueur : 3
prix : 4 pièces d'or



HACHE
attaque : frapper
longueur : 2
prix : 4 pièces d'or



MASSE
attaque : frapper
longueur : 1
prix : 6 pièces d'or

Poignard (chiffre COMBAT)
attaque : frapper
longueur : 0
dommage : N* (négligeable + une étoile de netteté)

Dent/griffe (monstre)
attaque : frapper
longueur : 0
mal : voir la liste des monstres

ARMURE



ARMURE
protège contre :
toutes directions
prix : 17 intact,
12 endommagés



PECTORAL
protège contre :
Poussée et swing
prix : 9 intact,
6 endommagé



CASQUE
protège contre :
Fracasser
prix : 5 intact,
3 endommagés



BOUCLIER
protège contre :
n'importe quelle direction
prix : 7 intact,
5 endommagé



ARMURE ÉNORME
protège contre :
toutes directions
prix : 25 intact,
18 endommagés,
5 détruits



PLAQUE DE CUISSE EN ARGENT
protège contre :
Poussée et swing
prix : 25 intact,
21 endommagés,
15 détruits



CASQUE D'OR
protège contre :
Fracasser
prix : 30 intact,
27 endommagés,
20 détruits



BOUCLIER DE JADE
protège contre :
n'importe quelle direction
prix : 20 intact,
16 endommagés,
10 détruits

Remarques : 1) Lorsque les indigènes et les visiteurs achètent ou obtiennent une armure endommagée, ils la réparent instantanément. Il est immédiatement disponible pour leur être racheté dans un état intact.**2)** Une fois détruits, les casques et boucliers normaux sont rendus aux soldats, les cuirasses à la garde et les armures à l'ordre.

LES CHEVAUX



PONEY
VUL : moyen
Bonus de mouvement : double mouvement

PONEYS

galoper/marcher valeurs:	OR le prix:
L2/L4	16
M2/M5	16
M3/M4	15
M3/M5	14
L3/M4	14
L3/M5	12
M4/M5	12



CHEVAL DE TRAVAIL
VUL : Lourd
Bonus de mouvement : phase de mouvement supplémentaire

CHEVAUX DE TRAVAIL

galoper/marcher valeurs:	OR le prix:
H6/T8	12
H6/H7	11
M5/H7	11
M5/M6	dix
L4/M6	9
L4/L5	8



CHEVAL DE BATAILLE
VUL : Bonus de mouvement
formidable et blindé : aucun

CHEVAUX DE GUERRE

galoper/marcher valeurs:	OR le prix:
T3/T5	25
T5/T7	22
H4/T7	20
H4/H6	18

LISTE DES MONSTRES



FORMIDABLE DRAGON VOLANT
taille : prime énorme et blindée : 12 renommée et 12 notoriété *Ce monstre vole*



TÊTE DE DRAGON VOLANT
arme : frappe
longueur de 7 (épée large)



DRAGON ÉNORME
taille : prime énorme et blindée : 10 renommée et 10 notoriété



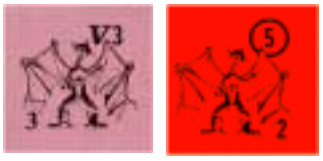
TÊTE DE DRAGON
arme : frappe
longueur de 9 (personnel)



GÉANT
taille : énorme
prime : 8 renommée et 8 notoriété



CLUB GÉANT
arme : frappe
longueur de 8 (grande épée)



DÉMON AILÉ
taille : énorme
prime : 8 renommée et 8 notoriété
arme : puissance de la fosse
longueur de 17
Ce monstre vole



DÉMON
taille : énorme
prime : 8 renommée et 8 notoriété
arme : puissance de la fosse
longueur de 17



TROLL ÉNORME
taille : prime énorme et blindée : 8 renommée et 8 notoriété



POULPE
taille : énorme
prime : 8 renommée et 8 notoriété



SERPENT ÉNORME
taille : prime énorme et blindée : 7 renommée et 7 notoriété



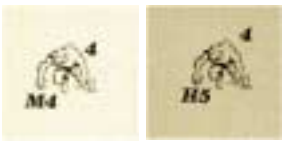
ÉNORME ARAIGNÉE
taille : énorme
prime : 6 renommée et 6 notoriété



DRAGON VOLANT LOURD
taille : Prime lourde et blindée : 5
Renommée et 5 Notoriété *Ce monstre vole*



DRAGON LOURD
taille : Prime lourde et blindée : 5
Renommée et 5 Notoriété



TROLL LOURD
taille : Prime lourde et blindée : 5
Renommée et 5 Notoriété



SERPENT LOURD
taille : prime lourde et blindée :
4 renommée et 4 notoriété



CHAUVE-SOURIS GÉANTE
taille : Lourd
prime : 3 renommée et 3 notoriété
Ce monstre vole



ARAIGNÉE LOURDE
taille : Lourd
prime : 3 renommée et 3 notoriété



LUTIN
taille moyenne
prime : 2 renommée et 1 notoriété
arme : malédiction
longueur de 17

GOBELIN avec lance
taille moyenne
prime : 1 renommée et 1 notoriété
arme : frappe,
longueur de 10 (Lance)



GOBELIN avec grande épée
taille moyenne
prime : 1 renommée et 1 notoriété
arme : frappe,
longueur de 8 (grande épée)



GOBELIN avec Hache
taille moyenne
prime : 1 renommée et 1 notoriété
arme : frappe,
longueur de 2 (Axe)



VIPÈRE
taille : moyenne et blindée prime : 1 renommée et 2 notoriété



FANTÔME
taille moyenne
prime : 0 renommée et 2 notoriété



OGRE
taille moyenne
prime : 0 renommée et 2 notoriété



LOUP
taille moyenne
prime : 0 renommée et 1 notoriété

LISTE DES AUTOCHTONES



CHEVALIER
Arme : frappante,
longueur de 7 (Broadsword)
VUL : Formidable et blindé Salaire en Or de base : 8 Or
Prime : 12 Notoriété et 8 Or
Force de déplacement : Énorme
Poids : Lourd



GRAND ÉPÉNÉATEUR
Arme : frappante,
longueur de 8 (Grande Épée) VUL : Lourde et blindée Salaire Or de base : 4 Or Bounty : 6 Notoriété et 4 Or Force de déplacement : Lourde

Poids : Lourd



GRAND HOMME À LA AXE
Arme : frappante,
longueur de 5 (Grande Hache) VUL : Lourde
Salaire de base en or : 4 Gold
Bounty : 6 Notoriété et 4 Gold
Move Strength : Lourd
Poids : Lourd



PIQUEUR
Arme : frappante,
longueur de 10 (Lance) VUL : moyen et blindé Salaire en or de base : 2 or Bounty : 3 notoriété et 2 or force de déplacement : moyen
Poids : moyen



ÉPÉNÉATEUR COURT
Arme : frappante,
longueur de 3 (Épée courte)
VUL : Moyen et blindé Salaire en Or de base : 2 Or Bounty : 3 Notoriété et 2 Or Force de déplacement : Moyen
Poids : moyen



ARBALÈTE
Arme : missile,
longueur de 12 (Arbalète) VUL : Moyenne et blindée Salaire Or de base : 2 Or Bounty : 4 Notoriété et 2 Or Force de déplacement : Moyen
Poids : moyen



LANCIER
Arme : frappante,
longueur de 10 (Lance)
VUL : Léger
Salaire de base en or : 2 Gold
Bounty : 4 Notoriété et 2 Gold Move
Strength : Léger
Poids : Léger



RAIDER
Arme : frappante,
longueur de 3 (Épée Courte)
VUL : Léger
Salaire de base en or : 2 Gold
Bounty : 4 Notoriété et 2 Gold Move
Strength : Léger
Poids : Léger



ARCHER
Arme : missile,
voir les notes d'Archer à droite
VUL : Medium
Salaire de base en or : 2 Gold
Bounty : 4 Notoriété et 2 Gold Move
Strength : Medium
Poids : moyen



ÉPÉISTE
Arme : frappante,
longueur de 4 (Thrusting Sword)
VUL : Moyen
Salaire de base en or : 1 Gold
Bounty : 2 Notoriété et 1 Gold Move
Strength : Medium
Poids : moyen



ASSASSIN
Arme : frappante,
longueur de 3 (Épée Courte) VUL : Moyen
Salaire de base en or : 1 Gold
Bounty : 2 Notoriété et 1 Gold Move
Strength : Medium
Poids : moyen

Explication:

Arme: La longueur du l'arme du monstre et sa méthode d'attaque (lorsqu'il ne s'agit pas d'une arme de frappe de longueur nulle).

VUL : La vulnérabilité et l'armure du natif.

Salaire de base en or : Le prix d'or de base de l'embauche du natif. Multipliez par le résultat Prix pour arriver au coût final.

Prime: La prime de notoriété et d'or pour avoir tué l'indigène.

Remarques des archers :

1. Le WHQ a un arc moyen (longueur 16); tous les autres Archers natifs ont un Arc Léger (longueur 14).

2. Lors du dé pour l'attaque d'un Archer sur la Table de Missiles, ne lancez qu'un seul dé. *Spécial:* Les archers n'attaquent pas lorsqu'ils sont face claire. Ils restent assignés à leurs cibles normalement.

Prix pour embaucher des groupes autochtones :

Bachkars : 12 or

Société: 16 or

Garder: 12 or

Lanciers : 8 or

Commander: Doit être embauché individuellement

Patrouille: 6 or

Voleurs : Doit être embauché individuellement

Soldats: 10 pièces d'or

Bois des bois : 6 or

STATISTIQUES NATIVES DE COMBAT

Originaire de	Taper	Natif non alerté Attaque	Se déplacer	Natif alerté Mouvement d'attaque		Cheval Taper	Cheval non alerté Poids	Vitesse	Cheval alerté Poids	Vitesse
Bachkars										
BHQ	Raider	L4*	2	M4*	3	Poney	M	4	M	3
B1	Raider	M3*	3	L3*	3	Poney	M	5	M	3
B2	Raider	M4*	2	L3*	3	Poney	M	5	M	4
B3	Raider	L4*	2	M3*	4	Poney	M	4	L	3
B4	Raider	M5*	2	L2*	4	Poney	M	5	L	3
B5	Raider	L2*	4	L2*	4	Poney	L	5	M	2
Société										
CHQ	S. Épéiste	M3*	5	L4*	3					
C1	S. Épéiste	L3*	4	M4*	3					
C2	Piquier	H6*	4	M4*	5					
C3	Piquier	H6*	4	M4*	5					
C4	Piquier	H6*	4	M4*	5					
C5	G. Épéiste	T4*	6	H5*	5					
C6	Arbalétrier	H6	5	H1	4					
Garder										
GHQ	G. Épéiste	H5*	5	T4*	6					
G1	G. Épéiste	H5*	5	T4*	6					
G2	G. Épéiste	H5*	5	T4*	6					
Lanciers										
LHQ	Lancier	H5*	3	M3*	4	Poney	M	4	M	3
L1	Lancier	H6*	2	M3*	4	Poney	M	5	M	3
L2	Lancier	M4*	3	H4*	4	Poney	M	5	M	4
L3	Lancier	H4*	5	M4*	4	Poney	L	4	L	2
Commander										
OHQ	chevalier	H6*	4	T4*	6	Cheval de bataille	J	5	J	3
O1	chevalier	H4*	6	T5*	5	Cheval de bataille	H	6	H	4
O2	chevalier	H5*	5	T5*	6	Cheval de bataille	J	sept	J	5
O3	chevalier	H4*	6	T5*	6	Cheval de bataille	J	sept	H	4
Patrouille										
PHQ	S. Épéiste	M4*	3	L2*	5	Cheval de bataille	H	sept	M	5
P1	S. Épéiste	L4*	3	M4*	4	Cheval de bataille	H	sept	H	6
P2	S. Épéiste	M5*	3	L4*	3	Cheval de bataille	M	6	H	6
Coquins										
RHQ	Assassin	M3*	4	L4*	2					
R1	G. L'homme à la hache	H5*	4	T3*	5					
R2	G. L'homme à la hache	H5*	4	T3*	5					
R3	S. Épéiste	M5*	3	L3*	4					
R4	Archer	- -	2	L1**	4					
R5	Assassin	M3*	4	L4*	2					
R6	Épéiste	M3*	5	L3*	4					
R7	Épéiste	M3*	5	L3*	4					
Soldats										
SHQ	G. Épéiste	T4*	6	H5*	5					
S1	Piquier	H6*	4	M4*	5					
S2	Piquier	H6*	4	M4*	5					
S3	Arbalétrier	H6	5	H1	4					
Woodfolk										
WHQ	Archer	- -	2	M1**	4					
W1	Archer	- -	2	L1**	4					
W2	Archer	- -	2	L1**	4					

LISTE DES TRÉSORS

Cette liste décrit les effets spéciaux ou les capacités que chaque trésor fournit. Un trésor, le tabard impérial, n'est pas répertorié car il n'a pas de capacités spéciales - sa seule valeur réside dans sa contribution potentielle aux conditions de victoire. Les statistiques pour tous les trésors, y compris la renommée, la récompense de renommée, la notoriété, l'or, le type de magie ou de couleur, les sorts, les grands ou grands trésors et les trésors dans les valeurs de trésor sont fournies dans le tableau des trésors, après cette section.

1. TRÉSORS DANS LES TRÉSORS

Chacune de ces cartes a une boîte de trésors sur la carte de mise en place. Lorsqu'une carte est trouvée, ses trésors deviennent disponibles d'une manière ou d'une autre.

Cartes de remplacement : Chacune de ces cartes est échangée contre les trésors de sa boîte. Lorsque la carte est échangée, elle est retirée du jeu pour le reste de la partie.

POITRINE: La seule façon d'ouvrir le coffre est avec les clés perdues; il reste en jeu comme n'importe quel autre objet jusqu'à ce qu'il soit ouvert et que sa carte soit échangée. Un personnage ne peut ouvrir le coffre que s'il a les clés perdues et le coffre actifs en même temps. Lorsqu'il ouvre le Coffre, il l'échange immédiatement contre ses trésors et la carte Coffre est retirée du jeu. Il garde les trésors et ajoute 50 points à son or enregistré.*Noter:* Le coffre ne peut pas être réutilisé une fois ouvert.

SQUELETTE MOISIE : Lorsqu'un personnage pioche cette carte, il doit immédiatement la révéler et faire un jet de Malédiction. Ensuite, il échange la carte, mais il ne garde pas ses trésors - il doit les mettre dans la boîte du site qu'il cherchait lorsqu'il a pioché le squelette moisi, et la seule façon de les obtenir est de piller davantage ce site. Il place les trésors au-dessus de tous les autres trésors de cette boîte, avec le casque d'or sur le dessus, le plastron d'argent ensuite et le troisième bouclier de jade à partir du haut.

DEMEURE DE VOLEUR : Lorsqu'un personnage pioche cette carte, il doit immédiatement la révéler et faire un jet de Malédiction. Puis il échange la carte et conserve ses trésors ; il ajoute également 20 points à sa médaille d'or enregistrée.

Cartes de sites : Lorsqu'un personnage pioche une de ces cartes, il la retourne face visible et la raye de sa liste de Découvertes (c'est le seul moyen de découvrir une carte Site en cherchant). Puis il le remet dans la boîte d'où il l'a tiré, à la *bas* du tas de trésors dans cette boîte, face visible. La carte reste dans cette case, mais elle est supposée être dans la même clairière que le jeton de cette case. Si plusieurs cartes Site se trouvent dans la même case, celle qui a été piochée en dernier est celle qui se trouve en bas de la pile. Lorsqu'un personnage se trouve dans la même clairière avec une carte Site qu'il a cochée, il peut utiliser des phases de Fouille pour la piller. Il doit utiliser la table spéciale pour cette carte - il ne peut pas utiliser la table de butin (ni Magic Sight) pour piller une carte de site. Il lance deux dés et utilise le résultat le plus élevé pour trouver son résultat, et toutes les modifications du jet de dé qui s'appliquent aux jets de butin s'appliquent à son jet. Le tableau pour chaque carte de site est donné ci-dessous, et une version abrégée est indiquée sur la carte de configuration.

CERCLE DE CHAMPIGNON

Mourir Rouleau:	Effet sur le caractère de recherche :
1	Il prend l'épée du Diable. S'il est parti, il n'obtient rien.
2	Il prend la carte au trésor. S'il est parti, il n'obtient rien.
3	Il se téléporte instantanément dans n'importe quelle clairière de grotte qu'il choisit, restant caché s'il était caché, et il continue son tour à partir de là. S'il est déjà dans une grotte, il peut choisir d'y rester. Tous les suiveurs sont laissés pour compte.
4	Pour le reste de la journée, chaque fois qu'il utilise la table des pairs, il peut fouiller n'importe quelle clairière (y compris les grottes). De même, chaque fois qu'il fait une activité d'enchantement, il peut le faire dans n'importe quelle clairière, comme s'il était dans cette clairière.
5	Il doit faire un jet sur la table Power of the Pit avec lui-même comme cible.
6	Il doit faire un jet de Malédiction.

CRYPTE DU CHEVALIER

Mourir Rouleau:	Effet sur le caractère de recherche :
1	Il prend le cheval de bataille. S'il est parti, il n'obtient rien.
2	Il prend l'armure en "T". S'il est parti, il n'obtient rien.
3	Il prend l'épée Bane. S'il est parti, il n'obtient rien.
4	Il prend la carte au trésor. S'il est parti, il n'obtient rien.
5	Il ajoute un point à sa médaille d'or enregistrée. Ces points d'or restent disponibles lorsque tous les trésors ont disparu.
6	Il doit faire un jet de Malédiction.

PRAIRIE ENCHANTÉE

Mourir Rouleau:	Effet sur le caractère de recherche :
1	Il prend le poney. S'il est parti, il n'obtient rien.
2	Il prend l'épée Truesteel. S'il est parti, il n'obtient rien.
3	Il doit faire un jet pour un souhait. Il est à la fois le lanceur de sorts et la cible.
4	Tous ses marqueurs d'action fatigués et blessés reviennent instantanément en jeu, reposés. *Noter:* Ce résultat brise automatiquement la malédiction Wither.
5	Il doit faire un jet de Malédiction.
6	Il n'obtient rien.

2. Cartes BIRDSONG

Chacune de ces cartes donne à son propriétaire la possibilité de modifier la façon dont il enregistre une (ou plusieurs) des phases de son tour. Il ne peut utiliser une carte que s'il l'a active lorsqu'il enregistre la phase modifiée pendant*Chant d'oiseau* et quand il le fait. Il peut choisir d'utiliser ou non la carte - il n'est pas obligé de l'utiliser simplement parce qu'elle est active.*Important:* L'enregistrement d'une phase modifiée l'engage à garder la carte active jusqu'à ce qu'il effectue cette phase. Une fois qu'il utilise une carte pour enregistrer une phase modifiée, il ne peut pas désactiver, vendre ou abandonner volontairement la carte tant qu'il n'a pas terminé la phase modifiée. S'il n'a pas assez de force de mouvement pour porter la carte lorsqu'il se déplace, il doit l'abandonner et annuler l'activité. Il doit disposer d'une force de mouvement suffisante pour porter la carte s'il en est capable (par exemple, en activant une carte Cheval ou Bottes).

BOULE DE CRISTAL: Cette carte permet à son propriétaire d'utiliser ses phases régulières pour enregistrer l'activité améliorée Peer ou Enchant à distance. Lorsqu'il enregistre l'activité améliorée des pairs, il peut enregistrer n'importe quelle clairière sur la carte, et lorsqu'il enregistre l'activité d'enchantement à distance, il peut enregistrer n'importe quelle tuile sur la carte. Quand il fait l'activité, il fouille la clairière ou enchante la tuile qu'il a enregistrée.

Étapes supplémentaires : Chacune des cartes suivantes permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire. Il doit enregistrer quelle phase est causée par chaque carte et garder la carte active jusqu'à ce qu'il fasse cette phase.

TÉLESCOPE ANCIEN : Cette carte donne à son propriétaire une phase supplémentaire qu'il peut utiliser pour faire l'activité Peer améliorée, en regardant d'une clairière de montagne à n'importe quelle autre clairière de montagne sur le plateau. Lorsqu'il enregistre l'activité, il doit enregistrer le dégagement de la montagne qu'il recherchera. Lorsqu'il fait l'activité, il doit être dans une clairière ou l'activité est annulée.

MANTEAU DE BRUME : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour faire l'activité Cacher.

LUNETTES MAGIQUES : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour effectuer l'activité Recherche.

RÉGENT DES BIJOUX : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour faire l'activité Commerce.

SCEPTRE ROYAL : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour faire l'activité Embauche.

sept-BOTTES DE LA LIGUE : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour effectuer l'activité Déplacement, même s'il est à cheval.

LANTERNE BLINDÉE : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire qu'il peut utiliser pour enregistrer toute activité normale. Il doit être dans une clairière de grotte lorsqu'il démarre la phase ou l'activité est annulée.

CERCLE DE CHAMPIGNON : Cette carte de site permet à chaque personnage dans sa clairière d'enregistrer une phase supplémentaire pour faire l'activité Enchanter, s'il est dans cette clairière à la fois quand il enregistre la phase et quand il la fait. Cette carte est également une carte Enchantée qui fournit*noir* magie de couleur à tout le monde dans sa clairière, en plus d'être une carte de site qui peut être pillée.

ANNEAU DE CHAMPIGNON : Cette carte permet à son propriétaire d'enregistrer une phase supplémentaire pour effectuer l'activité Enchanter.

3. Cartes DAYLIGHT

Ces cartes sont automatiquement actives dès qu'elles sont actives. Ils ont des effets qui s'appliquent uniquement pendant la lumière du jour.

ESSENCE DE DRAGON : Cette carte Enchantée affecte tout le monde dans sa clairière. Il invoque des monstres comme un jeton d'avertissement "Smoke" chaque fois qu'un

le personnage termine son tour dans la clairière. Il n'affecte que sa propre clairière - il n'invoque pas de monstres lorsque quelqu'un termine son tour dans une autre clairière. Dans une tuile Grotte, cela compte comme un jeton SMOKE C, et dans une tuile Montagne (y compris la tuile Deep Woods), cela compte comme un jeton SMOKE M.Dans une tuile Vallée ou Bois (sauf Deep Woods), il n'invoque pas de monstres. Il fournit également *mauve* la magie des couleurs à tout le monde dans sa clairière.

FLEURS DE REPOS : Pendant *Lumière du jour*, cette carte active instantanément tous les jetons fatigués dans sa clairière, mais lorsqu'elle active un jeton, le propriétaire du jeton s'endort jusqu'à ce que *Le coucher du soleil*. Il saute son tour (s'il ne l'a pas déjà pris) et il ne peut ni bloquer ni être bloquéou invoquer des monstres. À*Le coucher du soleil* il revient à la normale et tous ses jetons d'action fatigués sont reposés sans frais (les jetons blessés ne sont pas affectés). Cet effet ne se produit que pendant*Lumière du jour* et seulement s'il a un ou plusieurs marqueurs d'action fatigué - les fleurs n'ont aucun effet après *Le coucher du soleil,* et ils n'ont aucun effet si tous ses marqueurs d'action sont actifs et/ou blessés. Cette carte fournit également*Or* la magie des couleurs à tout le monde dans sa clairière.

1. Les personnages ne peuvent s'endormir que lorsqu'ils sont dans les clairières, pas lorsqu'ils sont sur les routes.

2. Si un personnage est affecté par les fleurs de repos et la malédiction Wither en même temps, ses jetons ne peuvent pas être activés ou reposés et il ne s'endort pas. Dès que la malédiction Wither est supprimée, les fleurs du repos ont leur effet normal.

CALVAIN DE SANTÉ : Lorsqu'un personnage a cette carte active, chaque fois qu'il fait une activité Repos, il se repose *deux* astérisques d'effort au lieu d'un. *Noter:* Lorsqu'un personnage active cette carte, il utilise toute la Potion sur lui-même. La carte ne peut pas être transférée tant qu'elle est active.

BIJOU INTEMPOREL : Le propriétaire de cette carte choisit quoi faire à chaque phase de son tour au fur et à mesure de la phase. Il obtient le même nombre de phases et de types d'activités qu'il est normalement autorisé, sauf qu'il peut utiliser une activité supplémentaire ou améliorée causée par une appartenance dès qu'il active cette appartenance, qu'elle ait été active pendant*Chant d'oiseau* ou non. *Exception:* Un seul cheval par jour peut lui donner des phases supplémentaires. Une fois qu'il utilise une phase supplémentaire causée par un cheval, pour le reste de la journée, il ne peut pas utiliser de phases supplémentaires causées par d'autres chevaux.

1. S'il active le Joyau Intemporel pendant son tour, il peut choisir comment faire les phases restantes de son tour comme il les fait.

2. S'il désactive le Joyau Intemporel pendant son tour, il est instantanément bloqué.

4. CARTES À USAGE UNIQUE

Lorsqu'un personnage active une de ces cartes, il doit l'utiliser immédiatement. S'il ne peut pas l'utiliser, il ne peut pas l'activer. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois avant d'être retirée du jeu ou rendue à un Visiteur.

AMULETTE: Cette carte peut soigner un personnage dans sa clairière d'une Malédiction, ou elle peut casser (ou casser partiellement) un Sort dont le lanceur de sorts ou la cible se trouve dans sa clairière. Le propriétaire de la carte choisit exactement quelle malédiction ou quel sort est annulé. À*Minuit* il retourne dans la boîte du chaman.

1. L'amulette peut briser une malédiction sur un personnage. Les autres personnages et autres malédictions ne sont pas affectés.Les personnages ne sont pas affectés par plus d'une copie de la même malédiction - une seule utilisation de l'amulette est nécessaire pour supprimer une malédiction même si le personnage l'a reçue plus d'une fois.

2. Lorsqu'elle est utilisée contre un sort, l'amulette fonctionne comme un sort de rupture de sort. Il libère certaines ou toutes les cibles du sort du sort. Il ne peut être utilisé contre un sort que si le sort existe déjà au moment où l'amulette est activée - il ne peut pas affecter un sort qui est en train d'être lancé. L'Amulette n'affecte qu'un seul sort - les doublons du sort ne sont pas affectés.

POITRINE: Un personnage ne peut activer cette carte que s'il a également les clés perdues actives. Lorsqu'il ouvre le coffre, il l'échange contre les objets de sa boîte et ajoute 50 points à son or enregistré. Le coffre ne peut pas être ouvert sans les clés perdues, et une fois sa carte échangée, il est retiré du jeu pour le reste de la partie.

GRIFFE FÉTINE : Lorsqu'un personnage active cette carte, il lance immédiatement un Souhait et une Malédiction. Il utilise le même jet de dé pour trouver son résultat sur les deux tables (donc si son résultat est "4", il obtient le souhait "Je souhaite la paix" et la malédiction "Mauvaise santé"). À*Minuit* il retourne dans la boîte du chaman.

5. UTILISATION DES TABLEAUX

Ces cartes modifient la façon dont les personnages utilisent une ou plusieurs des tables du jeu. Ils sont en vigueur chaque fois qu'ils sont actifs et leurs effets sont cumulatifs. *Exemple:* Si un personnage a la Carte de la Cité Perdue et la Carte des Ruines actives dans une tuile qui contient à la fois un jeton Ruines et le jeton Cité Perdue, il soustrait deux à ses jets de Localisation. *Noter:* Les modifications du jet de dé ne s'appliquent pas aux tables de combat telles que le repositionnement et le changement de tactique, ou aux lancers de jeu tels que le Monster Roll ou la Météo. Ces jets ne sont pas considérés comme des jets de personnage. Les modifications du jet de dé d'un personnage ne s'appliquent pas non plus à ses mercenaires ; ils utilisent leurs propres modifications au jet de dé, le cas échéant.

SABOT FENDU : Chaque fois qu'un personnage lance un dé sur une table alors qu'il se trouve dans la même clairière avec le sabot fendu, il ajoute un à son résultat. Cette carte Enchantée est également une source de*Noir* la magie des couleurs à tout le monde dans sa clairière.

GANTS DEFT : Cette carte affecte la table Butin et les trois tables spéciales utilisées pour piller les cartes Site. Si un personnage a cette carte active lorsqu'il utilise une de ces tables, il ne lance qu'un seul dé pour connaître son résultat.

CLÉS PERDUES : Lorsqu'un personnage a cette carte active, il n'a pas besoin de jouer une pièce avec une force Énorme pour piller le Caveau ou la Crypte du Chevalier. Cette carte sert également à ouvrir le coffre.

PORTE-BONHEUR: Lorsqu'un personnage a cette carte active lorsqu'il utilise une table, il ne lance qu'un seul dé (y compris la malédiction ou le pouvoir de la fosse).

BAGUETTE MAGIQUE: Cette carte n'affecte que les tables de Sorts (Souhait, Malédiction, Pouvoir de la Fosse, Transformation, Perdu et Tempête Violente). Il affecte également la table de missiles lorsqu'il est utilisé pour résoudre un*Attaque* épeler. Si un personnage a cette carte active lorsqu'il utilise l'une de ces tables, il choisit ce que lance le dé rouge au lieu de le lancer. S'il doit lancer deux dés, il doit toujours lancer le dé blanc, après avoir choisi ce que le dé rouge lance, et le nombre le plus élevé est son résultat. S'il ne doit lancer qu'un seul dé (suite au porte-bonheur par exemple), il peut utiliser le dé rouge et choisir son résultat.

CARTE DU CHÂTEAU PERDU : Cette carte affecte tous les jets de Localisation effectués dans la tuile qui contient le jeton Château Perdu. Si un personnage a cette carte active lorsqu'il est dans cette tuile, alors lorsqu'il utilise la table de localisation, il soustrait un de son résultat.

CARTE DE LA CITÉ PERDUE : Cette carte affecte tous les jets de localisation effectués dans la tuile qui contient le pion Lost City. Si un personnage a cette carte active lorsqu'il est dans cette tuile, alors lorsqu'il utilise la table de localisation, il soustrait un de son résultat.

CARTE DES RUINES : Cette carte affecte tous les jets de Localisation effectués dans la tuile Ruines ou dans n'importe quelle tuile qui contient un jeton Jaune d'Avertissement Ruines. Si un personnage a cette carte active dans l'une de ces tuiles, alors lorsqu'il lance le dé sur la table de localisation, il soustrait un de son résultat.*Noter:* Si la tuile Ruines contient un jeton Ruines, la soustraction est toujours de un et non de deux.

VERRE FANTÔME : Cette carte oblige son propriétaire à utiliser Magic Sight lorsqu'il cherche (voir règle 7.5.7).

CHAUSSURES DE STEALTH : Lorsqu'un personnage a cette carte active, il ne lance qu'un seul dé à chaque fois qu'il utilise la table de Dissimulation.

6. MODIFIER LES PIONS D'ACTION

Lorsqu'un personnage a une de ces cartes actives, elle modifie l'une des valeurs de chacun de ses marqueurs d'action (cela n'affecte que les marqueurs d'action, pas les cartes Trésor ou les chevaux). Cette modification est automatique chaque fois que la carte est active - il n'a pas la possibilité d'utiliser les valeurs imprimées sur les jetons.

CEINTURE DE FORCE : Cette carte modifie la force des jetons Mouvement, Combat, Esquive et Berserk de son propriétaire (ses jetons Magie ne sont pas affectés). Les astérisques sur chaque jeton définissent sa force : chaque jeton avec deux astérisques a une force énorme, chaque jeton avec un astérisque a une force élevée et chaque jeton sans astérisque a une force moyenne.

PROJET DE VITESSE : Cette carte modifie les numéros de temps sur tous les marqueurs d'action de son propriétaire (y compris ses marqueurs magiques). Les astérisques sur chaque jeton définissent son numéro de temps : chaque jeton avec deux astérisques a un temps de "2", chaque jeton avec un astérisque a un temps de "3", et chaque jeton sans astérisque a un temps de "4". Cette potion est consommée par le personnage qui l'active. Il ne peut pas être transféré tant qu'il est actif. À*Minuit*, il revient au démoniste.

VÊTEMENT DE VITESSE : Cette carte modifie les numéros de temps sur tous les marqueurs d'action de son propriétaire (y compris ses marqueurs magiques). Les astérisques sur chaque jeton définissent son numéro de temps : chaque jeton avec deux astérisques a un temps de "3", chaque jeton avec un astérisque a un temps de "4", et chaque jeton sans astérisque a un temps de "5".*Noter:* Si un personnage a à la fois la Tenue de vitesse et la Tenue de vitesse actives, la Tenue de vitesse définit les nombres de temps sur ses marqueurs d'action et la Tenue de vitesse n'a aucun effet.

7. REPOS INSTANTANÉ

Ces cartes rapprochent instantanément les jetons d'action du jeu. Chaque carte est automatiquement active lorsqu'elle est active.

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

FLEURS DE REPOS : Pendant *Lumière du jour*, cette carte active instantanément tous les jetons fatigués dans sa clairière, mais lorsqu'elle active un jeton, le propriétaire du jeton s'endort jusqu'à ce que *Le coucher du soleil*. Voir description détaillée sous *3. Cartes Daylight.*

FLACON DE GUÉRISON : Cette carte convertit les blessures de son propriétaire en fatigue instantanément, sans frais. Tant qu'un personnage a cette carte active, tous ses jetons d'action blessés sont instantanément convertis en jetons de fatigue, et toutes les nouvelles blessures qu'il reçoit sont également converties en jetons de fatigue. Cette carte n'affecte pas les marqueurs fatigués. Cette *Potion* est réutilisable et peut être transféré lorsqu'il est actif, mais il expire à *Minuit* et est ramené à la Chapelle.

8. Cartes BOTTES

Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une carte Botte active (il peut porter plus d'une carte Botte, mais une seule d'entre elles peut être active). Il peut utiliser sa carte Boots active comme marqueur de mouvement avec les valeurs de force et de temps indiquées sur la carte. Il n'est pas obligé d'utiliser la carte comme jeton de mouvement simplement parce qu'elle est active. Un personnage ne peut activer une carte Bottes que si sa force est égale ou supérieure à son poids (comme indiqué sur sa carte personnage) et au poids de tout ce qu'il transporte. *Exemple:* La carte du capitaine indique son poids comme moyen, il ne peut donc jamais activer les chaussures de furtivité ou les pantoufles elfiques car elles n'ont qu'une force légère.

CHAUSSONS ELFE : Intensité lumineuse, nombre de temps de 2.

BOTTES DE PUISSANCE : Force lourde, nombre de temps de 4.

BOTTES RAPIDES : Force moyenne, nombre de temps de 3.

BOTTES DE 7 LIGUES : Force énorme, nombre de temps de 5. Cette carte peut être utilisée pour ouvrir le coffre-fort et la crypte du chevalier. Il permet également à son propriétaire d'enregistrer une phase de Déplacement supplémentaire pendant *Chant d'oiseau.*

CHAUSSURES DE STEALTH : Force légère, nombre de temps de 3. Cette carte permet également à son propriétaire de lancer un dé sur la table Hide.

9. CARTES DE GANTS

Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une carte Gants active (il peut porter plus d'une carte Gants, mais une seule d'entre elles peut être active). Il peut utiliser sa carte Gants active comme marqueur de combat avec les valeurs de force et de temps indiquées sur la carte. Il n'est pas obligé d'utiliser la carte comme marqueur de combat simplement parce qu'elle est active.

GANTS DEFT : Force légère, nombre de temps de 2. Cette carte a également permet à son propriétaire de lancer un dé sur la table Butin.

GANTS DE FORCE : Force énorme, nombre de temps de 5. Cette carte peut être utilisée pour ouvrir le coffre-fort et la crypte du chevalier.

GANTS PRATIQUES : Force moyenne, nombre de temps de 3.

GANTEAUX DE PUISSANCE : Force lourde, nombre de temps de 4.

10. CARTES ARME ET ARMURE

Cartes d'armes : Les cartes d'armes peuvent être utilisées comme des armes et peuvent être modifiées en *Potions* qui modifient les armes.

MÉLANGE D'ALCHIMISTE : Cette *Potion* représente des pincées de poudre mortelle lancées sur une cible. C'est une arme de missile, longueur 11, poids Négligeable, impact Moyen, avec trois étoiles de netteté. Une fois activé, il peut attaquer une cible par round de combat jusqu'à ce que *Minuit,* quand il expire et revient au démoniste. Il n'est pas limité au personnage qui l'active - il peut être transféré lorsqu'il est actif.

Cartes d'armure : Les cartes d'armure peuvent être jouées comme une armure, et en plus de l'autre armure d'un personnage, pendant le combat.

GILET DE NAIN BIJOU : Lorsqu'elle est active, cette carte intercepte *Poussée* attaques. Il est détruit lorsqu'un dommage lourd (ou supérieur) lui est infligé. Lorsqu'il est détruit, son propriétaire obtient 23 points OR pour représenter la valeur de ses joyaux.

BRAS DORÉ : Lorsqu'elle est active, cette carte intercepte *Balançoire* attaques. Il est détruit lorsqu'un dommage moyen (ou supérieur) lui est infligé. Lorsqu'il est détruit, son propriétaire obtient 11 points OR pour représenter la valeur de l'or.

COURONNE DORÉE: Lorsqu'elle est active, cette carte intercepte *Fracasser* attaques. Il est détruit lorsqu'un dommage moyen (ou supérieur) lui est infligé. Lorsqu'il est détruit, son propriétaire obtient 48 points OR pour représenter la valeur de son or et de ses bijoux.

POMMADE D'ACIER : Lorsqu'elle est active, cette carte intercepte toutes les attaques. Ce est détruit lorsqu'un dommage énorme (ou plus) lui est infligé. Lorsqu'il est détruit, son propriétaire ne reçoit rien. Lorsqu'un personnage active cette carte, il utilise toutes les *Potion* sur lui-même. Cette carte revient au Chaman à *Minuit.*

11. ALTERER LES ARMES

Lorsqu'un personnage active une de ces potions, il l'utilise automatiquement en totalité sur l'arme qu'il a active (sa dague, s'il n'a pas d'autre arme active) ; la potion ne peut affecter aucune autre arme. La carte est placée avec l'arme et reste avec elle jusqu'à ce que l'effet de la potion expire à *Minuit.*

POUSSIÈRE ADHÉRENTE : Cette carte garde l'arme en état d'alerte à tout moment, même lorsqu'elle touche. Cette carte revient au démoniste à *Minuit.*

HUILE DE POISON : Cette carte ajoute une étoile de netteté aux dégâts que l'arme inflige lorsqu'elle touche. Cette carte retourne à la Crone à *Minuit.*

POMMADE DE MORDURE : Cette carte fait que l'arme touche chaque fois que son temps d'attaque diminue *ou cravates* le temps de manœuvre de sa cible. Cette carte retourne à la Crone à *Minuit.*

GRAISSE PÉNÉTRANTE : Cette carte force l'arme à ignorer l'armure. Il inflige des dégâts à tous les monstres et natifs comme s'ils n'étaient pas armés. Lorsqu'il touche un personnage, il lui inflige des dégâts directement comme s'il ne portait aucune armure. L'arme n'endommage ni ne détruit l'armure – il ignore simplement toutes les armures. Cette carte retourne à la Crone à *Minuit.*

12. EFFETS DE COMBAT

Lorsqu'un personnage a une de ces cartes actives, cela modifie sa façon de jouer pendant un round de combat.

GRAISSE RÉFLÉCHISSANTE : Lorsqu'un personnage a cette carte active, il ne peut pas être blessé par une attaque qui touche une armure. Si une attaque le touche et touche une armure, il ne blesse aucun marqueur d'action. Son armure peut toujours être endommagée et détruite normalement, et les attaques qui le frappent sans armure peuvent toujours le blesser et le tuer. Cette *Potion* est utilisé par le personnage qui l'active - il ne peut pas être transféré tant qu'il est actif. Cette carte retourne à la Crone à *Minuit.*

Effort accru : Chacune de ces cartes permet à son propriétaire de jouer plus de deux astérisques d'effort lors d'un round de combat. Le nombre d'astérisques qu'il doit marquer est toujours un de moins que le nombre qu'il utilise. *Exemple:* S'il joue trois astérisques, alors il doit fatiguer deux astérisques.

CEINTURE D'ÉNERGIE : Cette carte permet à son propriétaire de jouer jusqu'à trois astérisques d'effort (au lieu de deux) lors de chaque round de combat.

POTION D'ÉNERGIE : Cette carte permet à son propriétaire de jouer n'importe quel nombre d'astérisques à chaque tour de combat. Cette potion est utilisée par le personnage qui l'active – elle ne peut pas être transférée tant qu'elle est active. *Noter:* Si le même personnage a à la fois la ceinture d'énergie et la potion d'énergie actives, la potion a priorité ; il n'y a pas de limite aux astérisques qu'il peut jouer. Cette carte revient au démoniste à *Minuit.*

Changement d'itinéraire : Un personnage qui a l'une de ces cartes actives peut l'utiliser pendant l'étape de mêlée, après que les attaques et les manœuvres sont révélées mais avant qu'elles ne soient résolues. Si les conditions indiquées sont remplies, la carte lui permet de changer la direction de son attaque ou de sa manœuvre. Il ne peut pas changer les pièces qu'il a jouées, mais il peut les déplacer dans une autre case.

BRACELETS DE COMBAT : S'il attaque une cible dont le temps de manœuvre est de 5 ou plus, il peut déplacer son attaque vers n'importe quel *Attaque* cercle qu'il choisit. Si le temps de manœuvre de sa cible est de 4 ou moins, il ne peut pas décaler son attaque. *Noter:* S'il attaque plusieurs cibles, il ne peut décaler son attaque que si chaque cible a un temps de manœuvre de 5 ou plus.

Cape insaisissable : Si toutes les attaques qui lui sont destinées ont un temps d'attaque de 5 ou plus, il peut déplacer sa manœuvre vers n'importe quel *Manœuvre* carré qu'il choisit. Si une attaque avec un temps de 4 ou moins est dirigée vers lui, il ne peut pas décaler sa manœuvre. *Noter:* Le Nain ne peut jamais déplacer son pion Canard – il ne peut être joué que dans le *Canard* carré de manœuvre.

***** Si les bracelets de combat et la cape insaisissable sont utilisés dans la même étape de mêlée, l'attaque est décalée en premier, puis la manœuvre.

13. SOURCES DE LA MAGIE DES COULEURS

Chacune de ces cartes fournit une réserve infinie d'une couleur de magie à chaque personnage de sa clairière, qu'il le veuille ou non. Cette magie de couleur active automatiquement tous les sorts permanents ensorcelant des cibles dans cette clairière, et elle peut également être utilisée pour y lancer n'importe quel nombre de sorts et d'enchantements. *Rappel:* Le comptoir de la Chapelle est aussi une source de *blanc* magie des couleurs dans sa clairière.

SABOT FENDU : Cette carte est une source de *Noir* la magie.

ESSENCE DE DRAGON : Cette carte est une source de *Mauve* la magie.

FLEURS DE REPOS : Cette carte est une source de *Or* la magie.

ICÔNE DORÉ : Cette carte est une source de *Gris* la magie.

GRAAL SACRÉ : Cette carte est une source de *blanc* la magie.

CERCLE DE CHAMPIGNON : Cette carte de site est une source de *Noir* la magie.

14. ARTEFACTS ET LIVRES DE SORT

Artefacts : Chaque artefact contient une carte sort qui peut être apprise et éveillée en lisant des runes. Une fois le sort éveillé, l'Artefact peut être utilisé pour le lancer une fois par jour, avec un temps de réalisation de 0.

TUYAUX DE LA BÊTE : Cette carte contient une carte Sort de Type VIII. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC VIII" pour lancer ce sort.

BIJOU SABLÉ : Cette carte contient une carte Sort de Type V. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC V" pour lancer ce sort.

CRANE D'ENCHANTEUR : Cette carte contient une carte Sort de Type IV. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC IV" pour lancer ce sort.

L'ŒIL DE L'IDOLE : Cette carte contient une carte Sort de Type II. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC II" pour lancer ce sort.

ANNEAU BRILLANT : Cette carte contient une carte Type III Spell. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC III" pour lancer ce sort.

GEM LUMINEUX : Cette carte contient une carte Sort de Type VII. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC VII" pour lancer ce sort.

ANNEAU CACHÉ : Cette carte contient une carte Sort de Type VI. Il peut être utilisé comme jeton "MAGiC VI" pour lancer ce sort.

STATUE SACRÉE : Cette carte contient une carte Sort de Type I. Il peut être utilisé comme jeton "MAGIC I" pour lancer ce sort.

Livres de sorts : Chaque livre de sorts contient quatre cartes de sorts qui peuvent être apprises et éveillées en lisant des runes. Il peut être utilisé pour lancer uniquement les sorts qui correspondent au chiffre romain rouge sur la carte du livre - les autres cartes sort peuvent être apprises du livre mais elles ne peuvent pas être lancées par celui-ci. Chaque livre de sorts ne peut être joué qu'une seule fois par jour et ne peut lancer qu'un seul sort à chaque fois qu'il est joué, avec un temps de réalisation de 0.

LIVRE NOIR: Cette carte contient deux cartes Sort de Type V et deux cartes Sort de Type VIII. Une fois par jour, il peut être utilisé comme jeton "MAGIC V" pour lancer l'un des sorts de type V. Il ne peut pas lancer les sorts de type VIII.

LIVRE DE SAVOIR : Cette carte contient quatre Sorts de Type IV. Une fois par jour, il peut être utilisé comme jeton "MAGIC IV" pour lancer l'un d'entre eux.

BON BOUQUIN: Cette carte contient deux cartes Sort de Type I et deux cartes Sort de Type VII. Une fois par jour, il peut être utilisé comme jeton "MAGIC I" pour lancer l'un des sorts de Type I. Il ne peut pas lancer les sorts de Type VII.

PARCHEMIN D'ALCHIMIE : Cette carte contient quatre cartes Sort de Type VI. Une fois par jour, il peut être utilisé comme jeton "MAGIC VI" pour lancer l'un d'entre eux.

ROULEAU DE LA NATURE : Cette carte contient deux cartes Sort de Type II et deux cartes Sort de Type III. Une fois par jour, il peut être utilisé comme jeton "MAGIC II" pour lancer l'un des sorts de type II. Il ne peut pas lancer les sorts de Type III.

15. TRÉSORS AVEC SORTS

Certaines cartes Trésor ont des sorts qui n'apparaissent nulle part ailleurs dans le jeu. Ces sorts ne peuvent pas être appris en lisant des runes (ou de toute autre manière) - la seule façon de les lancer est d'utiliser les objets.

COLLIER DRAGONFANG : Le collier Dragonfang peut être joué exactement comme un artefact pour lancer son sort. Il ne peut être joué qu'une seule fois par Soir et son sort a un temps de réalisation de zéro. Ce sort nécessite de la magie violette pour être lancé et cible un dragon ou un dragon volant de n'importe quelle taille. Le personnage qui possède cette carte contrôle le Dragon. Lorsqu'aucun personnage n'a la carte, le sort est annulé. Cette*Jour* le sort expire au prochain *Le coucher du soleil.* Ce sort peut être brisé comme les autres sorts.

L'ŒIL DE LA LUNE : L'Oeil de la Lune peut être joué exactement comme un Artefact pour lancer son sort. Il ne peut être joué qu'une seule fois par Soir et son sort a un temps de réalisation de zéro. Cette*instant* Le sort ne peut être lancé que si les règles optionnelles Saisons/Météo sont utilisées. Ce sort nécessite de la magie grise pour être lancé et cible le jeton numéroté face cachée qui définira la météo de la semaine prochaine. Lorsque le sort entre en vigueur, le lanceur de sorts peut soit regarder ce jeton en secret, soit, sans le regarder, insister pour qu'un nouveau jeton soit choisi en utilisant la méthode normale. Si un nouveau jeton est choisi, il ne le regarde pas. *Commenter:* Un personnage doit généralement lancer ce sort plusieurs fois pour obtenir le temps qu'il veut. Il doit le lancer une fois pour regarder le jeton, une deuxième fois pour le changer, une troisième fois pour regarder le nouveau jeton, et ainsi de suite. Ce sort peut être brisé comme les autres sorts.

TAPIS VOLANT: Le Tapis Volant est la cible d'un incassable *Permanent* sort qui peut être dynamisé par la magie violette. Ce sort ne peut pas être brisé - lorsqu'un sort brise-sort est utilisé contre lui, le sort devient inerte jusqu'à ce qu'il soit réapprovisionné en magie violette. Lorsque le sort est activé, le tapis volant peut être utilisé comme jeton Vol avec une force moyenne et un nombre de temps de "2". Le propriétaire de la carte peut la jouer une fois par round de combat, en l'utilisant de manière répétée (le sort n'expire pas après une utilisation). Le propriétaire de la carte peut également l'utiliser pour voler pendant son tour.

TABLE AU TRÉSOR

Cartes au trésor	Section	GT. Trésors.	Lg. Trésors.	Chit	Sorts	Jeter	Poids	Récompense de renommée	notoriété	Pas.	Or
Bottes de la Ligue des 7	2. Le chant des oiseaux			Déplacer T5			- -			2	5
Mélange d'alchimiste	10. Arme					démoniste	- -				4
Amulette	4. Usage unique					Chaman	- -				5
Télescope antique	2. Le chant des oiseaux						- -				5
Bracelets de combat	12. Combattre		●				- -		2	4	12
Pipes de bête	14. Artefacts			Magie VIII	1 VIII		- -		- 5	5	8
Gilet de nain orné de bijoux	10. Armure	●	●				M	10 (Soldats)		5	27
Ceinture de force	6. Modification des jetons		●				- -		3	6	16
Livre noir	14. Livres de sorts	●		Magie V	2V, 2VIII		L		- 15	15	dix
Joyau foudroyé	14. Artefacts	●	●	Magie V	1V		H		- 15	15	30
Livre de savoir	14. Livres de sorts			Magie IV	4IV		L		- 5	dix	dix
Poitrine	1. TOP		P1				J				0
Cape de brume	2. Le chant des oiseaux						- -			2	4
Sabot fendu	5. Utiliser des tableaux	●		**Noir**			- -		- 20	40	4
Crypte du Chevalier	1. TOP		P5				N / A				
Boule de cristal	2. Le chant des oiseaux		●				M			5	20
Gants habiles	5. Utiliser des tableaux			Lutte L2			- -	5 (Commande)		6	dix
Essence de dragon	3. Lumière du jour	●		**Mauve**			- -		- dix	20	3
Collier croc de dragon	15. Tr. avec sorts	●					- -	12 (Lanciers)		12	8
Tirage de vitesse	6. Modification des jetons					démoniste	- -				6
Cape insaisissable	12. Combattre						- -			2	dix
Pantoufles elfiques	8. Bottes			Déplacer L2			- -			2	5
Prairie enchantée	1. TOP		P6				N / A				
Crâne d'enchanteur	14. Artefacts	●	●	Magie IV	1 IV		L		- dix	dix	17
L'oeil de l'idole	15. Artefacts		●	Magie II	1 II		M		- 5	dix	34
Oeil de la lune	15. Tr. avec sorts		●				M			13	13
Fleurs du repos	3. Lumière du jour			**Or**			- -				2
tapis volant	15. Tr. avec sorts		●				M			12	17
Tenue de vitesse	6. Modification des jetons		●				- -		2	6	16
Ceinturon d'énergie	12. Combattre		●				- -		2	4	13
Anneau Scintillant	14. Artefacts		●	Magie III	1 III		- -			dix	15
Gants de force	9. Gants			Combattre T5			- -	5 (Commande)		6	8
Gemme lumineuse	14. Artefacts		●	Magie VII	1VII		- -	5 (Soldats)		5	17
Brassard doré	10. Armure		●				L	3 (Lanciers)			15
Couronne dorée	10. Armure	●	●				H	20 (Garde)		- 15	50
Icône dorée	13. Couleur	●	●	**Gris**			J		- dix	20	100
Bon bouquin	14. Livres de sorts			Magie je	2 I, 2 VII		L		5	5	dix
Poussière agrippante	11. Modifier l'arme.					démoniste	- -				3
Gants pratiques	9. Gants			Lutte M3			- -		1	2	6
Anneau caché	14. Artefacts	●	●	VI magique	1 VI		- -		- dix	dix	20
Tabard impérial	N / A	●	●				M	20 (Garde)		- dix	17
Clés perdues	5. Utiliser des tableaux						- -				5
Porte-bonheur	5. Utiliser des tableaux		●				- -				14
Lunettes magiques	2. Le chant des oiseaux						- -			2	6
Baguette magique	5. Utiliser des tableaux	●	●				- -		- dix	dix	17
Plan de Château Perdu	5. Utiliser des tableaux						- -				3
Carte de la cité perdue	5. Utiliser des tableaux						- -				3
Carte des ruines	5. Utiliser des tableaux						- -				3
Squelette moisi	1. TOP		P2			Jeter	N / A				
Huile de poison	11. Modifier l'arme.					Vieille femme	- -				3
Pommade de morsure	11. Modifier l'arme.					Vieille femme	- -				5
Onguent d'acier	10. Armure					Chaman	- -				4
Graisse pénétrante	11. Modifier l'arme.					Vieille femme	- -				4
Verre fantôme	5. Utiliser des tableaux						L			2	8
Potion d'énergie	12. Combattre					démoniste	- -				5
Cataplasme de Santé	3. Lumière du jour					Chaman	- -				2
Bottes de puissance	8. Bottes			Déplacer H4			- -			3	8
Gantelets de puissance	9. Gants			Combattre H4			- -		3	4	sept
Bottes rapides	8. Bottes			Déplacer M3			- -		1	2	8
Graisse réfléchissante	12. Combattre					Vieille femme	- -				3
Régent des Joyaux	2. Le chant des oiseaux	●	●				L	10 (Soldats)		dix	67
Restes de voleur	1. TOP		P3			Jeter	N / A				
Sceptre royal	2. Le chant des oiseaux	●					L	20 (Garde)		- 15	8
Sacré Graal	13. Couleur	●	●	**blanc**			M	50 (Commande)		- 25	12
Statue sacrée	14. Artefacts	●		Magie je	1 je		L	10 (Commande)		- 5	dix
Parchemin d'alchimie	14. Livres de sorts	●		VI magique	4VI		L		- dix	15	dix
Parchemin de la nature	14. Livres de sorts			Magie II	2 II, 2 III		L			5	dix
Lanterne blindée	2. Le chant des oiseaux						L				8
Chaussures de furtivité	5. Utiliser des tableaux			Déplacer L3			- -			2	sept
Bijou intemporel	3. Lumière du jour		●				L	5 (Soldats)		sept	34
Cercle de champignon	1. TOP		P4	**Noir**			N / A				
Anneau de champignon	2. Le chant des oiseaux						- -			3	9
Fiole de guérison	7. Repos instantané					Chapelle	- -				2
Griffe flétrie	4. Usage unique					Chaman	- -				3

LISTE DES SORTS

Les sorts sont regroupés par type et chaque sort est répertorié dans le format suivant :

NOM DU SORT (Taper/*magie des couleurs* nécessaire pour lancer un sort), **cible du sort,** *Durée du sort :* Explication des effets du sort.

SORTS DE TYPE I

EXORCISER (je/*BLANC*), **la clairière du lanceur de sorts,** *Instant:* Tous les démons et diablotins de la clairière sont tués. Chaque sort et malédiction qui est en vigueur dans la clairière ou qui est lancé dans la clairière ce tour est instantanément brisé. Tout *Couleur* les puces dans la clairière fatiguent instantanément. Ce sort est le plus fort de tous, et il annule et brise tous les autres sorts.

FAIRE ENTIER (JE/*BLANC*), **un personnage,** *Instant:* Ce sort active tous les marqueurs d'action fatigués et blessés de la cible et répare toutes ses armures endommagées (y compris son armure inactive). Cela n'affecte que les jetons qui sont déjà inactifs et seulement l'armure qui est déjà endommagée - cela n'affecte pas la fatigue, les blessures et les dégâts qui sont infligés pendant le round de combat en cours. La force de ce sort est égale aux résultats Puissance de la fosse qui affectent les jetons d'action et l'armure (il n'entre pas en conflit avec les autres résultats Puissance de la fosse).*Spécial:* Ce sort brise la malédiction Wither sur la cible. *Noter:* Make Whole ne répare pas le jeton magique utilisé pour lancer le sort, car il se fatigue après que le sort ait pris effet.

PAIX (JE/*BLANC*), **un personnage, natif ou monstre,** *Combat:* Lorsque ce sort entre en vigueur, il est instantanément interrompu si sa cible est actuellement la cible d'un autre personnage ou habitant. S'il n'est pas la cible de quelqu'un d'autre, le sort entre en vigueur.

1. Si la cible est un habitant, qu'il soit embauché, contrôlé ou non, il est instantanément désaffecté. Tant que le sort reste actif, il ne peut pas être assigné à une nouvelle cible. S'il est engagé ou contrôlé, il ne peut pas attirer les attaquants.

2. Si la cible est un personnage, il récupère son pion Attention et tout sort ou attaque qu'il joue est annulé. Tant que le sort reste en vigueur, il ne peut pas charger ou spécifier une cible pour une attaque ou un sort. Il peut manœuvrer, fuir et faire d'autres actions. Il ne peut pas inciter les attaquants à l'attaquer, mais les attaquants peuvent lui être assignés au hasard.

3. Le sort est instantanément rompu lorsque la cible ensorcelée est désignée comme la cible d'un sort ou d'une attaque. Le sort n'est rompu que si la cible elle-même est désignée comme cible - elle n'est pas libérée par des sorts visant d'autres cibles, même si les résultats l'affectent.

PETITE BENEDICTION (JE/*BLANC*), **un personnage,** *Instant:* Le personnage ciblé lance immédiatement les dés et consulte la table des souhaits. Voir la règle 4.6.8 et le tableau des souhaits pour plus d'informations sur les résultats de souhaits spécifiques.

SORTS DE TYPE II

MÉLANGER EN ARRIÈRE-PLAN (II/*GRIS*), **un personnage, chef engagé ou monstre contrôlé,** *Jour:* La cible peut enregistrer et faire une phase de Dissimulation supplémentaire pendant son tour.

BROUILLARD (II/*GRIS*), **la tuile hexagonale du lanceur de sorts,** *Jour:* Ce sort empêche un individu qui fait l'activité de recherche d'utiliser la table des pairs. Le sort affecte chaque personnage, chef engagé et monstre contrôlé qui se trouve dans la tuile cible ou qui essaie de fouiller une clairière dans la tuile cible (il ne peut pas scruter la tuile depuis une montagne dans une tuile adjacente). Ce sort n'affecte que l'activité Recherche. Cela n'empêche pas un individu d'utiliser des sorts ou des cartes Trésor pour faire l'activité Pair dans la tuile.

PROPHÉTIE (II/*MAUVE*), **un personnage,** *Jour:* Le personnage ciblé ignore son tour enregistré et choisit quoi faire à chaque phase de son tour au fur et à mesure de la phase. Il obtient le même nombre de phases et de types d'activités qu'il est normalement autorisé, sauf qu'il peut utiliser une activité supplémentaire ou améliorée causée par une appartenance dès qu'il active cette appartenance, qu'elle ait été active pendant *Chant d'oiseau* ou non. Un seul cheval par jour peut lui fournir des phases supplémentaires - une fois qu'il a utilisé une phase supplémentaire causée par un cheval, pour le reste de la journée, il ne peut pas utiliser de phases supplémentaires causées par d'autres chevaux. Si ce sort est rompu avant qu'il n'ait terminé son tour, il est instantanément bloqué.*Noter:* Ses chefs embauchés, monstres contrôlés, familiers, et les fantasmes doivent encore faire les tours enregistrés pour eux.

LES PIERRES VOLENT (II/*GRIS*), **n'importe quel nombre de personnage(s), natif(s) et/ou monstre(s),** *Attaque:* Ce sort attaque chaque cible comme une arme à projectiles d'une longueur de 15, et il inflige des dégâts de Lumière avec une étoile de netteté. *Spécial:* Ce sort effectue toujours au moins quatre attaques. Si le lanceur de sorts spécifie une cible, les quatre attaques sont effectuées contre cette cible. S'il spécifie deux cibles, deux attaques sont effectuées contre chaque cible. S'il spécifie trois cibles, deux attaques sont faites contre la cible où il a mis son pion Attention, et une attaque est faite contre l'autre cible. S'il spécifie quatre cibles ou plus, une attaque est effectuée contre chaque cible. Le lanceur de sorts jette les dés séparément sur la table des missiles pour chaque coup.

PARLER À L'OISEAU SAGE (II/*OR*), **un personnage,** *Instant:* Le personnage cible effectue immédiatement une activité Peer à distance. Il spécifie n'importe quelle clairière sur la carte et utilise la table des pairs pour rechercher cette clairière.

BREW DE SORCIÈRE (II/*GRIS*), **n'importe lequel des jetons MAGIC de type II et de type VIII du lanceur de sorts qu'il choisit,** *Jour:* Chaque pion de Type II ciblé est transformé en un pion de Type IV, et chaque pion de Type VIII ciblé est transformé en un pion de Type III (voir règle 4.6.10c).

SORTS DE TYPE III

GRACE ELVEINE (III/*OR*), **un personnage, monstre ou natif,** *Combat:* Si la cible est un personnage, ce sort modifie les numéros de temps sur tous ses marqueurs de mouvement. La force de chaque jeton Mouvement définit son temps : chaque jeton Léger a un temps de 1, chaque jeton Moyen a un temps de 2, chaque jeton Lourd a un temps de 3 et chaque jeton Super a un temps de 4. Si le cible est un monstre ou un natif, sa taille redéfinit le temps de déplacement de part et d'autre de son pion : une cible Légère a un temps de déplacement de 1 de part et d'autre de son pion, une cible Moyenne a un temps de déplacement de 2, etc. Ce sort n'affecte que les temps de déplacement. Il n'affecte pas les temps d'attaque, les jetons Duck, les chevaux ou les cartes Bottes, et il n'affecte pas les jetons "Move/Fight" créés par le sort Unleash Power.

1. Elven Grace ignore tout changement de force causé par la ceinture de force; il utilise toujours la force qui est réellement imprimée sur chaque jeton de mouvement pour définir le numéro de temps de ce jeton.

2. Le brouillon de vitesse et le costume de vitesse annulent la grâce elfique. Lorsque la cible a une de ces cartes Trésor active, la carte définit le nombre de temps sur chaque jeton et la Grâce Elfique est ignorée.

LUMIÈRES DES FÉES (III/*OR*), **n'importe lequel des marqueurs MAGIC de type Ill et de type VII du lanceur de sorts qu'il choisit,** *Jour:* Chaque pion de Type III ciblé est transformé en un pion de Type II, et chaque pion de Type VII ciblé est transformé en un pion de Type VI (voir règle 4.6.10c).

ILLUSION (III/*OR*), **un personnage ou la tuile hexagonale du lanceur de sorts,** *Permanent:* Chaque individu affecté ajoute un à son résultat chaque fois qu'il utilise toute table de recherche. Si la cible est une tuile, le sort affecte chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme dans cette tuile.

PERDU (III/*OR*), **un personnage ou la tuile hexagonale du lanceur de sorts,** *Permanent:* Chaque individu affecté se déplace au hasard à chaque fois qu'il utilise l'activité Déplacement pour quitter une clairière : au lieu de se déplacer vers la clairière qu'il a enregistrée, il doit utiliser la table Perdu pour déterminer vers quelle clairière adjacente il se déplace.

1. Ce sort n'affecte un individu que lorsqu'il utilise l'activité Déplacement pour quitter une clairière. Cela ne l'affecte pas lorsqu'il sort d'une clairière ou lorsqu'il commence un mouvement entre les clairières, et cela ne l'affecte pas lorsqu'il vole.

2. Si la cible est une tuile, le sort affecte chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme qui démarre une activité de déplacement dans l'une des clairières de la tuile. Cela n'affecte pas les activités de déplacement qui démarrent dans d'autres tuiles.

PERSUADER (III/*OR*), **un groupe indigène, ou tous les Géants de la clairière du lanceur de sorts, ou tous les Ogres de sa clairière,** *Jour:* Le lanceur de sorts apaise les cibles. Pour les embaucher, il utilise la colonne Amical du tableau Réunion.*Spécial:* Lorsque ce sort est lancé par un artefact ou un livre de sorts, le personnage qui détient l'objet est celui qui a pacifié les habitants. Si aucun personnage ne détient l'objet, le sort est annulé.

VOIR LES SIGNES CACHÉS (III/*OR*), **un personnage,** *Jour:* La cible peut enregistrer et effectuer une phase de recherche supplémentaire pendant son tour.

SORTS DE TYPE IV

LUMIÈRE FLAMBOYANTE (IV/*MAUVE*), **nettoyage de la grotte,** *Jour:* Le lanceur de sorts doit être dans une clairière de grotte pour lancer ce sort, et sa cible est cette clairière. Chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme dans cette clairière pendant *Chant d'oiseau* peut enregistrer une phase supplémentaire pour faire toute activité normale. S'il n'est pas dans la clairière au début de la phase, l'activité est annulée.

ESPRIT ÉLÉMENTAIRE (IV/*MAUVE*), **n'importe lequel des marqueurs MAGIC de type IV et de type VI du lanceur de sorts qu'il choisit,** *Jour:* Chaque jeton de Type IV ciblé est transformé en un jeton de Type VIII, et chaque jeton de Type VI ciblé est transformé en un jeton de Type V (voir règle 4.6.10c).

SOUFFLE DE FEU (IV/*MAUVE*), **n'importe quel nombre de personnage(s), monstre(s) et/ou natif(s),** *Attaque:* Ce sort attaque chaque cible comme une arme à projectiles d'une longueur de 13, et lui inflige des dégâts de Lumière plus trois étoiles de netteté.

VENTS D'OURAGAN (IV/*MAUVE*), **un personnage, monstre ou natif,** *Mouche:* Ce sort ne peut être lancé que dans une clairière de montagne. Il crée un jeton Vol avec une force énorme et un nombre de temps de "1". La cible *doit* utilisez ce pion pour vous envoler juste avant le début de la prochaine étape de rencontre ; le jeton Vol annule le comportement normal de la cible.Lorsque ce sort est lancé sur un monstre T face rouge visible ou sur sa cible, le monstre lâche immédiatement sa cible et se retourne face rouge, et la cible du sort s'envole. Lorsque la cible s'envole hors de la clairière, toutes ses affaires, y compris ses chevaux, volent et atterrissent avec elle. Le lanceur de sorts choisit vers quelle tuile adjacente la cible vole.Si la cible est un habitant qui n'enregistre pas de tours, elle atterrit au début de Daylight, juste avant que le premier marqueur d'attention ne soit choisi. Sinon, la cible atterrit pendant son tour, comme d'habitude.

ÉCLAIR (IV/*MAUVE*), **un personnage, monstre ou natif,** *Attaque:* Ce sort ne peut être utilisé que dans une clairière de montagne. Il attaque comme une arme de missile d'une longueur de 18 et inflige des dégâts moyens plus trois étoiles de netteté.

LE TOIT S'EFFONDRE (IV/*MAUVE*), **la clairière (caverne) du lanceur de sorts,** *Attaque:* Ce sort ne peut être utilisé que dans une clairière de grotte. Il attaque automatiquement tous les personnages, monstres et natifs de la clairière, y compris le lanceur de sorts. Les individus cachés dans la clairière sont également attaqués et peuvent jouer des manœuvres sans se dévoiler. Il attaque comme une arme de frappe d'une longueur de 18 et inflige de lourds dégâts sans étoiles de netteté. *Important:* Ce sort attaque toujours chaque cible dans le *Fracasser* direction avec un nombre de temps de "4", quel que soit le jeton ou la carte qui a été utilisé pour le lancer.

TEMPÊTE VIOLENTE (IV/*MAUVE*), **la tuile hexagonale du lanceur de sorts,** *Jour:* Le lanceur de sorts lance les dés et consulte la table Violent Storm. Le résultat est le nombre de phases de chaque personnage, chef engagé, monstre contrôlé, familier ou fantasme doit annuler à la fin d'une phase dans un bois ou une clairière de montagne dans cette tuile. La pénalité n'est payée qu'une seule fois par tour, et il peut choisir quelles activités annuler. Il ne peut annuler que les activités qui restent dans son tour actuel - s'il perd plus d'activités qu'il n'en reste, les pertes excédentaires sont ignorées.

***** Violent Storm n'affecte que la tuile cible et n'affecte que les bois et les clairières de montagne qui ne contiennent pas l'auberge, la maison, la chapelle ou le poste de garde (les feux de camp sont affectés). Un personnage n'est pas affecté jusqu'à ce qu'il soit dans une clairière affectée - il n'est pas affecté entre les clairières, dans les grottes (ou bâtiments), ou lorsqu'il vole.

SORTS DE TYPE V

ABSORBER L'ESSENCE (V/*NOIR*), **un monstre,** *Permanent:* Ce sort peut être lancé sur n'importe quel monstre, même s'il est contrôlé ou engagé. Il ne peut pas être lancé sur un personnage qui a été transmorphisé en monstre (il serait une cible "personnage", pas un monstre). Ce sort transmorphise le lanceur de sorts en le monstre qu'il a désigné comme cible. Ses objets et chevaux sont *ne pas* transmorphisé.

1. Le lanceur de sorts et le monstre deviennent une seule entité, même lorsque le sort est inerte. Le lanceur de sorts continue d'être représenté par son marqueur de personnage, mais le monstre absorbé cesse simplement d'exister - il est retiré du jeu et placé dans la boîte à sorts du sort, où il reste jusqu'à la fin du sort. Le monstre ne fonctionne plus comme un monstre : tous les habitants et marqueurs d'attention qui lui sont assignés deviennent désaffectés, et il est libéré de tous les sorts qui l'ensorcelaient. Il n'est pas tué et ne peut pas se régénérer.

1.1 Si le lanceur de sorts est tué, le monstre est également tué. Le tueur obtient les points du lanceur de sorts plus les points de prime du monstre, sans multiplication, et le lanceur de sorts et le monstre comptent comme des victimes dans le total quotidien du tueur.

1.2 Si le sort est rompu sans tuer le lanceur de sorts, le monstre apparaît instantanément dans la clairière du lanceur de sorts.

2. Lorsque le sort est activé, le lanceur de sorts joue des jetons factices et utilise les valeurs de combat du monstre au lieu des siennes. Il doit toujours utiliser les valeurs de combat qui se trouvent sur la face recto du pion du monstre. Si le monstre est moyen ou lourd, il peut le retourner d'un côté ou de l'autre à chaque fois qu'il joue un jeton (cela ne change pas de tactique). S'il est Énorme, il ne devient rouge visible que lorsqu'il reçoit un coup ; une fois qu'il est face rouge visible, il peut la retourner face rouge à chaque fois qu'il joue un jeton. Le compteur devient automatiquement face rouge vers le bas lorsqu'il change de cible ou lorsque sa cible est tuée.

2.1 Si le monstre a une tête ou une massue, le lanceur de sorts peut le jouer pendant le combat comme une seconde attaque contre sa cible. Les têtes et les trèfles peuvent être joués de chaque côté, même lorsque le corps est rouge vers le haut.

2.2 Si le monstre est un démon ou un diablotin avec la face rouge vers le bas, il lance son sort comme une attaque (comme un monstre, pas un personnage). Il ne peut pas changer le sort qu'il lance.*Spécial:* Lorsque le sort est activé, le lanceur de sorts peut utiliser le type de magie du monstre pour enregistrer les sorts.

3. Si un lanceur de sorts a des sorts d'absorption d'essence en double, il peut absorber un monstre par sort. Au fur et à mesure que chaque sort est énergisé, il se transmorphose en son monstre (il sera donc toujours transmorphisé en le monstre qui appartient au sort le plus récemment énergisé). Lorsque les sorts sont activés simultanément, le lanceur de sorts choisit celui qui le métamorphose.

4. Lorsque Absorb Essence est lancé par un artefact ou un livre de sorts, l'objet se transforme lorsque le sort devient énergisé. Le personnage tenant l'objet se métamorphose en monstre ; si l'objet n'est pas détenu par un personnage, l'objet lui-même devient le monstre, et il fonctionne comme un monstre normal à tous égards. Lorsque le monstre est tué, le sort est rompu et l'objet réapparaît.

DEMANDER AU DÉMON (V/*NOIR*), **un Démon ou Démon Ailé,** *Instant:* Le lanceur de sorts peut poser une question à n'importe quel autre joueur (dans le cadre du jeu, il pose la question au Démon, qui sait tout sur le personnage), et l'autre joueur *doit* répondre sincèrement. La question doit pouvoir être répondue par "oui", "non" ou un chiffre, elle doit concerner des informations enregistrées ou une ou plusieurs pièces de jeu et elle doit concerner le présent ou le passé - le lanceur de sorts ne peut pas poser de questions sur des idées ou des intentions futures (sauf qu'il peut poser des questions sur les conditions de victoire). La question et la réponse doivent être gardées secrètes des autres joueurs. *Noter:* Le sort n'a aucun effet sur la façon dont le démon se bat.

MANCHE À BALAI (V/*NOIR*), **un personnage Lumière,** *Mouche:* Ce sort crée un jeton Vol que la cible peut utiliser pour voler. Ce jeton Fly a une force légère et un nombre de temps de "1". Il ne peut être lancé que sur une cible de poids léger. Le lanceur de sorts contrôle quand ce jeton est utilisé, mais il ne peut être utilisé que lorsque la cible utilise un jeton Mouvement Léger.*Exception:* Si le lanceur de sorts joue ce sort sur lui-même, il peut jouer directement le jeton Vol, sans jouer de jeton Déplacement. *Exemple:* Le Roi Sorcier peut lancer Broomstick sur lui-même et jouer le jeton Fly même s'il ne possède pas de jeton Light Move.

1. Lorsque la cible joue un jeton Déplacement léger pendant l'étape de rencontre, le lanceur de sorts peut interrompre son jeu et l'obliger à utiliser le jeton Vol pour charger ou s'envoler, au choix du lanceur de sorts. Lorsque la cible joue un pion Déplacement léger pour manœuvrer, lorsque les manœuvres finales sont révélées, le lanceur de sorts peut invoquer le pion Vol. Il ne peut pas changer la direction de la manœuvre de la cible.

2. Lorsque la cible commence à faire une phase Vol, le lanceur de sorts peut invoquer le jeton Vol et lui permettre de voler. S'il n'invoque pas le marqueur Vol, l'activité est annulée (à moins que la cible n'ait une autre source de force de vol).

3. Si la cible effectue une phase de mouvement et joue un jeton Mouvement léger pour transporter des objets, alors le lanceur de sorts peut invoquer le jeton Vol et le forcer à voler vers la tuile vers laquelle il se déplace au lieu de se déplacer vers une clairière particulière.

4. Chaque fois que la cible utilise un jeton Mouvement plus fort que la Lumière, le lanceur de sorts peut invoquer le jeton Vol. Lorsque cela se produit, le jeton Vol n'a aucun effet et le sort est rompu.

MALÉDICTION (V/*GRIS*), **un personnage,** *Instant:* Le lanceur de sorts jette les dés sur le tableau des Malédictions et applique la Malédiction à la cible. Voir la règle 4.6.8 et le tableau des malédictions pour des informations sur les résultats spécifiques des malédictions.

PENTANGLE (V/*NOIR*), **un personnage, natif ou monstre,** *Combat:* Le démon, le démon ailé et le diablotin ne peuvent pas attaquer la cible, tous les sorts et malédictions qui l'ensorcellent sont temporairement annulés et aucun nouveau sort ne peut entrer en vigueur contre lui. Pentangle n'arrête que les sorts dirigés spécifiquement contre la cible. Il est toujours affecté normalement par les sorts qui visent d'autres cibles, comme les effondrements de toit.

PUISSANCE DE LA FOSSE (V/*NOIR*), **un personnage, natif ou monstre,** *Instant:* Le lanceur de sorts fait un jet sur le tableau Pouvoir de la Fosse et applique le résultat à la cible. Voir la règle 4.6.8 et le tableau de la puissance de la fosse pour des informations sur les résultats spécifiques de la puissance de la fosse.

SORTS DE TYPE VI

DISSOUDRE LE SORT (VI/*MAUVE*), **un sort dans la clairière du lanceur de sorts,** *Instant:* Le sort ciblé doit déjà exister lorsqu'il est spécifié comme cible - il ne peut pas s'agir d'un sort lancé pendant le tour en cours. Lorsque Dissolve Spell entre en vigueur, le sort ciblé est brisé. Les doublons du sort ciblé ne sont pas affectés.*Noter:* Ce sort ne peut pas briser les malédictions.

ENCHANTEMENT ARTEFACT (VI/*MAUVE*), **un artefact ou un livre de sorts que le lanceur de sorts a actif,** *Permanent:* Lorsque le lanceur de sorts nomme sa cible, il doit également nommer un de ses sorts enregistrés. Ce sort et son type de Magie sont ajoutés à la cible. Le type de magie et le sort peuvent être nouveaux ou identiques à ceux de l'artefact.

1. Chaque fois que le sort Enchanter l'artefact est activé, la cible contient le type et le sort ajoutés en plus de son propre type et sort(s). Le personnage qui tient l'objet ciblé peut lire des runes pour apprendre le sort, et il peut jouer l'objet pour lancer le sort (qui est automatiquement éveillé). Il doit préciser quel type de Magie et quel sort il utilise lorsqu'il joue l'objet.

2. Un nouveau type de Magie peut également être utilisé pour lancer des cartes Sort du même type appartenant à l'objet. *Exemple:* Si Enchant Artifact est utilisé pour ajouter le Type VII au Good Book, le Good Book peut être utilisé pour lancer ses sorts de Type VII.

3. Chaque type de magie sur l'objet cible peut être utilisé une fois par jour, donc un objet avec deux types de magie peut être utilisé deux fois par jour - une fois avec chaque type de magie. De même, lorsqu'un type de Magic est affecté à une cible, l'objet peut toujours être joué pour utiliser l'autre type de Magic.

4. Le même objet peut être enchanté un certain nombre de fois, ajoutant un nouveau type de magie et un nouveau sort à chaque lancement, mais chaque lancement lie un sort d'artefact d'enchantement et le jeton ou la carte utilisé pour le lancer.

FONDEZ DANS LA BRUME (VI/*MAUVE*), **un personnage, natif ou monstre,** *Permanent:* Ce sort transforme la cible en brume. Ses chevaux et ses objets sont tous métamorphosés avec lui. Il ne peut pas transporter d'objets non métamorphosés lorsqu'il est transformé en brume.

1. Si la cible est un personnage ou un habitant engagé ou contrôlé, il ne peut effectuer que les activités Déplacer, Cacher et Suivre. *Spécial:* La cible peut se déplacer le long de chemins cachés et de passages secrets qu'elle n'a pas découverts. Il ne les découvre pas en se déplaçant.

2. La cible n'est pas affectée par les sorts. Tous les autres sorts et malédictions qui l'ensorcellent actuellement sont annulés, les nouveaux sorts ne peuvent pas entrer en vigueur contre lui et il n'est pas affecté par les sorts visant d'autres cibles (il est immunisé contre les résultats de Power of the Pit, par exemple).*Important:* Le sort Melt into Mist lui-même est *ne pas* immunisé contre les sorts. Il peut être cassé lorsqu'il est sous tension (ou inerte).

3. La cible ne peut pas bloquer ou être bloquée. La cible ne prend pas part au combat - elle ne peut pas charger ou attaquer, et elle ne peut pas être chargée ou attaquée. S'il s'agit d'un personnage, il possède un pion T4 Move qu'il ne peut utiliser que pour s'enfuir.

FANTASME (VI/*MAUVE*), **un personnage,** *Jour:* Ce sort crée un être éthéré (ou « fantasme ») que la cible contrôle.

1. Pendant *Chant d'oiseau* du lendemain, il met une pièce inutilisée avec lui pour représenter le fantasme, et il enregistre un tour séparé pour le fantasme. Le fantasme obtient le même nombre de phases de base et de lumière du soleil que les autres personnages. Il ne peut effectuer que les activités Move, Peer et Enchant.

2. Le fantasme prend son tour juste avant le personnage ciblé, lorsque le jeton Attention du personnage ciblé est choisi, et il effectue ses activités Peer et Enchant dans la clairière où il se trouve. Il utilise les jetons Magie du personnage ciblé pour effectuer l'activité Enchanter, et il partage sa liste de découvertes ; il peut utiliser ses découvertes, et il découvre ce qu'il découvre, même si elles se trouvent dans des clairières différentes.Si le Phantasm découvre des Ennemis Cachés, le personnage qui le contrôle ne peut voir les Ennemis Cachés que s'il se trouve dans la même clairière que le Phantasm.

3. Le fantasme ne peut pas porter d'effets personnels ou d'or enregistré, suivre ou être suivi, espionner ou être espionné, bloquer ni être bloqué, ou participer à des combats. Il n'invoque pas d'habitants et ne fait pas bouger les monstres.

TRANSFORMER (VI/*MAUVE*), **un personnage, monstre ou natif,** *Permanent:* Le lanceur de sorts lance les dés et consulte la table de transformation, et la cible est transmorphisée en la créature (monstre ou bête) indiquée par le résultat. Chaque fois qu'il dynamise le sort, il se transforme en la même créature ; il ne roule plus.

1. Tout l'or enregistré et les biens (y compris les chevaux) que la cible a avec elle sont métamorphosés avec elle.

2. Si la cible est un personnage, un natif embauché ou un monstre contrôlé, il peut gagner de nouveaux or enregistrés et des biens qui ne sont pas transmorphisés. Il doit garder son Or transmorphisé et ses biens séparés de ceux qui ne sont pas transmorphisés ; lorsque le sort devient inerte, il fusionne les deux groupes.*Noter:* S'il termine la journée dans un endroit où la magie de couleur nécessaire pour dynamiser le sort est fournie automatiquement, le sort Transformer ne devient pas inerte - il reste dynamisé sans interruption.

LIBÉREZ LA PUISSANCE (VI/*MAUVE*), **n'importe quel nombre de jetons Magie du lanceur de sorts qu'il choisit,** *Jour:* Chaque jeton magique spécifié comme cible est transformé en un jeton "Déplacement/Combat" qui peut être utilisé à la fois comme jeton de mouvement et comme jeton de combat, mais pas les deux en même temps (il peut transporter des objets comme un jeton de mouvement, et en combat, il peut être utilisé une fois par tour, soit comme marqueur de mouvement ou comme marqueur de combat.) Il a les astérisques d'effort et le nombre de temps imprimés dessus, et son nombre de temps définit sa force : chaque marqueur avec un temps de 2 ou 3 a une force Légère, chaque jeton avec un temps de 4 a une force Moyenne, chaque jeton avec un temps de 5 a une force Élevée et chaque jeton avec un temps de 6 ou plus a une force Énorme Ces jetons ne peuvent pas être utilisés comme jetons Magiques tant que ils sont transformés.

1. Unleash Power ignore tous les changements de temps causés par le Draft of Speed ou le Garb of Speed ; il utilise toujours le nombre de temps imprimé sur le jeton Magic pour définir la force de ce jeton.

2. Lorsque la cible a la ceinture de force active, elle annule la puissance de libération. La ceinture de force définit la force finale de chaque marqueur de mouvement/combat.

FONDS MONDIAUX (VI/*NOIR*), **un personnage,** *Permanent:* Si le personnage ciblé n'est pas caché et qu'il n'y a pas d'habitants dans sa section de mêlée à la fin d'un round de combat, il lance un dé sur la table de camouflage. S'il se cache avec succès, il reste caché jusqu'à ce qu'il soit révélé normalement (il peut se cacher et être découvert à plusieurs reprises). Le personnage ciblé doit également commencer (ou arrêter) d'utiliser Magic Sight lorsqu'il effectue l'activité de recherche. Voir la règle 7.5.7.

SORTS DE TYPE VII

BÂTONS DE CONTRÔLE (VII/*quelconque*), **toutes les chauves-souris dans la clairière du lanceur de sorts,** *Jour:* Le lanceur de sorts contrôle toutes les chauves-souris de sa clairière. *Spécial:* Lorsque ce sort est lancé par un artefact ou un livre de sorts, les chauves-souris sont contrôlées par le personnage qui détient l'objet. Lorsqu'aucun personnage ne détient l'objet, le sort est annulé.

PAIX AVEC LA NATURE (VII/*OR*), **un personnage, chef engagé ou monstre contrôlé,** *Permanent:* Ce sort empêche les jetons Avertissement et Son d'invoquer des monstres lorsque la cible termine son tour. Si les jetons sont face cachée, il les révèle comme d'habitude mais retourne les jetons Avertissement et Son à nouveau face cachée pour montrer qu'ils n'ont pas encore invoqué de monstres (les jetons ne sont face visible que s'ils ont eu l'opportunité d'invoquer des monstres). Les jetons réagissent normalement lorsque quelqu'un d'autre termine son tour dans la tuile, y compris les partisans. Ce sort n'affecte pas les marqueurs de site, les habitations, les cartes de site ou la carte Essence de dragon, qui continuent d'invoquer les habitants normalement, et il n'affecte pas les monstres rôdeurs qui sont déjà dans la tuile, qui se déplacent toujours vers la clairière de la cible.*Noter:* Si la cible est un habitant engagé ou contrôlé, il reste ensorcelé lorsqu'il devient désengagé et incontrôlé.

PRÉMONITION (VII/*GRIS*), **un personnage,** *Jour:* Le personnage cible choisit quand il prend son tour pendant la lumière du jour. Il garde son jeton Attention au lieu de le mélanger avec les autres, et chaque fois qu'un nouveau jeton est sur le point d'être choisi, il peut soit anticiper et prendre son tour, soit passer et laisser le prochain jeton être tiré. Lorsqu'il ne reste plus de marqueurs, il ne peut pas passer - il doit jouer son tour. Il n'obtient toujours qu'un seul tour par jour. Si ce sort est rompu avant qu'il ne préempte, son jeton Attention est immédiatement mélangé avec les jetons restants et est choisi normalement pour déterminer quand il prend son tour.*Spécial:* Si plusieurs personnages peuvent préempter, ils doivent préempter ou passer à tour de rôle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du dernier personnage à prendre un tour et en sautant tous ceux qui ne peuvent pas préempter.

PROTECTION CONTRE LA MAGIE (VII/*OR*), **un personnage,** *Phase:* Le personnage ciblé est protégé des sorts et des malédictions pendant un round de combat ou une phase de son tour. Il garde le jeton Magie du sort pour représenter son effet, et il l'active comme un objet. Lorsqu'il l'active, il annule tous les sorts et malédictions qui l'ensorcellent, et empêche de nouveaux sorts de lui être lancés ; il est toujours vulnérable aux sorts visant d'autres cibles. À la fin de la phase ou du tour, le sort expire.

SENS DANGER (VII/*MAUVE*), un caractère, *Permanent:* La cible peut enregistrer et effectuer une phase d'alerte supplémentaire à son tour.

SORTS DE TYPE VIII

MALCHANCE (VIII/*quelconque*)**, un caractère,** *Permanent:* Le personnage cible ajoute un à son résultat chaque fois qu'il utilise une table (sauf indication contraire dans les règles ou les descriptions des tables).

TRAITER AVEC LES GOBELINS (VIII/*NOIR*)**, tous les gobelins de la clairière du lanceur de sorts,** *Jour:* Le lanceur de sorts apaise les gobelins. Pour les engager, il utilise la colonne Neutre de la Table de Réunion.*Spécial:* Lorsque ce sort est lancé par un Artefact ou un Livre de Sorts, les Gobelins sont pacifiés par le personnage qui détient l'objet. Lorsqu'aucun personnage ne détient l'objet, le sort est annulé.

GUIDE ARAIGNÉE OU PIEUVRE (VIII/*GRIS*)**, une araignée ou une pieuvre,** *Jour:* Le lanceur de sorts contrôle le monstre. *Spécial:* Lorsque ce sort est lancé par un Artefact ou un Livre de Sorts, le monstre est contrôlé par le personnage qui détient l'objet. Lorsqu'aucun personnage ne détient l'objet, le sort est annulé.

POISON (VIII/*GRIS*)**, un compteur d'armes, compteur natif, gobelin contre, contre Ogre ou Massue de Géant,** *Jour:* Ajoutez une étoile de netteté aux dégâts que le compteur cible inflige lorsqu'il touche. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Mélange de l'Alchimisteou un poignard.

REMÈDE (VIII/*GRIS*)**, un sort ou une malédiction dans la clairière du lanceur de sorts,** *Instant:* Le sort ou la malédiction ciblé doit déjà exister lorsqu'il est spécifié comme cible - il ne peut pas s'agir d'un sort lancé pendant le tour en cours. La cible peut être une malédiction sur un personnage ou un sort. Le sort ou la malédiction ciblé est brisé. Les doublons du sort ne sont pas affectés.

SIFFLET POUR MONSTRES (VIII/*MAUVE*)**, un pion Son face visible n'importe où sur la carte,** *Instant:* Ce sort ne peut pas être lancé dans une tuile qui contient moins de six clairières, et il ne peut pas être lancé sur un jeton face cachée. Si le jeton ciblé n'est pas dans la tuile du lanceur de sorts, alors il est déplacé vers sa tuile. S'il est déjà dans sa tuile, il peut la déplacer vers n'importe quelle autre tuile contenant six clairières. Par la suite, le marqueur Son invoque des monstres sur sa nouvelle tuile.

LES TABLES DES SORTS

PUISSANCE DE LA FOSSE

Mourir Rouleau:	Événement:	Effet:
1	GOÛT DE FEU OUVRE	Tous les personnages non cachés, indigènes et monstres de la clairière sont tués[1]. Les visiteurs et les personnages cachés, les indigènes et les monstres ne sont pas concernés par ce résultat.
2	EMPORTÉ	La cible est instantanément tuée[1].
3	LA TERREUR	Chaque personnage dans la clairière doit blesser tous ses marqueurs de mouvement et de combat de force légère et moyenne. Tous les monstres légers et moyens, les indigènes et les chevaux de la clairière sont tués.
4	BLÉ	Tous les marqueurs actifs de la cible qui affichent des astérisques d'effort sont blessés[2]. Les jetons qui sont déjà fatigués ou qui ne montrent aucun astérisque ne sont pas affectés.
5	OUBLIEZ	Tous les marqueurs magiques actifs de la cible deviennent fatigués[2].
6	ROUILLER	Tous les compteurs d'armure actifs de la cible subissent des dégâts[2]. Les pions d'armure intacts sont endommagés, les pions d'armure endommagés sont détruits. Les cartes d'armure et les pions inactifs ne sont pas affectés.

Remarques:

Voir la règle 4.6.8 pour plus d'explications sur les résultats de la puissance du stand.

1. Lorsqu'un individu est tué, ses biens et l'or enregistré sont éliminés normalement.

2. Cet événement n'affecte pas les habitants ou les chevaux.

VŒUX

Mourir Rouleau:	Souhaiter:	Effet:
1	"J'aimerais être ailleurs"	vous vous téléportez[1] à toute clairière de votre choix.
2	"J'aimerais que tu sois ailleurs"	Vous devez spécifier un personnage, monstre ou natif dans votre clairière[2], et il se téléporte[1]. Vous ne pouvez pas vous spécifier – si vous êtes seul dans la clairière, personne ne se téléporte.
3	"Je souhaite une vision"	Vous regardez les cartes Trésor dans n'importe quelle case sur la carte de mise en place. Remettez les cartes dans leur boîte sans les retourner ni modifier leur ordre. Ne jetez pas de Malédictions.
4	"Je souhaite la paix"	Le combat se termine pour la journée dans votre clairière. Tous les sorts qui ne sont pas encore entrés en vigueur sont annulés[3] et il est interdit à tous les personnages et habitants de spécifier des cibles ou d'attaquer pour le reste de la journée[4].
5	"Je souhaite la santé"	Tous vos jetons d'action sont reposés et remis en jeu. Ce résultat annule automatiquement les malédictions Wither et Ill Health. Sa force est égale aux résultats Puissance de la fosse qui affectent les jetons.
6	"Je souhaite de la force"	Le prochain jeton de combat ou carte de gants que vous jouez et qui touche inflige des dégâts énormes. Quel que soit le nombre de fois que vous obtenez ce souhait, il n'affecte que votre prochain coup - vous ne pouvez pas "stocker" plusieurs coups.*Noter:* Vous pouvez utiliser ce coup pour ouvrir le coffre-fort ou la crypte du chevalier.

Remarques:

Voir la règle 4.6.8 pour plus d'explications sur les souhaits.

1. Lorsqu'un individu se téléporte, il est libéré de tous les sorts qui n'ont pas encore pris effet (voir aussi note 3). Lorsqu'un personnage se téléporte, il doit quitter la clairière mais il peut se déplacer vers n'importe quelle autre clairière qu'il choisit.

2. Vous ne pouvez spécifier un personnage caché ou un habitant que si vous avez trouvé des "Ennemis cachés". Si vous spécifiez un monstre ou un indigène (engagé, contrôlé ou non), il retourne dans la case Placer la carte ou dans la clairière où il a commencé la partie (s'il a commencé dans cette clairière, il ne bouge pas).*Noter:* Lorsqu'un habitant revient au Set Up Card, il est libéré de tous les sorts qui l'envoûtent et devient non embauché.

3. Les sorts qui sont simultanés avec ce souhait ne sont pas affectés par ce souhait.

4. Les rounds de combat se poursuivent pendant deux rounds pour permettre aux personnages d'effectuer des actions. Cette « paix » ne peut être rompue avant son expiration.

MALÉDICTION

Mourir Rouleau:	Malédiction:	Effet:
1	EYEMISTE	Le personnage cible ne peut pas effectuer l'activité de recherche. Il peut toujours faire l'activité Peer améliorée.
2	GRINCER	La cible ne peut pas être masquée. Il peut faire l'activité Cacher, mais quel que soit le résultat, il reste visible.
3	FLÉTRIR	La cible ne peut pas avoir d'astérisque d'effort actif. Tous ses jetons actifs avec des astérisques deviennent fatigués, y compris les jetons de couleur. Tant que la malédiction reste en vigueur, ses jetons blessés peuvent être convertis en fatigue, mais ses jetons fatigués ne peuvent pas être activés.*Spécial:* Cette Malédiction est levée par le sort Make Whole et le Wish for Health.
4	MAUVAISE SANTÉ	La cible ne peut pas faire l'activité Repos. *Spécial:* Cette malédiction est supprimée par le souhait de santé.
5	CENDRES	L'or enregistré de la cible est sans valeur et ne peut être ni dépensé ni donné. Il peut ajouter à son or enregistré normalement, mais il ne peut pas en soustraire, et cela compte comme une valeur de -1 or enregistré (voir règle 9.3.2e).
6	DÉGOÛTER	Le FAME enregistré de la cible est sans valeur. Il peut ajouter à sa FAME normalement mais il ne peut pas faire de fonction de jeu qui l'amènerait à en soustraire. Cela compte comme une valeur de -1 Renommée enregistrée (voir Règle 9.3.2c).

Voir la règle 4.6.8 pour plus d'explications sur les malédictions.

TRANSFORMER

Mourir Rouleau:	Cibler Devient:	VALEURS D'ATTAQUE préjudice infligé :	attaque temps :	VALEURS DE MOUVEMENT force:	taper:	temps:	spécial mouvement:	TAILLE vulnérabilité Et poids:
1	DRAGON	Énorme	4	Énorme	en volant	4	doit voler	Énorme & blindé
2	LION	Lourd	3	Lourd	mouvement	4	des promenades les bois	Lourd
3	AIGLE	Moyen	2	Moyen	en volant	2	doit voler	Moyen
4	OISEAU	ne peut pas attaquer		Lumière	en volant	1	doit voler	Lumière
5	ÉCUREUIL	ne peut pas attaquer		Lumière	mouvement	2	des promenades les bois	Lumière
6	GRENOUILLE	ne peut pas attaquer		Lumière	mouvement	3	des promenades les bois	Lumière

Voir la règle 4.6.9 pour plus d'explications sur les sorts de métamorphose.

TEMPÊTE VIOLENTE

Mourir Rouleau:	Dès le premier entrer dans la tuile :
1	annuler 4 phases
2-3	annuler 3 phases
4-5	annuler 2 phases
6	annuler 1 phase

PERDU

Mourir Rouleau:	Individuel doit déménager :
1	pour effacer "1"
2	pour effacer "2"
3	pour effacer "3"
4	pour effacer "4"
5	pour effacer "5"
6	pour effacer "6"

Explication de la table LOST :

1. Le personnage lance les dés et consulte la table pour déterminer où il se déplace. Il doit se déplacer vers la clairière adjacente qui correspond au nombre obtenu. Une clairière adjacente est toute clairière qui est reliée à la clairière du personnage par une route, y compris celles des tuiles adjacentes.

une. Pendant qu'il est PERDU, il peut utiliser des chemins et des passages qu'il n'a pas découverts. Il ne découvre pas ces chaussées lorsqu'il les utilise.

b. Lorsqu'il "marche dans les bois", il est obligé de suivre les routes uniquement lorsqu'il se déplace de tuile en tuile.

2. Si plusieurs clairières adjacentes correspondent au nombre indiqué, il peut choisir dans laquelle se déplacer. Si aucune des clairières adjacentes ne correspond au nombre, alors l'individu ne se déplace pas et la phase de déplacement est annulée.

3. Si l'individu se déplace vers une clairière de montagne, sa prochaine activité de Déplacement est annulée (cette activité de Déplacement n'a pas besoin d'être consécutive et elle n'a pas besoin de spécifier la clairière de montagne). Cela représente la deuxième activité de mouvement nécessaire pour entrer dans une clairière de montagne. S'il n'a pas d'autre activité de Déplacement à son tour, il ne se déplace pas et la première activité de Déplacement est annulée.

ACTIONS DE L'ÉTAPE DE RENCONTRE

ACTION:	CHIT JOUÉ :
À court de clairière	MOVE jeton[1]
Retourner le compteur d'armes	jeton COMBAT[2]
Activer une appartenance et/ou en désactiver un qui appartiennent	rien[3]
Abandonner/lâcher* ses effets personnels	rien[3]
Caractère chargé	MOVE jeton[4]
Lancer un sort	Jeton MAGIQUE[5]
Activer le sort Phase	rien[3]
Voler hors de la clairière	Jeton VOL[6]
Jouer des jetons de couleur	voir note 7
Ramassez les affaires abandonnées*	
devant le personnage	rien[3]
ailleurs dans la clairière	MOUVEMENT[1] ou VOLER[6]

*Cette action est expliquée dans les règles de suppression facultative.

Remarques: Un personnage ne peut effectuer qu'une seule action par étape de rencontre.

1. Il ne peut y avoir de monstres formidables face rouge visible sur la feuille du personnage, et le nombre de temps du marqueur doit être inférieur aux temps de déplacement de tous les attaquants (monstres, natifs et marqueurs de mouvement) sur la feuille du personnage.

2. Le nombre de temps du jeton doit être inférieur aux temps de déplacement de tous les attaquants sur la feuille du personnage.

3. Les attaquants sur la feuille de personnage ne restreignent pas ce jeu.

4. Il ne peut pas y avoir de monstres formidables face rouge visible sur la feuille de personnage. Charger n'est pas exactement une action - cela se fait pendant le tour de déploiement. Un personnage ne peut pas faire d'action s'il charge.

5. Ou une carte Artefact, Livre de sorts ou Trésor qui peut lancer un sort. Le nombre de temps du jeton doit être inférieur ou égal aux temps de déplacement de tous les attaquants sur la feuille du personnage.

6. Ou des valeurs volantes (lorsque le personnage est métamorphosé en créature volante). Le nombre de temps de vol du personnage doit être inférieur aux temps de déplacement de tous les attaquants volants (monstres, indigènes et jetons Attention) sur sa feuille. Il ne peut pas y avoir de monstres formidables face rouge visible sur la feuille de personnage.

sept. Jouer des jetons de couleur ne compte pas comme une action. Un personnage peut jouer n'importe quel nombre de jetons de couleur en plus de son action.

TABLEAU DE MISSILES

Mourir Rouleau:	Effet au préjudice infligé :
1	augmenter de deux niveaux
2	augmenter d'un niveau
3	pas de changement
4	diminuer d'un niveau
5	diminuer de deux niveaux
6	diminuer de trois niveaux

Explication de la TABLE MISSILE : Lorsqu'une attaque de missile touche, lancez les dés et ajustez les dégâts infligés comme indiqué sur le tableau. Si le résultat est Négligeable ou moins, le coup n'inflige aucun dommage mais il compte toujours comme un coup : si une arme attaque, elle n'est pas alertée, si un monstre Énorme attaque, il se retourne face rouge visible.*Armure:* Si l'attaque touche l'armure, elle perd une étoile de netteté (si elle n'a pas d'étoiles, elle ne perd rien), et le mal final est infligé à l'armure. Attaques de missiles peut endommager et détruire l'armure.

Exception: Si le mal final dépasse Énorme, il tue la cible sans affecter son armure (il touche un point vital sans armure).

augmenter...: Augmentez les dégâts infligés du nombre de niveaux indiqué.

diminuer...: Diminue les dégâts infligés par le nombre de niveaux indiqué.

pas de changement: Le mal restes inchangé.

REPOSITIONNEMENT DES HABITANTS

HABITANTS DANS DES BOÎTES ROUGES

Mourir Rouleau:	Effet:	Boîte rouge de départ : CHARGE et POUSSÉE	DODGE et SWING	CANARD et SMASH
1	Case en haut à gauche inchangée	CHARGE et POUSSÉE	CANARD et SMASH	DODGE et SWING
2	Boîte centrale inchangée	CANARD et SMASH	DODGE et SWING	CHARGE et POUSSÉE
3	Case en bas à droite inchangée	DODGE et SWING	CHARGE et POUSSÉE	CANARD et SMASH
4	Pas de changement	CHARGE et POUSSÉE	DODGE et SWING	CANARD et SMASH
5	Décalage vers le bas et vers la droite	DODGE et SWING	CANARD et SMASH	CHARGE et POUSSÉE
6	Décalage vers le haut et vers la gauche	CANARD et SMASH	CHARGE et POUSSÉE	DODGE et SWING

HABITANTS DANS DES BOÎTES ROUGES

Mourir Rouleau:	Effet:	Cercle de départ : Poussée	Balançoire	Fracasser
1	Cercle supérieur inchangé	Poussée	Fracasser	Balançoire
2	Cercle central inchangé	Fracasser	Balançoire	Poussée
3	Cercle inférieur inchangé	Balançoire	Poussée	Fracasser
4	Pas de changement	Poussée	Balançoire	Fracasser
5	Rétrograder	Balançoire	Fracasser	Poussée
6	Décale vers le haut	Fracasser	Poussée	Balançoire

HABITANTS DANS LES CARRÉS DE MANŒUVRE

Mourir Rouleau:	Effet:	Carré de départ : CHARGER	ESQUIVE	CANARD
1	Carré gauche inchangé	CHARGER	CANARD	ESQUIVE
2	Carré du milieu inchangé	CANARD	ESQUIVE	CHARGER
3	Carré droit inchangé	ESQUIVE	CHARGER	CANARD
4	Pas de changement	CHARGER	ESQUIVE	CANARD
5	Décalage à droite	ESQUIVE	CANARD	CHARGER
6	Décalage à gauche	CANARD	CHARGER	ESQUIVE

Instructions: Croisez le jet de dé avec la case, le cercle ou le carré de départ de l'habitant pour trouver la case, le cercle ou le carré vers lequel il se déplace.

1. Sur la feuille d'un personnage, utilisez un jet pour repositionner tous les habitants. Lorsque vous lancez un dé pour voir si les habitants changent de tactique, lancez le dé séparément pour chaque case rouge.

2. Sur une feuille d'habitant, utilisez un jet pour repositionner les habitants sur les cercles et utilisez un autre jet pour repositionner l'habitant qui se trouve dans les cases Manœuvre.

Si le propriétaire de la feuille est non engagé et non contrôlé, utilisez un troisième jet pour repositionner le propriétaire dans les cases rouges. Lorsque vous lancez un dé pour changer de tactique, lancez une fois pour chaque cercle et une fois pour chaque case, et, si le propriétaire de la feuille n'est pas engagé et n'est pas contrôlé, une fois pour chaque case rouge.*Noter:* Si le propriétaire de la feuille est embauché ou contrôlé, il n'est pas repositionné et il ne change pas de tactique.

3. Les modificateurs de jet de dé n'affectent aucun de ces jets de dé.

CHANGEMENT DE TACTIQUE

Mourir Rouleau:	Effet sur les compteurs :
1-5	Aucun effet
6	Changez de tactique !

Explication du tableau des tactiques de changement : Une fois que les personnages ont révélé leurs attaques et leurs manœuvres, lancez le dé pour chaque case rouge contenant des monstres ou des indigènes. Sur un résultat « Changer de tactique », tous les monstres moyens, les monstres lourds, les compteurs de tête, les compteurs de club et les natifs non engagés dans cette case sont retournés.

Les monstres énormes et les chevaux indigènes ne se retournent pas - ils ne peuvent pas "changer de tactique".

LISTES DE PRIX

COMPTEURS DE TRÉSOR

COMPTEURS D'ARMURE

compteur:	NOTORIÉTÉ valeur	NOTORIÉTÉ valeur	Prix OR : intact	endommagé	détruit
Armure en "T"	6	3	25	18	5
Casque OR	4	4	30	27	20
Cuirasse ARGENT	4	4	25	21	15
Bouclier de JADE	4	4	20	16	dix

COMPTEURS D'ARMES

compteur:	NOTORIÉTÉ valeur	NOTORIÉTÉ valeur	OR le prix	arme longueur
Grande épée BANE	6	3	20	8
Épée large en acier véritable	6	3	25	sept
Sabre DIABLE	0	15	20	sept
Épée d'estoc VIVANTE	3	9	25	4

Explication:

Valeur FAME : Un personnage obtient ces Points de renommée uniquement s'il possède le compteur à la fin de la partie.

Valeur de NOTORIETE : Un personnage n'obtient ces points de Notoriété que s'il possède le compteur en fin de partie.

Prix OR :

Intacte - Le prix du compteur d'armure lorsqu'il est intact.

Endommagé - Le prix du compteur d'armure lorsqu'il est endommagé.

Détruit - Les points d'or que le propriétaire du marqueur obtient lorsque le marqueur d'armure est détruit. Ces points représentent la valeur des bijoux et du métal dans le trésor brisé.

TARIFS VISITEURS

Objet:	SAVANT	VIEILLE FEMME	CHAMAN	DÉMONISTE
BON BOUQUIN	50 OR	—	—	—
ROULEAU DE LA NATURE	50 OR	—	50 OR	—
LIVRE DE SAVOIR	50 OR	—	—	50 OR
LIVRE NOIR	50 OR	50 OR	—	—
ROULEAU D'ALCHIMIE	50 OR	—	—	50 OR
STATUE SACREE	20 OR	—	—	—
L'ŒIL DE L'IDOLE	20 OR	—	—	—
BAGUE BRILLANTE	20 OR	—	20 OR	—
CRANE D'ENCHANTEUR	20 OR	—	—	20 OR
BIJOU SABLÉ	20 OR	—	—	—
ANNEAU CACHÉ	20 OR	—	—	—
GEM LUMINEUX	20 OR	—	—	—
BÊTE TUYAUX	20 OR	20 OR	—	—
un sort	rien	10 OR	10 OR	10 OR

Explication: Ce graphique montre la Prix de l'or que les visiteurs paieront pour certains objets. C'est aussi le prix de base qu'un personnage doit utiliser lorsqu'il achète ces objets aux visiteurs. "—" indique que le prix normal est utilisé. *Noter:* Les visiteurs n'achètent jamais de sorts. Le prix "un sort" n'est utilisé que comme prix de base lors de l'achat de sorts auprès d'eux.

TABLE DE RÉUNION

Mourir Rouleau:	Relation commerciale : ENNEMI	HOSTILE	NEUTRE	AMICAL	ALLIÉ
1	INSULTER	PRIXx4	OPPORTUNITÉ	OPPORTUNITÉ	AVANTAGE(x1)
2	DÉFI	PAS D'ARRANGEMENTS	PRIXx3	PRIXx2	PRIXx1
3	BLOC/BATAILLE	PAS D'ARRANGEMENTS	PRIXx4	PRIXx2	PRIXx2
4	BLOC/BATAILLE	INSULTER	PAS D'ARRANGEMENTS	PRIXx3	PRIXx3
5	BLOC/BATAILLE	DÉFI	PAS D'ARRANGEMENTS	PRIXx4	PRIXx4
6	BLOC/BATAILLE	BLOC/BATAILLE	DIFFICULTÉ	PAS D'ARRANGEMENTS	PRIXx4

Explication des résultats

LE PRIX: Le prix final est égal au prix de base multiplié par le nombre indiqué. Vous pouvez soit payer ce prix et conclure la transaction, soit ne rien payer et ne rien obtenir. Si cela est roulé dans le*Soir*, Rien ne se passe.

AVANTAGE (x1): Vous pouvez soit traiter cela comme un résultat "PRICEx1" (de sorte que le prix final soit égal au prix de base), soit vous pouvez prendre l'appartenance ou embaucher le(s) natif(s) gratuitement, comme une "avantage". Si vous prenez une "avantage", le groupe devient un niveau moins amical envers vous jusqu'à ce que vous remboursiez l'avantage. Si cela est roulé dans le *Soir*, Rien ne se passe.

PAS D'ARRANGEMENTS: Pas de résultat. Aucun accord n'est conclu et les indigènes ne bloquent ni ne combattent.

BLOC/BATAILLE : Lorsqu'il est lancé pendant une phase d'échange ou de location, le groupe natif bloque l'individu qui essaie de traiter avec lui. Lorsqu'un personnage obtient ce résultat pendant la*Soir*, le groupe indigène commence à le combattre (ainsi que ses habitants embauchés et contrôlés) dans cette clairière.

DÉFI: Le personnage qui a roulé ça le résultat peut choisir de perdre 5 points de renommée enregistrés et traiter cela comme "NO DEAL", même si cela entraînerait une renommée négative. S'il ne paie pas (ou ne peut pas) payer les points, traitez-le comme un résultat « Blocage/Bataille ». Remarque : il ne peut pas payer s'il est sous la malédiction du dégoût.

INSULTER: Le personnage qui a obtenu ce résultat peut choisir de perdre 5 points de notoriété enregistrés et traiter cela comme "NO DEAL", même si cela se traduirait par une notoriété négative. S'il ne paie pas les points, traitez-le comme un résultat "Bloquer/Combattre".

DIFFICULTÉ: Immédiatement lancez à nouveau et trouvez votre résultat dans la colonne UNFRIENDLY.

OPPORTUNITÉ: Immédiatement lancez à nouveau et trouvez votre résultat dans la colonne la plus amicale suivante (donc si vous lancez "OPPORTUNITÉ" dans la colonne NEUTRE, lancez à nouveau et trouvez votre nouveau résultat dans la colonne AMICAL).

Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com

ACTIVITÉS DE JOUR

ACTIVITÉ:	ENREGISTREMENT:	RÉSULTAT:
CACHER	H	rouler sur Masquer le tableau
MOUVEMENT	M (nettoyage)	passer à la compensation enregistrée
CHERCHER	S	utiliser une table de recherche une fois
COMMERCE	J	acheter ou vendre à un dirigeant ou visiteur[3]
DU REPOS	R	reste un astérisque d'effort
ALERTE	UNE	retourner l'arme ou alerter un jeton magique
EMBAUCHER	HEURE	embaucher des habitants d'un groupe[3]
SUIVRE	F (individuel)	suivre l'individu tout au long du virage
ENCHANTER	EM	rien (première phase d'enchantement de la journée)
	E	enchanter un pion magique ou retourner la tuile
PAIR[1]	P (nettoyage)	utiliser la table des pairs pour rechercher la clairière
MOUCHE[1]	F (tuile)	voler vers la tuile spécifiée
ENCHANTEMENT à distance[1]	RE (nettoyage)	enchanter un pion magique ou retourner une tuile
CACHE[2]	C	démarrer ou ouvrir un cache

Remarques:

1. Un personnage ne peut faire cette activité que lorsqu'il est affecté par un Avantage Spécial, une carte Trésor ou un Sort lui permettant de le faire.

2. Cette activité est expliquée dans les règles optionnelles.

3. Les phases d'échange et de location peuvent être annulées. Toutes les autres phases doivent être effectuées s'il est possible de le faire.

PAIR

Mourir Rouleau:	Résultat:
1	Choix
2	Indices et chemins
3	Ennemis cachés et chemins
4	Ennemis cachés
5	Des indices
6	Rien

LOCALISER

Mourir Rouleau:	Résultat:
1	Choix
2	Passages et indices
3	passages
4	Découvrez les jetons
5	Rien
6	Rien

BUTIN

Mourir Rouleau:	Résultat:
1	Prenez le meilleur trésor en pile
2	Prendre 2nd trésor en tas
3	Prenez 3rd trésor en tas
4	Prenez 4e trésor en tas
5	Prenez 5e trésor en tas
6	Prenez 6e trésor en tas

LECTURE DES RUNES

Mourir Rouleau:	Résultat:
1	Apprendre et éveiller le sort
2	Apprendre et éveiller le sort
3	Apprendre et éveiller le sort
4	Sort d'éveil
5	Malédiction!
6	Rien

VUE MAGIQUE

Mourir Rouleau:	Résultat:
1	Choix
2	Compteurs
3	Cartes au trésor
4	Percevoir le sort
5	Découvrez les jetons
6	Rien

LES TABLES DE RECHERCHE

Explication des résultats :

"Rien": Vous ne trouvez rien.

"Ennemis cachés": Cochez la colonne Ennemis pour ce jour. Pour le reste de la journée, vous pouvez espionner, bloquer, attaquer et lancer des sorts sur les ennemis cachés.

« Chemins » : Cochez (sur votre liste Découvertes) tous les chemins cachés qui mènent à la clairière que vous recherchez. Vous pouvez utiliser librement ces chemins cachés pour le reste de la partie.

« Passes » : Cochez (sur votre liste Découvertes) tous les passages secrets qui mènent à la clairière que vous recherchez. Vous pouvez utiliser librement ces passages secrets pour le reste de la partie.

"Des indices": Vous regardez secrètement les marqueurs de carte dans la tuile que vous recherchez, mais ne rayez aucun site de votre liste de découvertes. Vous avez trouvé des décombres ou des traces de monstres qui vous permettent de déduire ce qu'il y a dans la tuile, mais vous ne découvrez pas les sites eux-mêmes.

"Découvrez les jetons": Vous regardez secrètement les marqueurs de carte dans la tuile que vous recherchez. Vous découvrez chaque jeton de site dans la clairière que vous recherchez et le rayez de votre liste de découvertes. Désormais, vous pouvez PILLER ce jeton de site chaque fois que vous vous trouvez dans sa clairière.

"...et..." : Vous obtenez les deux résultats.

"Choix": Vous pouvez choisir n'importe quel résultat sur les tables PEER ou LOCATE, y compris un résultat double tel que "Indices et Chemins".

« Prendre... un trésor en tas » : Prenez le trésor indiqué de la pile, en comptant à partir du haut de la pile. Les cartes trésor, les pions armure, les pions arme et les pions cheval comptent tous comme des trésors et peuvent être pris. Si le résultat est supérieur au nombre de trésors dans la pile, il n'obtient rien.

"Apprenez et réveillez le sort": Vous regardez la carte Sort et si vous avez un jeton Magie qui correspond au type de sort, vous pouvez l'enregistrer (si vous ne l'avez pas déjà appris). Si la carte Sort appartient à un Artefact ou à un Livre de Sorts, elle est également éveillée.

"Sort d'éveil": Vous regardez la carte Sort mais vous n'apprenez pas le sort. Si la carte Sort appartient à un Artefact ou un Livre de Sorts, placez-la avec sa carte Artefact ou Sort.

"Malédiction!": Roulez immédiatement sur le tableau Malédictions. La malédiction vous est infligée.

"Compteurs" : Vous trouvez des "Ennemis cachés", mais uniquement les ennemis cachés qui ont des marqueurs d'armes, des marqueurs d'armure ou des marqueurs de chevaux. Si votre clairière contient un jeton Site que vous avez découvert ou une pile d'objets abandonnés, vous pouvez prendre le pion le plus haut (arme, armure ou cheval) du site ou de la pile. Vous ne pouvez prendre qu'un seul marqueur d'une boîte ou d'une pile.

"Cartes au trésor": Vous trouvez des "Ennemis cachés", mais uniquement les ennemis cachés qui ont des cartes Trésor. Si votre clairière contient un jeton Site que vous avez découvert ou une pile de biens abandonnés, vous pouvez prendre la carte Trésor la plus haute du site ou de la pile. S'il y a plusieurs piles de ce type, vous ne pouvez prendre qu'une seule carte d'une pile (ne regardez pas les cartes avant de piocher).

"Percevoir le sort": Vous trouvez des "Ennemis cachés", mais uniquement les ennemis cachés qui ont des sorts enregistrés. Si vous avez un Artefact ou un Livre de sorts actif, ou si vous avez découvert un jeton Site avec des cartes Sort dans votre clairière, vous pouvez regarder ses cartes Sort et apprendre celle que vous voulez sans éveiller aucun sort. Vous ne pouvez regarder qu'un seul groupe de cartes Sort et apprendre un seul sort.

MASQUER LE TABLEAU

Mourir Rouleau:	Effet sur l'individu :
1-5	Cacher!
6	aucun effet

Explication de la table HIDE : Lancez pour chaque phase de Cachette. Sur un "Cachez-vous!" résultat, l'individu se cache. Sur un résultat "sans effet", son statut ne change pas - s'il est masqué, il reste masqué, s'il est non masqué, il reste non masqué.

La société de jeux Avalon Hill
DIVISION DE MONARCH AVALON, INC.
© Copyright 1986 par THE AVALON HILL GAME COMPANY, Baltimore, MD 21214

CRÉDITS DE CONCEPTION ORIGINAUX

Design et développement: Richard Hamblen
Composants: Services monarques, Richard Hamblen, Kim Grommel, Randall C. Reed
Carte : Georges Goebel **Coordinateur de production :** Thomas N. Shaw
Testeurs : Beaucoup trop nombreux pour être mentionnés. Une appréciation toute particulière est due à Jim Stahler, Brandon Brylawski et Michael Anchors.
Composition: Composition coloniale, Baltimore, Maryland
Impression: Monarque-Avalon, Baltimore, Maryland
Copyright 1986 par Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland. Imprimé aux États-Unis d'Amérique.

3rd CRÉDITS DE L'ÉDITION

Éditeurs : Teresa Michelsen et Stephen McKnight
Contributeurs : Teresa Michelsen et Stephen McKnight
Relecture : Jay Richardson **Indexage:** Daniel W.Farrow, IV
Réviseurs : Richard Hamblen et la liste de discussion en ligne Magic Realm

Version 3.1 : 09/12/05