



Vin d'jeu d'aide

But du jeu

- Posséder **6 runes**
- Avoir le plus de runes à la fin de l'hiver de la **6^{ème} année** (si égal : influence, si égal : influence de départ)

Ordre du jeu

- Cartes ordre : du plus petit au plus grand (si égal : influence, si égal : influence de départ)

Etapes d'une saison

- 1) Résolution d'une carte saison
- 2) Choix des cartes Ordre
- 3) Résolution des cartes Ordre

Capacités secondaire d'une carte saison

CAPACITÉS SECONDAIRES D'UNE CARTE SAISON



- **Printemps** : les joueurs retirent les pions Activation du plateau et redressent les figurines (y compris les héros et unités neutres) en déroute. Enfin, chaque joueur reprend en main toutes ses cartes Ordre.



- **Été** : on effectue une phase de quête au cours de laquelle chaque héros peut recevoir des soins ou se déplacer ou se former. Après le déplacement, le héros peut initier un duel ou tenter une quête.



- **Automne** : on mélange immédiatement les cartes Destin défaussées dans le paquet Destin. Puis chaque joueur décide entre recevoir 2 pions Influence ou piocher 1 carte Tactique.



- **Hiver** : le nombre maximum d'unités qu'un joueur peut avoir dans chaque zone est égal à la case actuelle de son cadran de nourriture. Toutes les unités en excès sont détruites (au choix du propriétaire). Les unités neutres alliées comptent dans cette limite mais pas les héros (qui ne sont pas des unités).

La capacité secondaire de l'hiver permet aussi aux joueurs d'ignorer la restriction de mouvement des bords d'eau (bleu) jusqu'à la fin de cette saison.

Types d'unité

- Triangle : + communes / ratent 40% du temps / Max 1 pt de dégât / souvent ciblées par capacités spéciales
- Cercle : Aussi faible que triangle / les capacités spéciales se déclenchent 2x plus souvent / les Héros
- Rectangle : Réussissent + souvent leurs attaques / infligent généralement 2 pts de dégât
- Hexagone : Réussissent + souvent leurs attaques / infligent généralement 3 pts de dégât

Déplacement

Généralités

- Les unités dans 1 **zone activée** ne peuvent pas bouger (sauf si retraite)
- Les unités & Héros ne peuvent être déplacés s'ils sont en **déroute**
- Max **8 unités** par zone (y compris unités neutres) : toujours sauf lors d'une **bataille** mais le gagnant peut retraiter les unités en excès.
- 1 unité peut **traverser** des zones vides ou amies mais jamais des ennemis ou neutres

Ordre Stratégie

- zone **adjacente** ne pouvant pas contenir d'unité neutre non alliée ou d'ennemis
- Les **héros** peuvent être déplacés mais ne peuvent pas tenter de quête ou initier des duels (cfr phase Quête)

Ordre Mobiliser & Conquérir : déplacer les unités

- **Activer** 1 zone en y plaçant 1 pion activation
- Déplacer les unités **d'1 ou 2 zones** (3 pour les **Rapides** mais uniquement via ordres Mobiliser ou Conquérir, rien d'autre ne permet 3 de déplacement)
- Si la zone contient des unités ennemis ou neutres (combattre ou diplomatie)

Pion activation

- On peut recruter ou déplacer des unités dans 1 zone comprenant un pion activation
- On ne peut pas placer **2 pions activation** dans une **même zone**

Définitions

TERMES FRÉQUEMMENT UTILISÉS

- En déroute** : une figurine qui est couchée est en déroute. Cela se produit généralement lors des combats. Une figurine en déroute ne peut pas se déplacer, initier de duel, ou attaquer lors d'une bataille.
 - Figurines** : ce terme fait référence aux unités et aux héros.
 - Héros** : ces figurines plastiques représentent des individus exceptionnels œuvrant pour n'importe quelle faction et essayant d'accomplir des quêtes pour obtenir des runes de dragon. On dit qu'un joueur contrôle un héros s'il a la carte Héros correspondante devant lui (cf. Héros page 25). Les héros ne sont pas des unités.
 - Joueur actif** : joueur en train de résoudre sa carte Ordre. Il n'y a qu'un seul joueur actif à la fois lors de l'étape de résolution des cartes Ordre. S'il n'y a pas de joueur résolvant une carte Ordre (par exemple lors de la phase de quête), il n'y a pas de joueur actif.
 - Rapide** : les unités avec ce trait peuvent se déplacer jusqu'à 3 zones (au lieu de 2) avec un ordre Mobiliser ou Conquérir.
 - Redressé** : une figure qui n'est pas en déroute est dite redressée. Toutes les figurines en déroute sont redressées par la capacité secondaire de chaque carte Printemps.
 - Royaume de départ** : les trois zones de départ de chaque faction. Les joueurs contrôlent toujours les zones de leur royaume de départ (même s'ils n'y ont pas d'unité, ni de bastion) à moins que des unités ou un bastion ennemis ne s'y trouvent. Les zones d'un royaume de départ ne sont jamais considérées comme vides.
 - Tour du joueur** : chaque fois qu'un joueur résout une de ses cartes Ordre. Par exemple, une carte Tactique qui peut être jouée «Durant votre tour» peut être utilisée par un joueur juste avant, juste après ou pendant la résolution de sa carte Ordre active. Chaque joueur a un tour par saison qui a lieu lors de l'étape de résolution des cartes Ordre.
 - Unités** : ces figurines plastiques représentent les armées de chaque faction ainsi que les forces neutres. Une capacité qui
- s'applique aux unités n'inclut pas les figurines de héros sauf mention contraire (car les héros ne sont pas des unités).
- Unités ennemis** : unités appartenant à un autre joueur (y compris les unités neutres alliées à un autre joueur).
 - Vol** : les figurines avec ce trait peuvent ignorer les bords de montagne et d'eau lors du déplacement. Ces bords sont normalement infranchissables par les figurines (voir page 18).
 - Zone** : hexagone du plateau de jeu.
 - Zone activée** : zone contenant un pion Activation ami. Des unités ne peuvent jamais sortir d'une zone contenant un pion Activation ami (sauf lors d'une retraite, cf. page 22).
 - Zone amie** : zone sous le contrôle du joueur (il y a des unités amies, un bastion, ou la zone fait partie de son royaume de départ).
 - Zone contestée** : zone où se déroule une bataille ou un duel.
 - Zone contrôlée** : un joueur contrôle une zone s'il a au moins une unité plastique (y compris des unités en déroute) de sa couleur et/ou un de ses bastions dans la zone. N'avoir que des unités neutres ou un héros dans une zone n'en fait pas une zone contrôlée. Les joueurs contrôlent toujours les zones de leur royaume de départ à moins que des unités ennemis ou un bastion ennemi ne s'y trouvent.
 - Zone ennemie** : zone contrôlée par un autre joueur.
 - Zone neutre** : zone qui contient des unités neutres et qui n'est pas contrôlée par un joueur.
 - Zone non contrôlée** : zone qui n'est pas contrôlée par un joueur (elle peut contenir des unités neutres et/ou des cités). Cela comprend les zones vides et les zones neutres.
 - Zone vide** : zone ne faisant pas d'un royaume de départ ne contenant pas d'unité, ni de bastion. Une zone contenant des unités (même neutres) n'est pas vide. Mais une zone vide peut avoir un pion Cité.

Chaque joueur ne peut contrôler qu'une seule carte objectif à la fois.

Diplomatie (avec unités neutres non alliées)

- Dépenser de l'influence (de 1 à 6)
- Piocher des cartes destins (de 1 à 6)
- Résoudre 1 carte destin selon le symbole de destinée en haut au centre
 - Etoile jaune** : Toutes les unités neutres s'allient
 - Rond gris** : Toutes les unités neutres retraitent & sont en déroute vers une zone adjacente (joueur à gauche décide)
 - Dragon rouge** : Faire 1 bataille ou battre en retraite

Alliés neutres

- Tant qu'on a des unités amies présentes avec les unités neutres, elles restent alliées
- Si elles sont dans un zone non contrôlée : plus alliées
- Restent toujours alliées durant 1 bataille (même s'il ne reste plus qu'elles) & peuvent battre en retraite dans 1 zone amie
- Puissent se déplacer seules si elles finissent leur déplacement dans une zone amie
- Si plus contrôlées, c'est le joueur à gauche qui décide
- Si elles sont déplacées avec 1 carte tactique dans une zone contrôlée par 1 joueur, elle devient alliée
- Si elles sont déplacées dans une zone vide ou neutre, elles ne sont plus alliées

Bataille contre des unités neutres

- C'est le joueur à gauche qui les contrôle mais il ne peut pas jouer de carte tactique
- Retraite** : 1) zone adjacente non contrôlée 2) Détruite

Gagner des Runes

- On peut défausser 1 ou 2 fausses runes
 - Recevoir 1 pion rune & 1 pion fausse rune
 - Placer les 2 pions sur une zone amie ou non contrôlée ne contenant pas de pion rune
- Jamais 2 pions rune dans 1 seule zone

Carte Tactique

- On ne peut pas jouer 1 carte tactique le tour où on l'a piochée
- On ne peut en jouer durant 1 bataille que si on est impliqué dans la bataille
- Max 10** cartes en main

Etapes d'une bataille

- 1) **Placer le marqueur bataille**
- 2) **Placer les unités à côté des fiches de faction**
Les unités en déroute restent sur la zone (si elles doivent retraiter : détruites)
- 3) **Capacité de début de bataille**
D'abord l'attaquant déclare puis le défenseur
- 4) **5 rounds de combat**
Pour chaque type d'unité de l'initiative en cours :
 1. L'attaquant pioche des cartes (autant de cartes destin que d'unités choisies)
 2. Le défenseur pioche des cartes
 3. Résoudre les capacités spéciales (l'attaquant commence)
 4. Résoudre les déroutes
Pour chaque point de déroute, mettre 1 unité non blessée en déroute (couchée)
 5. Résoudre les dégâts
D'abord sur 1 unité déjà blessée, puis sur 1 unité redressée, puis sur 1 en déroute
 6. Défausser les cartes destins
- 5) **Décompte de la force**
 1. Développements Fortification
 2. Décompte des unités (1 pt par unité redressée)
 3. Force du bastion
 4. Dégâts sur le bastion : si des unités ennemis sont redressées, retourner le bastion face endommagée (s'il est déjà endommagé, il le reste)
- 6) **Résolution**
Le plus fort gagne, si égal, le défenseur gagne
 1. **Retraite du perdant** : les unités qui retraitent sont mises en **déroute**. Les unités déjà en déroute (sauf durant le combat) sont détruites
Vers 1 zone adjacente amie / vide / si pas : unités détruites (pas passer par montagne ou eau sauf hiver)
 2. **Détruire / conquérir les bastions**
Si l'attaquant gagne, il remplace le **bastion** adverse par un des siens face endommagée
 3. **Soins : retirer les piions dégâts**
 4. **Replacer les unités** : le gagnant sur la zone & retirer le marqueur bataille

Enchères d'influence

- 1) Déclarer son influence
- 2) Discuter de la mise si on veut
- 3) Faire sa mise poing fermé
- 4) Déterminer le vainqueur (si égal : titre Primarche / + d'influence restante / + d'influence de départ)
- 5) Défausser l'influence miseée
« 0 » est 1 mise

Limitation du matériel

- Limité : Bastion, unités, développement
- On peut en détruire 1 pour en créer 1 à un autre endroit

Pion développement

- Max 1 pion développement / Zone et par Bastion
- Si bastion détruit ou pris par un adversaire → pion développement détruit

- **Ressources** : ce pion permet à son contrôleur d'augmenter un de ses cadres de ressource de **1**. Cette ressource doit être un type de ressource fournie par la zone. Cela peut être fait en utilisant le bonus de suprématie de ses futures cartes Ordre Récolte.
- **Diplomate** : ce pion permet au joueur de **gagner deux piions Influence** chaque fois qu'il utilisera le bonus de suprématie des futures cartes Ordre récolte.
- **Terrain d'entraînement** : ce pion permet au joueur de **piocher une carte Tactique** chaque fois qu'il utilisera le bonus de suprématie des futures cartes Ordre récolte.
- **Bonus défensif** : ce pion fournit au défenseur un bonus spécial qu'il peut utiliser lors de la phase résolution d'une bataille dans la zone de ce pion. Chaque faction a un bonus défensif particulier :



- **Tombe maudite (mort-vivant)** :
Juste avant de calculer la force finale en bataille, le défenseur **peut** défausser ce pion pour obliger son adversaire à mettre en déroute trois de ses figurines. Ce pion est donc défausonné après usage mais peut être reconstruit.



- **Rejeton affamé (Uthuk)** :
Juste avant de calculer la force finale en bataille, le défenseur **peut** défausser ce pion pour infliger **4** points de dégâts à son adversaire. Ces dégâts doivent être assignés à ses figurines en respectant les règles normales de dégâts. Ce pion est donc défausonné après usage mais peut être reconstruit.



- **Gardes Protecteurs (elfe)** :
Ce pion **oblige** l'adversaire à faire battre en retraite une de ses unités redressées juste avant de calculer sa force finale.



- **Murs Renforcés (humain)** :
Ce pion fournit **+2** en force quand on détermine le vainqueur de la bataille.

Chaque joueur est **limité à un pion Développement dans chaque zone**. Si un bastion est détruit ou pris par un adversaire, le pion Développement dans cette zone est détruit.

Héros

Déplacement des Héros

- Durant la phase de Quête ou via ordre Stratégie
- Les Héros peuvent traverser des zones neutres ou ennemis ou contenant 1 pion activation
- Retraite : n'importe quelle zone
- 1 joueur peut à tout moment regarder le **pion rune** de la zone où se trouve son héros (même durant 1 déplacement) (ou 1 zone qu'il contrôle)
- Si 1 héros **meurt** autrement que dans 1 duel, marqueur de héros battu
 - ➔ 1 héros présent dans 1 zone avec 1 marqueur peut prendre toutes les cartes récompenses

Recruter

- A placer dans 1 **bastion**
- **Max 3 Héros** à la fois

Quête

Carte Quête

- **Max 3 cartes Quête** en main

Phase de Quête : Exécuter 1 des actions suivantes pour chaque Héros :

- 1) **Déplacement** : **1 ou 2 zones** puis Duel ou Quête éventuel (pas si en déroute)
- 2) **Soins** : Retirer tous les pions dégâts si le héros se trouve sur une **zone amie**
- 3) **Formation** : Augmenter 2/1 attributs du héros de 1/2 (1 seul pion formation par attribut, soit max +2)

Tenter 1 Quête

- **Max 1 Quête / Héros / phase de Quête**
- Test d'attribut : piocher autant de cartes destin que la valeur de l'attribut
- Si Quête **réussie** : défausser & **piocher 1 carte Quête**, si Quête ratée : garder la carte Quête
- Quand on pioche 1 carte Quête, on peut l'utiliser directement pour 1 autre héros
- Si **quête = duel**. Après le duel, l'unité neutre retourne dans la réserve

Cartes récompenses

- Placée face cachée sous la carte Héros
- Si on désire utiliser la capacité : révéler la carte
- On peut **changer** les cartes entre Héros s'ils se trouvent dans la même zone (même durant 1 déplacement)
- Lors d'un duel : **max 1 arme & 1 armure** utilisés (mais on peut l'utiliser plusieurs fois ou on peut en avoir plusieurs visibles)

Duel

- 1) **L'attaquant désigne le héros défenseur**
- 2) Utiliser les **capacités début de duel** : l'attaquant déclare puis le défenseur
- 3) **4 Rounds de duel**
 - a. Piocher 1 carte destin
 - b. Résoudre les cartes destin (x déroute = prévenir de x pts de dégât)
- 4) **Résolution** : duel terminé après 4 rounds ou défaite d'un Héros
Les dagâts restent
Si 1 Héros meurt, ses **cartes récompenses** vont au Héros gagnant

Joueur éliminé

Si il ne contrôle plus aucune zone, il doit tout rendre

Ordres

Recruter

- Placer dans 1 bastion ami d'1 ou plusieurs zones
- Max 8 unités / zones

Rallier du soutien

Choisir 1 des avantages par cité que l'on contrôle

- Unité neutre à placer dans la zone
- Carte Quête (max 3)

Fortifier

Max 1 bastion / zone