



LORDS
OF
RAGNAROK

LIVRET DE RÈGLES

MATÉRIEL :



PLATEAU PRINCIPAL RECTO VERSO

PIONS :



ROUE D'ACTION



7 TEMPLES (AVEC SOCLES EN PLASTIQUE)



4 PLATEAUX DE JOUEUR



5 TUILLES HÉROS

AUTRES :



8 ANNEAUX DE COULEUR GRANDE TAILLE



4 ANNEAUX DE COULEUR DE HÉROS



80 MARQUEURS CONTRÔLE



LE DÉ DE MONSTRE



LIVRET DE RÈGLES



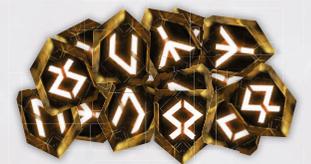
2 ROYAUMES POUR 2 JOUEURS



24 CADRANS D'ARMÉE



6 PIONS FORGE



36 PIONS RUNE



6 PIONS TUEUR



12 PIONS CARACTÉRISTIQUE



6 PIONS ROYAUME

CARTES :



21 CARTES ÉVÉNEMENT 35 CARTES COMBAT



14 CARTES ATTAQUE DE MONSTRE 6 CARTES ORIGINE



3 ARTEFACTS DIVINS 6 ARTEFACTS DE MONSTRES



36 CARTES BÉNÉDICTION



3 CARTES DIEU



10 CARTES AUGURE DU RAGNAROK



2 PISTES DE TEMPLE



6 FICHES DE MONSTRE



4 CARTES RÉFÉRENCE 1



4 CARTES RÉFÉRENCE 2



4 CARTES RÉFÉRENCE 3



FICHE DE BOSS LOKI

FIGURINES :



MONUMENT DE FREYA (DÉMONTÉ)



MONUMENT D'ODIN (DÉMONTÉ)



MONUMENT DE THOR (DÉMONTÉ)



5 FIGURINES DE HÉROS



6 FIGURINES DE MONSTRES



1 FIGURINE DU BOSS LOKI



24 FIGURINES D'ARMÉE



4 FIGURINES DE DRAKKARS



16 FIGURINES DE PRÊTRES

Le matériel pour le jeu en solitaire est détaillé dans le Livret de Règles Solo.

CONCEPTS DE BASE

BUT DU JEU

Dans *Lords of Ragnarok*, les joueurs, endossant le rôle de Héros issus de la mythologie nordique, vont conquérir des territoires, combattre de redoutables monstres et ériger de grands monuments à la gloire des Dieux Nordiques. L'un après l'autre, dans le sens horaire, les joueurs vont enchaîner des tours de jeu jusqu'à ce que l'un d'entre eux remplisse l'une des 3 conditions de victoire OU que survienne le Ragnarok.

LES TROIS CONDITIONS DE VICTOIRE

JARL SUPRÊME – Le joueur qui contrôle toutes les Régions de 3 Territoires gagne immédiatement la partie.



GRAND GODI – Le joueur qui contrôle 5 Régions abritant un Temple bâti gagne immédiatement la partie. Lorsqu'un joueur contrôle 4 Régions abritant un Temple, il peut remplir cette condition soit en construisant un Temple dans l'une de ses Régions, soit en prenant le contrôle d'une Région abritant un Temple.



👤 Dans une partie à 2 joueurs, le nombre de Régions abritant un Temple que le joueur doit contrôler descend à 4 (au lieu de 5).

TUEUR – Le joueur qui tue le Boss (Loki) gagne immédiatement la partie. Le Boss ne peut être Chassé que par les joueurs qui ont tué au moins 2 Monstres. Si un joueur réussit à tuer Loki lors d'une Chasse Loki, la partie se termine immédiatement sur sa victoire.



👤 Dans une partie à 2 joueurs, le nombre de Monstres à tuer avant de pouvoir Chasser le Boss descend à 1 (au lieu de 2).

BOSS

Le Boss est une formidable entité qui modifie les règles du jeu. Avant le début de la partie, assurez-vous de bien connaître les règles détaillées sur la fiche du Boss. Tout joueur qui tue le Boss remplit la condition de Victoire Tueur et gagne immédiatement la partie. Le Boss suit les règles de Chasse de la même façon que les Monstres, mais ce n'est PAS un Monstre. En dehors de la Chasse, tout effet qui cible un Monstre ne peut pas être utilisé sur le Boss, sauf indication contraire (voir Résoudre une chasse, page 11).

Chaque partie ne peut comporter qu'un seul Boss, choisi au début de la partie. La boîte de base ne contient qu'un seul Boss, Loki, mais d'autres sont disponibles dans les différentes extensions.

RAGNAROK

Le Ragnarok est proche. Le Grand Hiver est arrivé et le chant des trois coqs est sur le point de résonner. Au cours de la partie, différents Augures du Ragnarok vont se produire. Chaque fois qu'un Monument est construit, les joueurs doivent vérifier si un Augure se produit. Lorsque c'est le cas, retournez la carte Ragnarok concernée face cachée. Si, après une Action Spéciale : Construction de Monument, 3 de ces cartes ou plus sont face cachée, le Ragnarok commence.

À partir de ce moment, chaque joueur va effectuer son dernier tour. Cela signifie que le dernier tour de la partie sera effectué par le joueur dont l'Action Spéciale : Construction de Monument a déclenché le Ragnarok. Ensuite, si aucun joueur n'a rempli de condition de victoire (si un joueur atteint une condition de victoire pendant le Ragnarok, la partie s'achève immédiatement sur sa victoire), le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de Régions adjacentes à Yggdrasil (l'emplacement central du plateau, sur lequel se trouve la Roue d'Action). En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a joué son dernier tour avant l'autre qui l'emporte.



LE PLATEAU

Le plateau principal de *Lords of Ragnarok* est divisé en trois types de terrain séparés par des frontières : les Régions, les Royaumes et les Mers. La partie centrale du plateau, destinée à accueillir la Roue d'Action, représente Yggdrasil.



TERRITOIRES ET RÉGIONS

TERRITOIRE – Un Territoire est composé de 3 ou 4 Régions d'une même couleur (et comportant également un symbole spécifique). Un joueur qui contrôle toutes ces Régions est considéré comme contrôlant le Territoire. Contrôler des Territoires permet de gagner la partie en remplissant la condition de victoire Jarl Suprême ou de déclencher des Augures du Ragnarok.

Les Régions constituent le terrain le plus commun. Elles sont numérotées de 1 à 21 (ou de 1 à 16 sur le côté 2 joueurs du plateau). Chacune d'entre elles possède une Force de Population, ainsi que différents symboles :

MONUMENT  – 3 Régions abritent un Monument, représenté par une grande figurine dont les pièces sont assemblées au fur et à mesure de la partie. Les joueurs peuvent envoyer leurs Prêtres sur les Monuments afin d'augmenter les Caractéristiques de leur Héros ou de recevoir divers bonus Divins. Chaque Monument commence au niveau 0 (sa base) et peut être érigé jusqu'au niveau 3. Une carte spéciale d'Artefact Divin, indiquée par le symbole Artefact dans la Région, est également associée à chaque Monument. Le joueur qui contrôle la Région abritant le Monument s'empare également de l'Artefact.

VILLAGE  – Lorsqu'un joueur Active une Armée dans une Région qui contient un Village, il peut augmenter la valeur de l'Armée. Il peut également Recruter de nouvelles Armées dans la Région grâce à l'Action Spéciale : Renforts.

AUTEL  – Si la Région abrite un Autel, le joueur qui la contrôle peut y placer un Temple en utilisant une des Actions Spéciales. Chaque Région abritant un Autel ne peut contenir qu'un seul Temple.

FORGE  – Au début de la partie, les joueurs placent aléatoirement un pion Forge dans chacune de ces Régions. Ils indiquent le type de Rune que l'on peut y trouver. Placez-y 1 pion Rune du type correspondant au début de la partie, ainsi que chaque fois que quelqu'un effectue une Construction de Monument. Les Héros peuvent récupérer les Runes qui se trouvent dans les Forges lors de l'étape de Prière ou en recevant de leurs Régions quand ils Construisent un Monument. Les pions Forge ne sont jamais retirés du plateau.

RUNES

Les joueurs peuvent recevoir des Runes de diverses manières. On distingue 3 types de Runes, chacune dotée d'un symbole différent : Uruz , Othala  et Algiz .

Les Héros récupèrent généralement les Runes dans les Forges lors de l'étape de Prière, mais il existe d'autres moyens de les acquérir. Quand un joueur obtient une Rune d'une Forge, il y prend le pion correspondant et l'ajoute à sa Réserve. Si la Rune est obtenue d'une autre manière, il prend la Rune dans le Stock et l'ajoute à sa Réserve (le plus souvent, il peut prendre la Rune de son choix).

Toute Rune possédée par un joueur est placée dans sa Réserve et peut être utilisée pour des Actions Runiques. Le nombre de Runes qu'un joueur peut posséder dans sa Réserve est limité par la Sagesse  de son Héros.

FORCE DE POPULATION ET CONTRÔLE DES RÉGIONS

Une Région est soit neutre, soit contrôlée par un joueur (elle est alors considérée comme sa Région), qui y place l'un de ses marqueurs Contrôle. Une Région ne peut accueillir que les Armées d'un seul joueur (sauf lors d'une Bataille). À la fin de chaque étape de jeu, un joueur prend immédiatement le contrôle d'une Région neutre si la valeur totale de ses Armées dans la Région est supérieure ou égale à la Force de Population de celle-ci. Il place un de ses marqueurs Contrôle dans la Région de façon à recouvrir la Force de Population de cette dernière. Cette Force de Population ne sera plus utilisée lors de la partie.



Le joueur vert Active une Armée et la déplace dans une Région adjacente (19). Son Armée possède une valeur de 4, et la Force de Population de la Région est également de 4. Le joueur vert prend donc immédiatement le contrôle de la Région et recouvre la Force de Population de celle-ci avec l'un de ses marqueurs Contrôle.

Les Régions contrôlées sont considérées comme possédant une Force de Population de 0. Par conséquent, toute Armée adverse qui entre dans la Région peut aisément en prendre le contrôle. Si la Région contient déjà une Armée, une Bataille va se dérouler et, selon le résultat, la Région va être conquise ou demeurer sous le contrôle du joueur initial.

ROYAUMES ET MERS

En dehors des Régions, le plateau contient également deux autres types de terrain :

MERS – Les terrains maritimes entourent le plateau. Seuls les Drakkars peuvent se déplacer sur les Mers. Des Drakkars appartenant à des joueurs différents peuvent occuper une même Mer. Les Mers ne peuvent pas être contrôlées et il n'y a jamais de Batailles entre Drakkars.

Un joueur peut utiliser son Drakkar pour déplacer ses Armées et son Héros depuis une Région adjacente à la Mer où se trouve son Drakkar jusque dans une autre Région adjacente à cette même Mer. En ce qui concerne le déplacement d'Armée et de Héros (et seulement dans ce cas), toutes les Régions adjacentes à une Mer qui abrite le Drakkar d'un joueur sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres pour ce joueur.



Le joueur vert peut utiliser son Drakkar pour déplacer son Armée vers n'importe laquelle des Régions indiquées.

ROYAUMES – Il s'agit de terrains qui n'appartiennent à aucun Territoire. Rien ne peut être placé ou déplacé dans un Royaume, à l'exception des marqueurs Contrôle que les joueurs vont placer pour indiquer leur Alliance avec ce Royaume. Plusieurs joueurs peuvent former une Alliance avec un même Royaume et chaque joueur peut former une Alliance avec chacun des Royaumes.

FORMER DES ALLIANCES

Les joueurs peuvent former des Alliances avec les différents Royaumes afin de bénéficier de bonus lors de leurs Actions Spéciales. La façon la plus classique d'y parvenir consiste à avoir un Héros situé dans une Région adjacente au Royaume, puis de dépenser une Rune spécifique (voir Actions Runiques, page 8). Pour indiquer l'Alliance ainsi formée, le joueur place un de ses marqueurs Contrôle dans le Royaume. Le premier joueur à former une Alliance avec un Royaume donné (tout Royaume qui ne contient pas encore de marqueur Contrôle) reçoit également 1 carte Combat. Un joueur ne peut former qu'une seule Alliance avec chacun des Royaumes. Une fois formée, une Alliance dure jusqu'à la fin de la partie.

HÉROS

Le développement du Héros constitue l'un des aspects les plus importants du jeu. Chaque Héros dispose d'une Capacité Spéciale, détaillée sur sa tuile Héros, ainsi que d'un bonus d'Origine issu d'une carte choisie en début de partie. La Capacité Spéciale fonctionne pour la durée de la partie, tandis que le bonus d'Origine ne s'applique qu'au début de celle-ci.

Chaque Héros possède trois Caractéristiques qui commencent avec une valeur de 2 et peuvent être augmentées jusqu'à 6 :

AUTORITÉ  – Définit la valeur initiale de chaque Armée que le joueur va Recruter.

PUISSANCE  – Indique le nombre de cartes que le joueur va piocher au début de chaque Chasse. Définit également les Régions qui peuvent être prises grâce à l'Action Spéciale : Usurpation. Les Héros ne peuvent Usurper que des Régions dont la Force de Population (pour les Régions neutres) ou la valeur d'Armée totale (pour les Régions contrôlées par d'autres joueurs) est inférieure ou égale à leur propre Puissance.

SAGESSE  – Utilisée pendant la Chasse lors de la vérification du Point Faible. Définit également les limites distinctes du nombre de cartes Combat et de Runes qu'un joueur peut avoir dans sa Réserve (par exemple, la Réserve d'un Héros doté d'une Sagesse de 2 pourra contenir 2 cartes Combat ET 2 Runes en même temps). Quand un joueur reçoit une carte Combat ou une Rune qui lui fait dépasser cette limite, il l'ajoute à sa Réserve, mais doit immédiatement défausser l'élément correspondant de son choix pour redescendre à sa limite. Il existe une unique exception à cette règle : lors d'une Chasse, le nombre de cartes Combat qu'un joueur peut posséder n'est pas limité. Toutefois, dès que la Chasse est terminée, il doit immédiatement défausser pour redescendre à sa limite.

AUTRES ÉLÉMENTS À DESTINATION DES JOUEURS

PLATEAU DE JOUEUR – Un plateau doté de pistes de Caractéristique et d'emplacements destinés à recevoir la tuile Héros, la carte Origine, les Prêtres et les Runes que le joueur possède dans sa Réserve.

ARMÉE – Chaque Armée est représentée par une figurine dotée d'une valeur d'Armée allant de 1 à 6, indiquée sur son Cadran d'Armée. Cette valeur peut augmenter en cours de partie à la suite, entre autres, d'une Activation d'Armée. Elle peut aussi réduire à cause d'une défaite lors d'une Bataille, de Pertes et d'effets relatifs aux cartes Combat, de Piétinements de Monstres, d'Attaque de Région ou autres. Lorsque la valeur d'une Armée descend en dessous de 1, celle-ci est détruite : le joueur retire la figurine du plateau et la remet dans sa Réserve. La valeur d'Armée totale est égale à la somme des valeurs de toutes les Armées d'un joueur présentes dans une Région donnée.

DRAKKAR – Il s'agit d'une figurine qui ne peut se déplacer que sur une Mer. Lors de leur déplacement, les Armées et les Héros peuvent utiliser leur Drakkar comme pont, ce qui signifie que toutes les Régions adjacentes à une Mer où se trouve le Drakkar d'un joueur sont considérées adjacentes en ce qui concerne le déplacement (pour ce joueur seulement).

PRÊTRE  – Chaque Prêtre est représenté par une figurine. Lorsqu'un joueur reçoit un Prêtre, il le prend dans le Stock pour l'ajouter à sa Réserve (en le plaçant sur son plateau de joueur). Les Prêtres sont obtenus soit en Construisant des Temples ou des Monuments, soit en tant que Trophées de Chasse. Pendant l'étape de Prière, un joueur peut prendre un Prêtre de sa Réserve et le placer sur un Monument de son choix, dans un emplacement libre (il n'est pas nécessaire de contrôler la Région du Monument ou d'y posséder un Héros). Un Prêtre ne peut jamais être placé ailleurs que dans un emplacement de Monument.

DÉPLACEMENT

Pendant la partie, la plupart des figurines vont pouvoir se déplacer, notamment les Héros, Armées, Drakkars, Monstres, ainsi que le Boss. D'autres, à l'instar des Prêtres ou des Monuments, ne disposent pas de cette option. Les règles de déplacement diffèrent selon le type de figurine concerné.

DÉPLACER UN HÉROS – Un Héros peut se déplacer dans une Région adjacente de son choix, indépendamment du contrôleur de celle-ci ou des autres figurines qui s'y trouvent. Un Héros peut utiliser un Drakkar pour se déplacer. Le déplacement des Héros s'effectue surtout lors de l'étape des Héros.

DÉPLACER UNE ARMÉE – Une Armée peut se déplacer dans une Région adjacente de son choix, indépendamment du contrôleur de celle-ci ou des autres figurines qui s'y trouvent. Quand une Armée entre dans une Région occupée par les Armées d'un autre joueur, une Bataille s'ensuit à la fin de l'étape en cours (voir Batailles et Autres Règles, page 12). Une Armée peut utiliser un Drakkar pour se déplacer. Le déplacement des Armées s'effectue surtout lors de l'étape de Manœuvres ou quand un joueur effectue l'Action Spéciale : Mobilisation. Une Armée ne peut pas se déplacer dans une Région occupée par Loki (il s'agit d'une règle spéciale de ce Boss).

REPLI – Une Armée peut être contrainte de se Replier. Dans un tel cas, son propriétaire doit la déplacer depuis la Région qu'elle occupe jusque dans une Région adjacente sous son contrôle. Si le Repli est impossible, le joueur doit détruire son Armée (en la retirant du plateau pour la remettre dans sa Réserve). Lors d'un Repli, une Armée peut utiliser un Drakkar pour se déplacer. La plupart des Replis sont occasionnés par une défaite en Bataille, mais certains Monstres et d'autres effets de jeu peuvent également forcer les Armées d'un joueur à se Replier. Un Repli n'est pas considéré comme un déplacement en ce qui concerne les effets de jeu.

DÉPLACER UN DRAKKAR – Un Drakkar peut se déplacer dans une Mer adjacente, même si celle-ci est déjà occupée par d'autres Drakkars. Leur déplacement se produit généralement lors de l'étape des Héros.

DÉPLACER UN MONSTRE – Un Monstre peut se déplacer dans une Région adjacente indépendamment du contrôleur de cette dernière ou des figurines qui s'y trouvent. Les Monstres ne peuvent PAS utiliser de Drakkar pour se déplacer. Ils se déplacent lors de leur Activation.

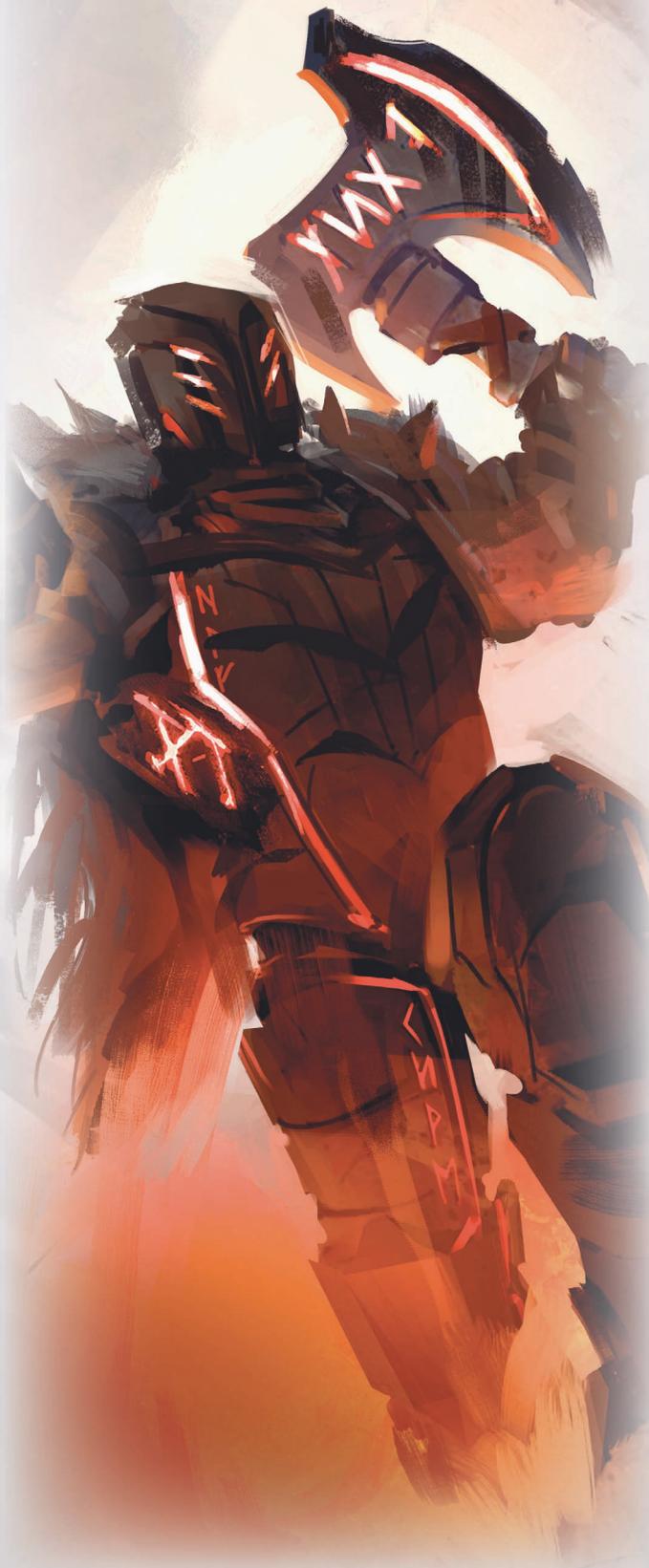
DÉPLACER LE BOSS – Chaque Boss dispose de différentes options de déplacement détaillées sur sa fiche.

DÉPLACEMENT ET PLACEMENT

Certains effets de jeu indiquent de « placer » des éléments sur le plateau. Un placement n'est pas considéré comme un déplacement. Par conséquent, tout effet relatif au déplacement ne s'applique pas dans un tel cas. Lorsqu'il « place » un élément, le joueur prend la figurine correspondante (sur le plateau, dans le Stock ou dans sa Réserve) et la dispose sur le plateau dans la case indiquée par l'effet.

PROPRIÉTÉ ET RÉSERVE DES JOUEURS

Dans *Lords of Ragnarok*, un joueur peut être le propriétaire de diverses choses. Il est alors considéré comme possédant cet élément. Un joueur possède tous les éléments de sa Réserve, ce qui comprend les Armées non déployées, les Prêtres et les Runes dans sa Réserve (mais pas du Stock), ainsi que ses cartes Combat et toute carte Artefact ou Bénédiction acquise au cours de la partie. Un joueur possède également tous les éléments sur le plateau qui sont sous son contrôle : les Régions pourvues de son marqueur Contrôle et les Monstres dotés de son anneau de couleur. Un joueur ne contrôle jamais de Royaume, de Mer ou de Monument (mais il peut posséder la Région où il se trouve), ni de Boss. Tout élément ne se trouvant pas sur le plateau ou dans la Réserve d'un joueur appartient au Stock commun.



AVANT DE COMMENCER

MISE EN PLACE

1. Disposez le plateau principal sur la table en choisissant le côté correspondant au nombre de joueurs. Le côté pour 2 joueurs est indiqué par le symbole .
2. Mettez les pions Royaume dans leurs emplacements respectifs. Les pions pour Niflheim et Jotunheim sont différents selon le nombre de joueurs. Utilisez la face correspondant au nombre de participants (2 ou 3-4 joueurs).
3. Disposez la Roue d'Action (du côté correspondant au nombre de joueurs) en Yggdrasil, de façon que chaque Action pointe vers le Royaume correspondant.
4. Prenez la carte Temple correspondant au nombre de joueurs, choisissez le côté que vous allez utiliser (pour votre première partie, il est conseillé de prendre le côté avec 2 Donnes) et disposez-la à côté du plateau. Placez des Temples sur la carte de façon à remplir chaque case. Remettez les Temples restants dans la boîte.
5. Placez aléatoirement des pions Forge, face visible, dans l'emplacement prévu à cet effet de chaque Région pourvue d'un symbole Forge. Placez la Rune correspondante sur chaque Forge.
 Lors d'une partie à 2 joueurs, placez 3 types de Runes différents sur les Forges, plus une Rune choisie aléatoirement parmi celles restantes.

6. Placez chaque base de Monument dans les Régions affichant le symbole de la Caractéristique correspondante (Autorité , pour Odin, Puissance , pour Thor et Sagesse , pour Freya). Conservez les autres parties de chacun des Monuments à proximité de la Région où se trouve sa base. Placez chaque Artefact Divin sur le plateau, à côté du Monument correspondant. Ajoutez-y la carte du Dieu ou disposez-la à côté du plateau, à votre convenance.
7. Prenez 6 fiches de Monstre. Chacune possède un symbole Runique dans son coin supérieur droit. Prenez 2 fiches de Monstre dotées du même symbole et posez-les aléatoirement à côté du plateau, l'une au-dessus de l'autre. Prenez une seconde paire de fiches de Monstre pourvues du même symbole (différent du premier) et disposez-la à côté de la première. Faites de même avec la dernière paire. Mettez ensuite les cartes Artefact de Monstre et les figurines des Monstres à côté de leurs fiches respectives.
8. Placez la fiche du Boss (Loki), ainsi que sa figurine, à côté du plateau.
9. Mélangez séparément chacun des paquets suivants : cartes Combat, cartes Attaque de Monstre, cartes Bénédiction et cartes Événement. Placez-les à côté du plateau.
 Dans une partie à 2 joueurs, avant de mélanger les cartes, retirez du paquet Événement toutes les cartes supérieures à 16 et remettez-les dans la boîte.
10. Créez un Stock de pions Rune que vous disposez à côté du plateau.

11. Prenez les 5 cartes Augure du Ragnarok qui correspondent au nombre de joueurs (indiqué par le symbole correspondant) et disposez-les, face visible, en ligne au-dessus du plateau.
12. Chaque joueur prend 3 cartes Référence, 3 pions Caractéristique, ainsi que tous les éléments de sa couleur (plateau de joueur, 6 figurines d'Armée, 4 figurines de Prêtre, 1 figurine de Drakkar, 20 marqueurs Contrôle, 2 anneaux de couleur de grande taille et 1 anneau de couleur de Héros). Mettez les 4 Prêtres dans le Stock et disposez le reste des éléments à proximité de son plateau de joueur.
13. Piochez 1 carte Événement et placez la figurine du Boss (Loki) dans la Région indiquée par le numéro situé dans la partie supérieure de la carte piochée. Mettez ensuite cette carte dans la défausse Événement.
14. Piochez maintenant un nombre de cartes Événement égal au nombre de joueurs afin de placer des Monstres sur le plateau. Pour chaque carte, consultez le symbole Rune affiché au-dessous de « PLACEMENT », puis placez la figurine du Monstre dont la fiche est dotée du symbole correspondant dans la Région indiquée par le numéro de la carte piochée. Lorsque deux choix de Monstres dotés de la même Rune sont encore possibles, prenez celui de la fiche du haut. S'il ne reste plus de Monstres correspondant à la Rune de la carte Événement (car tous les deux sont déjà sur le plateau), ne faites rien. Que le Monstre ait été placé ou non, la carte compte dans le nombre à piocher. Placez ensuite la carte dans la défausse Événement. Répétez cette opération jusqu'à avoir pioché un nombre de cartes égal au nombre de joueurs.
15. Effectuez la Donne de Héros détaillée page suivante.

4.



9.



11.



10.



8.



7.



DÉROULEMENT DU JEU

DONNE DE HÉROS

Choisissez un premier joueur au hasard qui va commencer la Donne de Héros :

1. Le premier joueur pioche au hasard 2 tuiles Héros et 2 cartes Origine. Il reçoit également la carte Origine Odinson/Odinsdottir.
2. Il choisit ensuite 1 tuile Héros et 1 carte Origine parmi celles qu'il a reçues. S'il décide de ne pas conserver la carte Origine Odinson/Odinsdottir, il la passe au joueur sur sa gauche. Les tuiles Héros et cartes Origine restantes (celles qui n'ont pas été choisies) sont remises dans le Stock (mélangez-les dans leurs paquets respectifs pour les joueurs suivants).

Une fois sa tuile Héros et sa carte Origine choisie, le joueur :

3. Prend la figurine du Héros qu'il a sélectionné et fixe son anneau de couleur au socle de celle-ci.
4. Place tous ses pions Caractéristique sur leur face Indemne (celle sans le « 2 ») dans la première case de chaque piste Caractéristique. La case recouverte par le pion indique la valeur actuelle de la Caractéristique (la valeur de départ est donc 2).
5. Pioche 1 carte Combat.
6. Place son Drakkar dans une Mer de son choix (y compris une Mer occupée par les Drakkars d'autres joueurs), puis place son Héros et 2 Armées de valeur 1 dans une Région adjacente à la Mer choisie. Son Héros et ses Armées ne peuvent pas être placés dans une Région qui contient les Armées ou le marqueur Contrôle d'un autre joueur. Si la Force de Population de la Région choisie est de 2, le joueur y place un de ses marqueurs Contrôle pour indiquer qu'il possède la Région.
7. Dispose sa carte Origine sur son plateau de joueur et applique tous les bonus associés à celle-ci.
8. Place sa tuile Héros sur son plateau de joueur, au-dessus de sa carte Origine.

Dans le sens horaire, les joueurs répètent les étapes ci-dessus jusqu'à ce que chacun ait effectué sa Donne de Héros.

Si un joueur a choisi la carte Origine Odinson/Odinsdottir, il devient le premier joueur et sera le premier à effectuer son tour. Si la carte n'a pas été choisie, c'est le joueur qui a commencé la Donne de Héros qui devient le premier joueur.

Les joueurs sont à présent prêts à commencer la partie.

TOUR DU JOUEUR

Lords of Ragnarok se joue en un enchaînement de tours que les joueurs effectuent l'un après l'autre, dans le sens horaire. Le joueur qui résout son tour est appelé le Joueur Actif. Le tour d'un joueur est divisé en plusieurs étapes qui doivent être résolues dans l'ordre. Toutes les étapes, à l'exception de celle d'Action Spéciale, sont optionnelles : le Joueur Actif n'est pas forcé de les résoudre.

1. PRIÈRE

Le Joueur Actif peut résoudre les deux options suivantes :

ENVOYER UN PRÊTRE – Le Joueur Actif peut placer 1 Prêtre de sa Réserve sur un Monument de son choix pourvu d'un emplacement libre. Pour placer un Prêtre, il n'est pas nécessaire de contrôler la Région ou d'y posséder un Héros. Une fois placé sur un Monument (occupant un emplacement de celui-ci), le Prêtre y reste jusqu'à ce qu'un joueur Construisse un Monument. Quand un joueur envoie un Prêtre sur un Monument, il reçoit des bonus octroyés par le Dieu qu'il représente. Si le Monument est de niveau 1 ou plus, le Héros du Joueur Actif voit sa Caractéristique associée à ce Monument augmentée de 1 de façon permanente. Le joueur reçoit également un bonus

supplémentaire, indiqué sur la carte du Dieu. Les Monuments les plus hauts donnent de meilleurs bonus, mais dans tous les cas, le Héros augmente de 1 la Caractéristique associée. Le Joueur Actif peut envoyer un Prêtre sur le Monument de son choix même s'il ne peut pas en recevoir tous les bonus.



Le joueur vert envoie un Prêtre sur le Monument de Thor, qui est entièrement construit. Il augmente de 1 la Puissance de son Héros (passant de 2 à 3 dans l'exemple). Le Monument étant au niveau 3, le joueur vert reçoit également 3 cartes Combat.

FORGER UNE RUNE – Si le Héros du Joueur Actif se trouve dans une Région qui contient une Forge pourvue d'une Rune, il peut prendre la Rune et l'ajouter à sa Réserve. Si, après avoir pris la Rune, le joueur dépasse sa limite de Runes (fixée par la Sagesse de son Héros), il doit immédiatement défausser une Rune de son choix pour redescendre au maximum autorisé (les Runes défaussées sont remises dans le Stock).

2. HÉROS

Lors de cette étape, le Joueur Actif peut choisir l'une des options suivantes :

- A. Déplacer son Héros d'un maximum de 2 Régions.
- B. Déplacer son Drakkar d'un maximum de 2 Mers.
- C. Soigner 1 Blessure de son Héros en retournant l'un de ses pions Caractéristique qui se trouvent sur la face Blessé. La position du pion sur la piste ne change pas.

BLESSURES ET GUÉRISON

Lorsqu'un Héros subit une Blessure, choisissez un de ses pions Caractéristique face Indemne et retournez-le sur sa face Blessé (sans changer la position du pion sur la piste). Un Héros dont tous les pions Caractéristique se trouvent déjà sur leur face Blessé ne peut plus subir de Blessure (ignorez toute nouvelle Blessure subie). Lorsqu'un pion est sur sa face Blessé, la valeur de la Caractéristique associée est toujours de 2, quelle que soit sa position sur la piste. Le pion peut toujours être déplacé si la Caractéristique augmente ou diminue, mais la valeur de celle-ci ne change pas. Lorsqu'un Héros soigne une de ses Blessures, retournez un pion Blessé au choix sur sa face Indemne.



3. ACTIONS RUNIQUES

Lors de cette étape, le Joueur Actif peut dépenser des Runes de sa Réserve pour effectuer UNE Action Runique, dont le coût est compris entre 1 et 3 Runes.

Toutes les Actions Runiques de base qui coûtent 1 Rune nécessitent de dépenser 1 Rune spécifique. Par exemple, un joueur qui souhaite prendre le contrôle d'un Monstre doit dépenser une Rune correspondant à celle affichée sur la fiche du Monstre.

Les Actions Runiques plus onéreuses nécessitent un ensemble de 2 ou 3 Runes. Dans tous les cas, les Runes de cet ensemble doivent être de types différents (chacune dotée d'un symbole différent). Il existe 9 Actions Runiques de base, mais les joueurs pourront en découvrir de nouvelles grâce aux cartes Bénédiction ou à d'autres sources.

ACTIONS RUNIQUES DE BASE

1 Rune (identique à celle de la fiche de Monstre ou d'un Royaume) :

- Le joueur Active le Boss dans la même Région que son Héros. Le joueur prend le contrôle d'un Monstre neutre dans la même Région que son Héros (voir Contrôler les Monstres, page 10).
- Le joueur forme une Alliance avec un Royaume adjacent à la Région de son Héros. S'il est le premier à placer son marqueur Contrôle dans ce Royaume, il pioche également 1 carte Combat.

Ensemble de 2 Runes (de types différents) :

- Le joueur augmente de 1 la valeur de l'une de ses Armées en jeu (l'Armée ne doit pas obligatoirement se trouver dans une Région sous son contrôle pourvue d'un Village).
- Le joueur Active 1 Monstre neutre ou sous son contrôle (voir Activation des Monstres, page 10).
- Le joueur pioche 1 carte Combat.
- Le joueur place son Héros dans la Région de son choix.

Ensemble de 3 Runes (de types différents) :

- Le joueur augmente de 1 sa Caractéristique la plus basse (choisissez en cas d'égalité).
- Le joueur pioche 2 cartes Combat.

4. MANŒUVRES

Lors de cette étape, le joueur peut Activer 1 Armée. S'il ne possède pas d'Armée sur le plateau, il peut en Recruter une à la place.

ACTIVER ET RECRUTER UNE ARMÉE

Activer 1 Armée – Lorsqu'il Active une Armée, un joueur peut effectuer l'un des effets suivants :

- Déplacer 1 Armée de son choix dans une Région adjacente.
- Augmenter de 1 la valeur de 1 Armée. Cette Armée doit se trouver dans une Région sous son contrôle pourvue d'un Village.

Recruter 1 Armée – Lorsqu'il Recrute une Armée, un joueur prend 1 Armée dans sa Réserve et la place sur le plateau. La valeur de cette Armée est égale à l'Autorité de son Héros. L'Armée Recrutée peut être placée dans une Région adjacente au Drakkar du joueur ou dans une Région sous son contrôle pourvue d'un Village. Le joueur peut placer son Armée dans une Région occupée par les Armées d'autres joueurs (du moment que la Région est adjacente à son Drakkar), mais une Bataille va s'ensuire.

5. ACTIONS SPÉCIALES

Lors de cette étape, le Joueur Actif **doit** choisir 1 Action Spéciale sur la Roue d'Action en plaçant un de ses marqueurs Contrôle dans l'emplacement d'Action correspondant sur la Roue. Un joueur ne peut choisir qu'une Action Spéciale dont il est capable de résoudre l'effet (par exemple, il ne peut pas choisir Renforts si toutes ses Armées sont déjà en jeu). Un joueur peut choisir une Action Spéciale qui contient déjà les marqueurs Contrôle d'autres joueurs (mais pas une qui contient le sien). Dans un tel cas, il place son marqueur Contrôle au sommet de la pile (tous les marqueurs Contrôle d'une même Action Spéciale sont empilés les uns sur les autres).

S'il s'agit du premier marqueur Contrôle placé sur l'Action Spéciale, tous les joueurs ayant formé une Alliance avec le Royaume correspondant à l'Action peuvent en recevoir les bonus, en commençant par le joueur situé à gauche du Joueur Actif (le Joueur Actif reçoit donc ses bonus en dernier).



Le joueur vert place un marqueur Contrôle sur l'Action Spéciale : Monstres. Étant donné qu'il s'agit du premier marqueur placé sur l'Action, le joueur vert et le joueur rouge gagnent tous deux les bonus du Royaume associé à celle-ci (en l'occurrence Muspelheim). Le joueur rouge reçoit ses bonus avant le vert.

Si l'emplacement d'Action de la Roue contient déjà le marqueur Contrôle d'autres joueurs, celui dont le marqueur vient juste d'être recouvert reçoit 1 Rune de son choix prise dans le Stock.



Le joueur rouge place un marqueur Contrôle sur celui du joueur vert. Le joueur vert reçoit immédiatement 1 Rune de son choix.

Les joueurs reçoivent leurs Runes et leurs bonus de Royaume avant la résolution de l'Action Spéciale choisie.

L'Action Spéciale : Construction de Monument constitue une exception, et fonctionne différemment. Elle ne peut être choisie que par un joueur ayant déjà placé un marqueur Contrôle sur au moins 1 des autres emplacements d'Action de la Roue. Le Joueur Actif ne place pas de marqueur Contrôle sur la Roue lorsqu'il effectue cette Action Spéciale. De plus, aucun bonus de Royaume n'est gagné (pour l'Action Spéciale : Construction de Monument, il n'y a ni emplacement d'Action sur la Roue ni Royaume associé).

Une fois que le Joueur Actif a résolu son Action Spéciale, son tour est terminé. Le joueur suivant dans le sens horaire devient le Joueur Actif et effectue son tour.

ACTIONS SPÉCIALES

On distingue 7 Actions Spéciales, décrites ci-dessous :

A. RENFORTS

Le Joueur Actif Recrute 1 Armée (voir Activer et Recruter une Armée, page 8).

B. MOBILISATION

Le joueur Active autant de ses Armées en jeu qu'il le souhaite (minimum 1). Après avoir effectué toutes ses Activations, le joueur vérifie s'il a pris le contrôle de Régions neutres et résout les Batailles qui se déroulent dans toutes les Régions contenant les Armées de deux joueurs différents. Lorsque plusieurs Batailles doivent être résolues, le Joueur Actif choisit leur ordre de résolution.

C. PRÉPARATION

Le Joueur Actif choisit 2 des options suivantes (la même option peut être choisie deux fois) :

- Soigner 1 Blessure de son Héros.
- Piocher 1 carte Combat.
- Recevoir 1 Rune (du Stock).
- Augmenter de 1 la valeur d'une Armée, seulement si cette Armée se trouve dans une Région sous son contrôle pourvue d'un Village.

D. CONSTRUCTION DE TEMPLE

Le Joueur Actif choisit une de ses Régions abritant un Autel et ne contenant pas de Temple. Sur la piste de Temple, il prend le Temple situé sur l'emplacement recouvert doté du plus petit numéro et le place dans la Région. Il reçoit ensuite 1 Prêtre. Si l'emplacement découvert sur la piste de Temple affiche un mot-clé Donne, on résout alors une Donne de Bénédiction.

DONNE DE BÉNÉDICTION

Lorsqu'un joueur Construit un Temple et qu'il révèle le mot-clé Donne sur la piste de Temple, il déclenche une Donne de Bénédiction. Il pioche un nombre de cartes Bénédiction égal au nombre de joueurs plus 1, puis les dispose face visible au milieu de la table. Le Joueur Actif choisit 1 carte et la place à côté de son plateau de joueur. Ensuite, dans le sens anti-horaire, chaque joueur fait de même. Une fois que tous les joueurs ont reçu une carte, la Donne de Bénédiction est terminée et la carte restante est défaussée.

Les Bénédictions octroient des capacités permanentes qui restent effectives jusqu'à la fin de la partie.

E. MONSTRES

Le Joueur Actif choisit 1 option :

- Activer 1 ou 2 Monstres différents, dans l'ordre de son choix. Les Monstres choisis doivent être soit neutres, soit sous son contrôle.
- Chasser un Monstre qui se trouve dans la même Région que son Héros (voir Résoudre une Chasse, page 11).
- Chasser le Boss, si celui-ci se trouve dans la même Région que son Héros. Le joueur doit déjà avoir tué au moins 2 Monstres pour choisir cette option (un seul dans une partie à 2 joueurs).

MONSTRES TUÉS ET PIONS TUEUR

Quand un Monstre est tué, le joueur qui a infligé le dernier Dégât en reçoit la figurine, qu'il place à proximité de son plateau de joueur. De plus, tout joueur ayant placé au moins 4 marqueurs dans les cases Dégât de ce Monstre reçoit un pion Tueur. La figurine et les pions Tueur comptent pour déterminer si le joueur peut Chasser le Boss. Par conséquent pour Chasser le Boss, un joueur doit posséder soit 2 figurines de Monstre, soit 1 figurine et 1 pion Tueur, soit 2 pions Tueur.

F. USURPATION

Le Joueur Actif ne peut effectuer cette Action Spéciale que si son Héros se trouve dans une Région ne contenant aucun autre Héros. Sa Puissance doit être supérieure ou égale à la Force de Population de la Région neutre. Les Armées des autres joueurs présentes dans la Région doivent se Replier. Le Joueur Actif prend le contrôle de la Région et peut immédiatement y Recruter 1 Armée.

Il est également possible d'effectuer cette Action dans une Région contrôlée par un autre joueur. Pour cela, la Puissance du Héros du Joueur Actif doit être supérieure ou égale à la valeur totale des Armées présentes dans la Région. Toutes ces Armées doivent se Replier. Si aucune Armée du contrôleur de la Région n'est présente, l'Usurpation peut être effectuée quelle que soit la Puissance du Héros. Dans chaque cas, le Joueur Actif prend le contrôle de la Région et peut immédiatement y Recruter 1 Armée.



Le joueur vert choisit l'Action Spéciale : Usurpation et place un de ses marqueurs Contrôle dans l'emplacement correspondant de la Roue d'Action. Le joueur compare la Caractéristique Puissance de son Héros avec la Force de Population de la Région. Les deux valeurs étant égales à 2, le joueur vert place un marqueur Contrôle dans la Région et y Recrute 1 Armée d'une valeur égale à son Autorité.



G. CONSTRUCTION DE MONUMENT (🏰)

Pour pouvoir choisir cette Action, le joueur doit avoir placé un marqueur Contrôle dans au moins 1 des emplacements d'Action de la Roue. Lorsqu'il effectue cette Action, le joueur résout les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Le joueur choisit un Monument et lui ajoute le niveau suivant (la partie suivante de la figurine). Il ne peut pas choisir un Monument déjà entièrement construit (au niveau 3).
2. Consultez les cartes Augure du Ragnarok face visible. Si l'une des conditions est remplie, retournez la carte face cachée. Dès qu'au moins 3 cartes Augure se retrouvent face cachée, le Ragnarok commence (voir But du Jeu, page 4).
3. Tous les joueurs :
 - Retirent leurs Prêtres de tous les Monuments et les remettent dans le Stock (pas dans leur Réserve).
 - Retirent leurs marqueurs Contrôle de la Roue d'Action.
 - Rechargent tous leurs Artefacts.
4. Regarnissez toutes les Forges en y ajoutant les Runes correspondantes qui manquent.



5. Le joueur qui Construit le Monument ajoute 1 Prêtre à sa Réserve pour chaque Temple présent dans les Régions sous son contrôle. Il prend également les Runes des Forges situées dans ses Régions.
6. Piochez et résolvez 1 carte Événement :
 - Le Joueur Actif consulte le symbole Runique affiché au-dessous de « PLACEMENT » sur la carte. S'il reste un Monstre doté de ce symbole Runique qui n'a pas été mis en jeu ou tué, prenez sa figurine et placez-la dans la Région dont le numéro est indiqué dans la partie supérieure de la carte Événement. Si les deux Monstres sont encore disponibles, prenez celui de la fiche du haut (voir Mise en Place, page 7). S'il ne reste plus de Monstres correspondant à la Rune de la carte Événement (car tous les deux ont déjà été mis en jeu ou tués), ne faites rien.
 - Allez à la partie « ACTIVATION » de la carte et consultez le premier symbole Runique (en partant de la gauche). Activez tous les Monstres en jeu dotés de ce symbole Runique, en commençant par celui de la fiche du haut. Faites ensuite de même avec le second symbole Runique de la partie « ACTIVATION » de la carte Événement.
 - Si la carte Événement affiche un symbole Boss (👹), Activez le Boss (Loki).



MONSTRES ET CHASSE

ACTIVATION ET CONTRÔLE DES MONSTRES

Lorsqu'il est Activé, un Monstre va soit se déplacer, soit effectuer une Attaque de Région. Si le Monstre est contrôlé par un joueur, ce dernier décide de son comportement. S'il décide d'effectuer une Attaque de Région, il doit en résoudre chaque effet, y compris ceux qui s'appliquent éventuellement à lui-même. Si le Monstre Activé est neutre, le Joueur Actif doit lancer le dé de Monstre afin de déterminer le comportement du Monstre. Le dé peut générer 3 résultats différents :

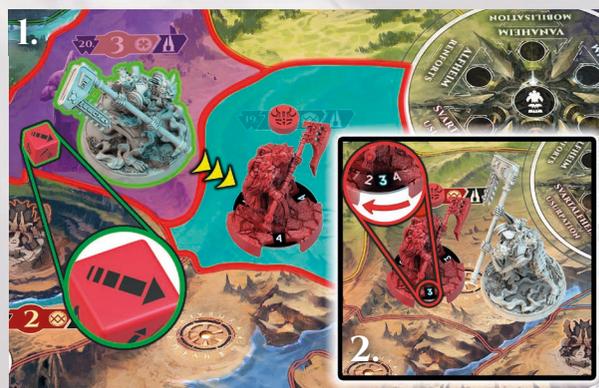


- ➡ - Le Joueur Actif déplace le Monstre dans une Région adjacente de son choix. Déplacer un Monstre peut provoquer un Piétinement.
- 🔥 - Résolvez l'Attaque de Région (détaillée sur sa fiche). Toute décision éventuelle est prise par le Joueur Actif.
- ➡🔥 - Le Joueur Actif peut choisir de considérer ce résultat soit comme ➡, soit comme 🔥.

Toute décision éventuelle concernant un Monstre neutre est prise par le Joueur Actif. Les décisions concernant les Monstres contrôlés sont prises par leur propriétaire.

PIÉTINEMENT

Quand un Monstre se déplace dans une Région contenant une ou plusieurs Armées, réduisez la valeur de l'une d'entre elles de 1. Si plusieurs Armées sont présentes, le joueur qui a déplacé le Monstre (soit le Joueur Actif, soit son contrôleur) choisit l'Armée qui voit sa valeur réduite. Si le Monstre est contrôlé par un joueur, celui-ci peut décider de ne pas résoudre le Piétinement du Monstre lors du déplacement de celui-ci. Les Monstres neutres effectuent un Piétinement dès qu'ils se déplacent dans une Région contenant une Armée.



Le joueur vert Active le Draug et lance le dé de Monstre, la créature n'étant contrôlée par aucun joueur. Le résultat du dé ➡ indique que le Draug doit se déplacer dans une Région adjacente. Le joueur vert décide de le déplacer dans la Région (19), occupée par une Armée du joueur rouge. Le déplacement provoque un Piétinement. La valeur de l'Armée du joueur rouge est réduite de 1.

CONTRÔLER LES MONSTRES

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un Monstre, il fixe son anneau de couleur grande taille au socle de celui-ci. Chaque joueur ne dispose que de 2 anneaux, ce qui signifie qu'il n'est pas possible de contrôler plus de 2 Monstres à la fois. S'il souhaite prendre le contrôle d'un nouveau Monstre alors qu'il en possède déjà 2, le joueur doit d'abord « libérer » un de ses Monstres en retirant son anneau coloré (il en perd immédiatement le contrôle). Un joueur ne peut jamais contrôler un Boss ou un Monstre déjà contrôlé par un autre joueur.

COMMENCER UNE CHASSE

La Chasse est un affrontement entre un Héros d'un côté, et un Monstre ou le Boss de l'autre. Pour se lancer dans une Chasse, le Héros doit se trouver dans la même Région que le Monstre/Boss qu'il souhaite Chasser. Le Joueur Actif doit ensuite effectuer l'Action Spéciale : Monstres. Lors d'une Chasse, le joueur ignore la limite de Sagesse 🧠 des cartes Combat.



CARTES COMBAT – Les joueurs utilisent ces cartes lors des Batailles ou quand ils Chassent des Monstres ou le Boss.

Anatomie d'une carte Combat :

1. Symbole Arme.
2. Valeur.
3. Effet de Chasse.
4. Effet de Bataille.
5. Symboles Pertes (présent seulement sur certaines cartes Combat).



CARTES ATTAQUE DE MONSTRE – Ces cartes représentent les Attaques des Monstres.

Anatomie d'une carte Attaque de Monstre :

1. Valeur de Rage.
2. Valeur de Point Faible.
3. Pioche du Monstre.
4. Effet de l'Attaque.



FICHES DE MONSTRE – Ces fiches contiennent les informations relatives à chaque Monstre :

1. Cases Dégât du Monstre.
2. Rune du Monstre
3. Attaque de Région.
4. Attaque Spéciale.
5. Trophées.

CASES DÉGÂT ET TROPHÉES

Ces cases indiquent la résistance du Monstre et la difficulté à le tuer. Le joueur va recouvrir ces cases avec ses marqueurs Contrôle lorsqu'il inflige des Dégâts durant une Chasse. De façon à infliger un Dégât au Monstre lors d'une Chasse, la carte Combat jouée doit correspondre au symbole Arme d'une des cases Dégât du Monstre. Certaines cases Dégât sont dotées d'un Trophée, que le joueur peut obtenir lorsqu'il recouvre la case lors d'une Chasse. On distingue 4 types de Trophées :

ROYAUME – Le joueur place un de ses marqueurs Contrôle dans un Royaume de son choix qui ne contient pas déjà un de ses marqueurs. Ce Trophée compte comme une formation d'Alliance. Par conséquent, le joueur pioche immédiatement 1 carte Combat s'il place son marqueur Contrôle dans un Royaume qui ne contient aucun marqueur appartenant à un autre joueur.

PRÊTRE – Le joueur reçoit 1 Prêtre issu du Stock et l'ajoute à sa Réserve.

ARMÉE +1 – Le joueur augmente de 1 la valeur d'une de ses Armées (il n'est pas nécessaire que l'Armée se trouve dans une Région pourvue d'un Village).

RUNE – Le joueur prend 1 Rune de son choix dans le Stock et l'ajoute à sa Réserve.

CASES DÉGÂT DU BOSS

Chaque case Dégât du Boss affiche 2 symboles Arme au lieu d'un seul. Cela signifie que pour infliger 1 Dégât au Boss, le Chasseur doit jouer simultanément 2 cartes Combat dotées des deux symboles correspondants.

RÉSOUUDRE UNE CHASSE

Chaque Chasse est divisée en une série de rounds au cours desquels le Monstre/Boss et le Héros vont agir à tour de rôle. Lors d'une Chasse, les actions et les choix du Monstre/Boss sont décidés par son contrôleur ou par le joueur situé à la droite du joueur qui effectue la Chasse (appelé le Chasseur). Avant le début de la Chasse, le Chasseur doit résoudre les étapes suivantes :

1. Jouer et résoudre tout effet indiquant « au début de votre Chasse ».
2. Le Chasseur pioche un nombre de cartes Combat égal à sa Puissance .
3. Le contrôleur du Monstre mélange le paquet Attaque de Monstre et pioche 2 cartes.

La Chasse peut désormais commencer, avec le premier round du Monstre. La Chasse dure jusqu'à ce que l'une des conditions de Fin de Chasse soit remplie.

Même si le Boss n'est pas un Monstre, toutes les règles de Chasse et tous les effets des cartes Combat qui s'appliquent aux Monstres concernent également le Boss, sauf indication contraire.

FIN DE CHASSE

Une Chasse se termine sur une victoire quand le Monstre est tué, c'est-à-dire que toutes les cases Dégât sur sa fiche ont été recouvertes.

Une Chasse se termine sur une défaite dans les cas suivants :

- A. Le Chasseur doit subir une Blessure alors que tous ses pions Caractéristique se trouvent déjà sur leur face Blessé.
- B. Le paquet Attaque de Monstre est vide au début du round du Monstre.
- C. L'effet de la carte Attaque de Monstre met fin à la Chasse.
- D. Le Chasseur ne peut pas (ou ne veut pas) infliger au moins 1 Dégât lors du round du Héros.

Quand une Chasse se termine sur une défaite (si le Monstre est encore vie), le Chasseur subit 1 Blessure.

FIN DE CHASSE AU BOSS

Si un joueur termine la Chasse au Boss en le tuant, la partie s'achève immédiatement sur la victoire de ce joueur. Dans le cas contraire, si le Boss est encore en vie à la fin de la Chasse, il régénère immédiatement : retirez tous les marqueurs Contrôle placés dans les cases Dégât de la fiche du Boss.

ROUND DU MONSTRE

Au cours de ce round, le Monstre attaque tandis que le Chasseur tente de se défendre. Résolez les étapes suivantes lors de chaque round du Monstre :

1. Vérifiez si le paquet Attaque de Monstre est vide. Si c'est le cas, la Chasse se termine immédiatement (sur une défaite).
2. Le contrôleur du Monstre choisit 1 carte Attaque de Monstre de sa main et la joue. Il défausse ensuite toutes les autres cartes Attaque de Monstre de sa main.
3. Le Chasseur peut jouer des cartes Combat afin de se défendre contre l'Attaque du Monstre. Il peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite (y compris aucune). Pour que la défense réussisse, la valeur totale des cartes jouées doit être supérieure ou égale à la valeur de Rage de la carte Attaque de Monstre jouée. Alternativement, le Héros peut jouer des cartes Combat munies d'un symbole Bouclier qui bloquent la plupart des effets d'Attaque de Monstre et ignorent leur valeur de Rage.
4. Si le Chasseur réussit à se défendre, ignorez les effets de la carte Attaque de Monstre. Dans le cas contraire, résolvez-les.
5. Le Chasseur pioche 1 carte Combat.
6. Ajoutez ensuite la Sagesse  du Héros à la valeur totale des cartes Combat jouées pour se défendre des effets de l'Attaque de Monstre. Si ce nouveau total est supérieur ou égal à la valeur de Point Faible de la carte Attaque de Monstre, le Chasseur pioche 1 carte Combat supplémentaire.



Le joueur du Monstre choisit la carte Attaque de Monstre « Attaque Spéciale ». Le Chasseur défausse 2 cartes Combat d'une valeur totale de 4. C'est non seulement suffisant pour assurer sa défense, mais il pioche également 1 carte Combat supplémentaire, car la valeur totale des cartes Combat défaussées (4), additionnée à sa Sagesse (3), est égale à la valeur de Point Faible de la carte Attaque Spéciale (7).

7. À la fin du round du Monstre, le joueur du Monstre pioche de nouvelles cartes de son paquet. Le nombre de cartes piochées est indiqué sur la carte Attaque de Monstre jouée ce round-ci. La carte est ensuite placée dans la défausse et le round du Héros peut commencer.

PAQUET ATTAQUE DE MONSTRE

Ce paquet n'est pas remélangé au cours d'une même Chasse. Au début de chaque Chasse, mélangez les 14 cartes Attaque de Monstre pour former ce paquet. Lorsque le joueur du Monstre doit piocher et que le paquet ne contient plus assez de cartes, il pioche seulement celles qui restent. Si, au début du round du Monstre, ce paquet est vide, la Chasse se termine sur une défaite.

ROUND DU HÉROS

Au cours de ce round, le Héros va infliger des Dégâts au Monstre. Pour cela, le Chasseur doit jouer des cartes Combat dont le symbole Arme correspond à celui d'une case Dégât non recouverte sur la fiche du Monstre. Chaque fois qu'il joue une carte, le Héros peut résoudre les effets de Chasse de celle-ci et placer un marqueur Contrôle sur une case Dégât dont le symbole Arme correspond à celui de sa carte. Si la case recouverte contient un Trophée, le Chasseur l'obtient immédiatement.

Le Chasseur peut infliger plusieurs fois des Dégâts au cours de son round. Le round du Héros se termine dans les cas suivants :

1. Le Héros ne peut pas (ou ne veut pas) infliger de Dégât au Monstre. Dans un tel cas, la Chasse se termine immédiatement sur une défaite.
2. Après avoir infligé un Dégât, toutes les cases Dégât de la fiche du Monstre sont recouvertes. Le Monstre est tué et la Chasse se termine immédiatement sur une victoire.
3. Le Héros décide de terminer son round après avoir infligé au moins 1 Dégât au Monstre. La Chasse continue, mais le round du Héros est terminé et celui du Monstre commence.

TUER UN MONSTRE

Un Monstre est tué dès que la dernière case Dégât de sa fiche de Monstre est recouverte. Le joueur qui a recouvert la dernière case reçoit la figurine du Monstre et la dispose à côté de son plateau de joueur. Tous les autres joueurs qui ont placé au moins 4 marqueurs Contrôle sur la fiche de ce Monstre reçoivent un pion Tueur. Retirez tous les marqueurs Contrôle de la fiche et remettez-la dans la boîte.

DÉGÂTS HORS CHASSE

Certains effets permettent d'infliger des Dégâts à un Monstre en dehors de la Chasse. Infliger des Dégâts de cette façon ne permet pas d'obtenir de Trophée ni de remporter d'Artefact de Monstre. Un Monstre peut cependant être tué de la sorte si sa dernière case Dégât est recouverte. Le joueur qui a placé le marqueur reçoit la figurine du Monstre et tous les autres joueurs qui possèdent au moins 4 marqueurs Contrôle sur la fiche du Monstre reçoivent chacun 1 pion Tueur.

TROPHÉE D'ARTEFACT

Si, après la Chasse (peu importe que le Monstre ait été tué ou non), le Monstre détient toujours sa carte Artefact (parce que nul ne l'a obtenue avant) et que toutes les cases Dégât qui n'affichent aucun Trophée ont été recouvertes, le Chasseur remporte la carte Artefact du Monstre.

BATAILLES ET AUTRES RÈGLES

BATAILLES

Les Batailles représentent les affrontements des Armées de deux joueurs. Une Bataille doit être résolue à la fin de toute étape où les Armées de différents joueurs occupent une même Région. Lorsque plusieurs Batailles doivent se dérouler, elles sont résolues l'une après l'autre, et le Joueur Actif choisit leur ordre de résolution.

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE :

- 1. JOUER DES CARTES COMBAT :** En commençant par le défenseur, chaque joueur peut soit jouer une carte Combat, soit passer. Quand il joue une carte Combat, le joueur résout d'abord l'effet de Bataille de celle-ci, puis place la carte devant lui. La valeur des cartes ainsi placées va s'ajouter à celle de ses Armées pour la détermination de sa valeur totale de Bataille. Certaines cartes comportent un symbole Pertes. Ces symboles ont pour effet de réduire la valeur d'une Armée après la résolution d'une Bataille. Ces cartes ne peuvent être jouées que si le nombre de symboles Pertes ne dépasse pas la valeur totale des Armées du joueur dans la Région où se déroule la Bataille. Quand un joueur choisit de passer, il ne peut plus jouer de cartes Combat pour cette Bataille. Son adversaire peut continuer tant que lui aussi ne passe pas. Une fois que les deux joueurs ont passé, on résout l'étape suivante.
- 2. DÉTERMINATION DE LA VALEUR DE BATAILLE :** Chaque participant additionne les valeurs des cartes Combat qu'il a jouées, la valeur totale de ses Armées dans la Région, ainsi que tout autre effet applicable (Artefacts, Bénédiction et Capacités Spéciales du Héros). Le cumul représente la valeur totale de Bataille de ce joueur. Le joueur qui détient la plus grande valeur de Bataille est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte.
- 3. PERTES (POUR LE VAINCU) :** Pour commencer, le vaincu doit réduire la valeur de chacune de ses Armées présentes dans la Région de 1. Ensuite, pour chaque symbole Pertes sur les cartes Combat qu'il a jouées, il réduit de 1 la valeur d'une de ses Armées dans la Bataille. Le joueur répartit à sa convenance entre ses différentes Armées présentes les Pertes dues à ses cartes Combat (mais pas celles liées au fait d'avoir perdu la Bataille). Dans les rares cas où le nombre de Pertes est supérieur à la valeur totale des Armées dans la Région, toutes les Armées du vaincu présentes dans la Bataille sont détruites (retirées du plateau et remises dans sa Réserve). Toute Perte excédentaire est ignorée.
- 4. REPLI :** Les Armées du vaincu doivent se Replier et quitter la Région où s'est déroulée la Bataille. Toutes les Armées doivent se Replier dans une seule et même Région adjacente.
- 5. PERTES (POUR LE VAINQUEUR) :** Le vainqueur doit attribuer à ses Armées présentes les symboles Pertes des cartes Combat qu'il a jouées, de la même façon que l'a fait le vaincu en 3 (mais le vainqueur ne réduit pas la valeur de ses Armées pour avoir perdu la Bataille).
- 6. CONTRÔLE DE LA RÉGION :** Pour finir, les joueurs voient si le vainqueur de la Bataille prend le contrôle de la Région. Si le vainqueur contrôlait déjà la Région, il en reste le propriétaire. Si la Région était neutre ou contrôlée par le vaincu, le vainqueur s'en empare si son total d'Armée est supérieur ou égal à la Force de Population de la Région (pour rappel, la Force de Population d'une Région contrôlée est de 0).

DÉTRUIRE UNE ARMÉE

Si une Armée voit sa valeur réduite en dessous de 1 ou si elle ne peut pas se Replier quand elle doit le faire, elle est détruite. Retirez l'Armée du plateau et remettez-la dans la Réserve de son propriétaire.



Le joueur vert Active une Armée et la déplace dans une Région adjacente occupée par l'Armée du joueur rouge. Les deux Armées ont une valeur de 4. L'étape de Manœuvres du joueur vert se termine et on passe à la résolution de la Bataille. Le joueur rouge joue la carte Combat « Lance » (+2 à la valeur de Bataille), tandis que le vert opte pour « Épée » (+3 à la valeur de Bataille). Les deux joueurs choisissent ensuite de passer. Le joueur vert l'emporte avec une valeur de Bataille de 7 (contre 6 pour le rouge). Le joueur rouge, ayant perdu la Bataille, réduit la valeur de son Armée de 1 et son Armée se Replie. Le joueur vert réduit la valeur de son Armée de 1 à cause du symbole Pertes sur la carte Combat qu'il a jouée. Le joueur vert prend le contrôle de la Région.

ARTEFACTS

Quand un joueur obtient une carte Artefact , celui-ci est Chargé. Un Artefact peut être Déchargé (en faisant pivoter sa carte à 90°) pour utiliser son effet au moment indiqué par le texte de la carte.

On distingue 2 types d'Artefacts qui fonctionnent de la même manière, mais qui sont obtenus par des moyens différents :

CARTES ARTEFACT DE MONSTRE – Chacun de ces Artefacts est lié à un Monstre spécifique. Un joueur obtient la carte Artefact d'un Monstre quand, à la fin d'une Chasse (peu importe que le Monstre ait été tué ou non), toutes les cases Dégât qui n'affichent aucun Trophée ont été recouvertes par des marqueurs Contrôle (seulement si l'Artefact n'a pas déjà été obtenu par un autre joueur).

CARTES ARTEFACT DIVIN – Ces reliques d'un grand pouvoir sont liées aux Régions qui abritent des Monuments. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une telle Région, il prend l'Artefact Divin lié à ce Monument (et ce quel que soit le niveau de Construction du Monument), y compris si cet Artefact était déjà en possession d'un autre joueur. Un Artefact Divin est toujours obtenu Chargé.



CARTES ET DÉFAUSSES

Le jeu contient 4 paquets de cartes : Événement, Combat, Attaque de Monstre et Bénédiction. À l'exception des Attaques de Monstre, quand un joueur doit piocher une carte et que le paquet correspondant est épuisé, mélangez la défausse de celui-ci pour en créer un nouveau. Les cartes Attaque de Monstre sont toujours mélangées au début d'une Chasse. Les joueurs peuvent à tout moment consulter les défausses de chacun des paquets.

LIMITES DU MATÉRIEL

Au cours de la partie, les joueurs vont utiliser divers éléments tels que les Runes, les Armées, les Temples, les Prêtres, etc. Ces ressources sont limitées, ce qui signifie que si l'une ou l'autre vient à être épuisée au cours du jeu, aucun joueur ne peut plus l'obtenir. Les marqueurs Contrôle des joueurs constituent l'unique exception à cette règle. Dans le cas peu probable où vous viendriez à en manquer, utilisez n'importe quel substitut pour les remplacer.



CONCEPTION DU JEU : Adam Kwapiński

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT : Ernest Kiedrowicz

TESTS ET DÉVELOPPEMENT : Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

LIVRET DE RÈGLES : Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

DIRECTION ARTISTIQUE : Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILLUSTRATIONS : Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

CONCEPTION GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

PAO : Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

GRAPHISMES 3D : Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

CORRECTEUR : Tyler Brown

RELECTURE : Tyler Brown, Justin Nnorom

PRODUCTION : Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matosz, Witold Chudy

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sieńko, Julia Sinielwicz, Jacek Tobała. Przemysław Kotliński avec son équipe de testeurs. Ken Cunningham et CodedCardboard pour avoir réalisé le prototype TTS.

Toutes les personnes qui n'ont pas ménagé leurs efforts pour tester le jeu et participer à son développement.

TRADUCTION FRANÇAISE : Hervé Daubert

RELECTURE DE LA VERSION FRANÇAISE : Olivier Prévot

PAO DE LA VERSION FRANÇAISE : Jędrzej Cieślak

COORDINATEUR DE TRADUCTION : Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka