



LORDS
OF
RAGNAROK

SOLO

LIVRET DE RÈGLES

Ce livret permet de jouer à *Lords of Ragnarok* contre un adversaire géré par le jeu. Vous allez affronter un ou plusieurs Disciples de Surtur. À l'instar des joueurs humains, les Disciples usurpent ou contrôlent des Régions, construisent des Temples, chassent des Monstres et combattent vos Armées dans le but de remplir l'une des trois conditions de victoire avant vous. Ils contribuent également à accélérer le Ragnarok. Il existe différents Disciples auxquels se mesurer. Chacun dispose de Caractéristiques et de cartes Action qui lui sont propres et se concentre sur une condition de victoire en particulier. Outre les Disciples, vous devrez aussi faire face à la Désolation qui ravage Midgard, car si vous ne parvenez pas à l'arrêter, c'est une défaite certaine qui vous attend.

Il est fortement conseillé de bien maîtriser les règles de base du jeu Multijoueur avant de se lancer dans une partie Solo. Pour vos premières parties dans ce mode, n'affrontez qu'un seul Disciple. Lorsqu'il ne vous posera plus de problèmes, n'hésitez pas à ajouter plus d'adversaires dans vos parties Solo.

Dans les règles qui suivent, « vous » se rapporte au joueur humain, tandis que « le Disciple » ou « lui/il » se rapporte à l'adversaire géré par le jeu.

Ces règles détaillent les parties contre un unique Disciple. Pour utiliser plusieurs Disciples dans vos parties Solo ou pour les intégrer à vos parties Multijoueur, voir page 8.

MATÉRIEL :

CARTES :



3 ENSEMBLES DE 6 CARTES ACTION DE BASE DE SURTUR (18 CARTES)



27 CARTES ACTION AMÉLIORÉE (3 TYPES : JARL, GODI, TUEUR)



12 CARTES ACTION (HÉROS)



6 CARTES DÉFI



1 CARTE MANIFESTATION DE SURTUR



2 CARTES RÉFÉRENCE

PIONS :



5 PIONS DÉSOLATION



1 PION ARBITRE



1 DÉ DE SURTUR (FACES NUMÉROTÉES : 1 1 1 2 2 3)

AUTRE :



LIVRET DE RÈGLES

MISE EN PLACE

Suivez les règles de Mise en Place d'une partie à 2 joueurs. Pour la Donne des Héros, appliquez la procédure suivante :

1. Choisissez un Héros qui sera votre adversaire et le Disciple de Surtur. Vous pouvez, à votre convenance, décider ou le choisir aléatoirement. Donnez la carte Origine Odinson/Odinsdottir au Disciple.
2. Disposez un plateau de joueur, ainsi que tous les éléments d'une couleur de votre choix à proximité du plateau principal. Ils sont destinés au Disciple.
3. Disposez la carte Manifestation de Surtur à côté du plateau du Disciple et placez-y tous les pions Désolation.
4. Disposez les cartes Référence du Disciple à côté de son plateau.
5. Effectuez la mise en place des éléments du Disciple comme suit :
 - A. Placez la carte Origine Odinson/Odinsdottir sur le plateau du Disciple. Disposez également le Héros sur ce plateau, face « Corrompu » visible.
 - B. La tuile du Héros Corrompu indique le numéro de la Région dans laquelle le Héros et 2 de ses Armées, chacune dotée d'une valeur de 1, doivent être placés. Sur le plateau à 2 joueurs, utilisez le numéro dans le plus petit cadre (sur la droite). Le numéro dans le grand cadre correspond aux Régions du plateau Multijoueur, utilisé lors des parties Solo contre plusieurs Disciples ou quand vous ajoutez des Disciples à une partie Multijoueur (voir page 8).
 - C. Placez 1 pion Désolation (pris dans la case « 5 ») dans la Région indiquée sur la tuile du Héros Corrompu.
 - D. Remettez le Drakkar du Disciple dans la boîte. Il ne sera pas utilisé.
 - E. Indiquez les Caractéristiques du Héros du Disciple sur son plateau en vous référant à sa tuile Héros Corrompu.
 - F. Donnez au Disciple une carte Combat au hasard, que vous placez, face cachée, à côté de son plateau. Cette pile représente la main du Disciple. Vous ne pouvez regarder les cartes qui s'y trouvent, sauf si le jeu vous le demande.
6. Créez le paquet Action du Disciple :
 - A. Prenez au hasard un des ensembles des 6 cartes Action de Base de Surtur (A, B ou C) et ajoutez les 2 cartes Action de Héros qui correspondent au Héros Corrompu choisi. Remettez les autres cartes de départ dans la boîte.
 - B. Mélangez ces 8 cartes pour créer le paquet Action, puis piochez-en 3 au hasard que vous disposez en ligne. Mettez le dé de Surtur à côté de cette ligne.
 - C. Mélangez les cartes Action Améliorée en trois paquets basés sur leur type (Jarl 🏰, Godi 🏰, et Tueur 🏰). Piochez 6 cartes (sans les regarder) en suivant les indications de la tuile Héros Corrompu et mélangez-les dans le paquet Action du Disciple. Remettez les autres cartes Action Améliorée dans la boîte.
7. Les tuiles Héros Corrompu comportent une capacité spéciale dont le Disciple va bénéficier au début de la partie. Appliquez-le maintenant.
8. Choisissez un Héros et une carte Origine (il est conseillé d'en piocher 2 au hasard, d'en choisir une et de défausser l'autre). Ensuite :
 - A. Prenez la figurine de votre Héros et fixez l'anneau de votre couleur à son socle.
 - B. Placez les pions Caractéristique, sur leur face Indemne, dans les premières cases de chaque piste. La case recouverte indique votre valeur actuelle.
 - C. Piochez 1 carte Combat et ajoutez-la à votre main.
 - D. Placez votre Drakkar dans la Mer de votre choix. Placez ensuite votre Héros et 2 Armées dotées d'une valeur de 1 dans une Région adjacente à la Mer où se trouve votre Drakkar. Vous ne pouvez pas les placer dans une Région occupée par les Armées du Disciple. Si la Force de Population de la Région choisie est inférieure ou égale à 2, prenez-en le contrôle en y plaçant l'un de vos marqueurs.
 - E. Placez votre carte Origine sur votre plateau de joueur et appliquez-en les bonus.
 - F. Placez votre tuile Héros au-dessus de votre carte Origine.
9. Remettez le pion Arbitre dans la boîte. Il n'est pas utilisé lors des parties Solo (voir page 8).
10. Si vous recherchez une difficulté plus corsée, choisissez une ou plusieurs cartes Défi (soit au hasard, soit à votre convenance). Si l'un des Défis choisis indique « MISE EN PLACE », appliquez-en immédiatement les effets, puis remettez la carte dans la boîte. Les Défis comportant la mention « RÉGLE » sont placés à côté de la carte Manifestation de Surtur. Ces Défis vont modifier les règles pour la durée de la partie.

JOUER CONTRE LE DISCIPLE

Le Disciple joue toujours en premier.

Votre propre tour se déroule normalement.

- Si, sur la Roue d'Action, vous placez un marqueur Contrôle sur celui du Disciple, ce dernier reçoit 1 Rune de votre choix.
- Les Armées du Disciple peuvent être Piétinées.
- Vous pouvez engager une Bataille contre les Armées du Disciple. De plus, si vous entrez dans une Région contrôlée par le Disciple, mais ne contenant aucune de ses Armées, une Bataille peut quand même se produire (voir Batailles, page 7).
- Quand vous affrontez un Monstre, suivez les règles de base. Les cartes du Monstre sont choisies au hasard parmi celles disponibles.
- Quand vous tuez un Monstre dont la fiche contient au moins 4 marqueurs Contrôle du Disciple, ce dernier reçoit 1 pion Tueur.

Le Disciple ignore un certain nombre de limitations qui affectent le joueur humain :

- Le Héros Corrompu ne peut pas subir de Blessures.
- Il n'est pas nécessaire que les Armées du Disciple se trouvent dans un Village pour augmenter leur valeur. Elles peuvent entrer dans la Région occupée par Loki.
- Le Disciple peut détenir un maximum de 6 Runes. Les symboles Runiques ne le concernent pas : il peut dépenser ses Runes sans restriction.
- Le Disciple peut avoir un maximum de 8 cartes Combat en main, quelle que soit la Sagesse de son Héros.
- Le Disciple ignore les bonus inscrits sur les pions Royaume. Lorsqu'il gagne le bonus d'un Royaume allié, il reçoit soit 1 carte Combat, soit 1 Rune, ce qu'il a le moins (1 carte Combat en cas d'égalité).
- Le Disciple n'utilise pas les effets des Bénédiction et des Artefacts. Quand il gagne une telle carte, le Disciple la glisse partiellement sous son plateau de joueur. Les cartes ainsi placées vont affecter les Batailles et les Chasses.

TOUR DU DISCIPLE

Choisissez 1 carte Action en lançant le dé de Surtur. Placez le dé sur la carte Action correspondante (1 : gauche, 2 : milieu, 3 : droite), dans la case prévue à cet effet, au centre de la carte qui devient la carte Action choisie.



Règle de Départage des Égalités : En de nombreuses occasions, vous aurez à choisir une Région ou quelque chose s'y trouvant pour le compte du Disciple. Après avoir étudié toutes les conditions, s'il reste plusieurs options de priorité similaire, consultez le coin inférieur de la carte Action choisie (si aucune n'a été choisie, prenez la carte de gauche). Si le symbole indique « MAX », choisissez la Région dotée du plus grand numéro parmi celles ex aequo. À l'inverse, s'il indique « MIN », choisissez celle avec le plus petit numéro.

Dans le cas d'une égalité sur le choix de plusieurs Armées possédant des valeurs différentes dans une même Région, la même logique s'applique : en cas de « MIN », choisissez celle dont la valeur est la plus basse et en cas de « MAX », optez pour la plus élevée.

En cas d'égalité entre deux Royaumes ou plus : choisissez le plus à gauche, dans le sens horaire, en commençant par Muspelheim.

Dans le cas peu probable où il existe une égalité entre deux Monstres dans une même Région : choisissez Loki si c'est possible, sinon optez pour le Monstre dont la fiche est la première dans le sens horaire, en partant de celle située le plus en haut à gauche.

1. PRIÈRE

Envoyer un Prêtre : Si le Disciple dispose d'un Prêtre, il le place sur l'un des Monuments. Si plusieurs options sont possibles :



Dans cet exemple, la Caractéristique Privilégiée du Disciple est la **Puissance**.

1. Si la différence entre sa Caractéristique Privilégiée (celle la plus à gauche sur sa tuile Héros Corrompu) et sa seconde Caractéristique la plus haute est de 1 ou moins, choisissez le Monument qui augmente sa Caractéristique Privilégiée.
2. Sinon (ou si le Monument n'est pas disponible), choisissez le Monument qui augmente sa Caractéristique la plus basse. En cas d'égalité, consultez la Préférence de Caractéristique sur sa tuile Héros Corrompu.

Augmentez la Caractéristique choisie pour le Disciple. Selon celle qui a été améliorée, le Disciple reçoit des bonus Divins : Puissance – cartes Combat, Sagesse – Runes, Autorité – augmentez la valeur d'une Armée. L'Armée affectée est toujours celle qui est adjacente au plus grand nombre de Régions non contrôlées par le Disciple. Le montant de bonus reçus dépend du niveau du Monument.

Forger une Rune : Si la Région occupée par le Héros Corrompu (ou une Région adjacente) contient une Rune, il la prend. Si plusieurs Runes sont disponibles, il prend celle qui est la plus proche de votre Héros.

2. HÉROS

Placez le Héros Corrompu directement dans la Région indiquée par le nombre en haut de la carte Action choisie. Remarque : sur le plateau à 2 joueurs (pour les parties Solo), utilisez le nombre situé dans le plus petit cadre.

Plateau 3-4 joueurs Plateau 2 joueurs



3. RUNES

En allant de gauche à droite sur la ligne d'Action, et en **sautant** la carte Action choisie, résolvez les 2 premières Actions Runiques que le Disciple peut effectuer. Sauter et ne comptez pas les Actions Runiques pour lesquelles le Disciple ne peut pas payer ou qu'il ne peut pas résoudre.



Par exemple, si le Disciple possède 2 Runes et que la carte centrale est choisie, il va résoudre « Former une Alliance » (en dépensant 1 Rune), sauter « Améliorer une Armée » (qu'il ne peut pas payer), sauter normalement les deux Actions de la carte choisies, puis résoudre « Former une Alliance » (en dépensant sa dernière Rune).

Voir page 5 comment résoudre les Actions Runiques individuelles. Remarque : la liste des Actions Runiques possibles du Disciple n'est pas exactement la même que la vôtre.

Si le Disciple ne peut résoudre aucune Action Runique lors de son tour, il reçoit 1 Rune à la place.

4. MANŒUVRES

Afin de bien comprendre les procédures d'invasion, il est important de définir la **difficulté de l'invasion** d'une Région, ainsi que la condition de pouvoir être **envahie**.

La difficulté d'invasion d'une Région neutre est égale à sa Force de Population. Une Région peut être envahie si sa Force de Population est inférieure ou égale à la plus haute valeur d'une Armée du Disciple située dans la Région adjacente, plus 1 pour chaque carte Bénédiction ou Artefact glissée sous le plateau du Disciple. Le Disciple ne combine jamais ses Armées lorsqu'il attaque.

Envahir une Région neutre :



La difficulté d'invasion d'une Région contrôlée par un joueur et ne contenant pas d'Armée est toujours de 0.

La difficulté d'invasion d'une Région contrôlée par un joueur et contenant des Armées est égale à la valeur totale de celles-ci (y compris les divers bonus accordés par les Bénédictions ou les autres effets à disposition du joueur). Par exemple, si l'une de vos Régions contient une Armée de valeur 2 et une de 1, sa difficulté d'invasion est de 3.

Une Région contrôlée par un joueur peut être envahie si sa difficulté d'invasion est inférieure à la valeur de la plus grande Armée du Disciple adjacente à cette Région, plus 1 par carte Combat dans la main du Disciple (maximum : valeur de Sagesse), plus 1 pour chaque carte Artefact ou Bénédiction glissée sous son plateau. Le Disciple ne combine jamais ses Armées lorsqu'il attaque.

Envahir une Région Contrôlée par un joueur :



Si la conquête d'une Région peut entraîner une victoire immédiate du Disciple (à cause des conditions Jarl Suprême ou Grand Godi), celui-ci tente d'envahir la Région si la difficulté d'invasion est égale ou supérieure de 2 à la celle de son Armée adjacente dotée de la plus haute valeur, plus 1 par carte dans la main du Disciple (max. Sagesse), plus 1 par carte Bénédiction ou Artefact glissée sous son plateau.

1. Si une ou plusieurs Régions peuvent être envahies, résolvez « Envahir une Région », plus bas..
2. Si aucune Région ne peut être envahie, augmentez de 1 la valeur d'une Armée adjacente (ou la plus proche) au plus grand nombre possible de Régions contrôlées par des joueurs (en cas d'options multiples, utilisez le départage des égalités).
3. Si la valeur de l'Armée ne peut plus être augmentée (max. 6), déplacez cette Armée de 1 Région afin qu'elle soit adjacente (ou plus proche) au plus grand nombre possible de Régions non contrôlées par le Disciple (utilisez le départage des égalités si nécessaire).
4. Si une telle Région n'existe pas, répétez les points 2 et 3 pour une autre Armée du Disciple (en cas d'options multiples, utilisez le départage des égalités).
5. Si le Disciple ne possède pas d'autre Armée ou si aucune ne peut résoudre les points ci-dessus, sautez l'étape de Manœuvres.

Si le Disciple ne possède aucune Armée en jeu, il Recrute 1 Armée (voir Action Spéciale : Renforts, page 6) au lieu de résoudre l'étape de Manœuvres, puis il **place 1 pion Désolation**.

ENVAHIR UNE RÉGION

S'il n'existe qu'une seule Région pouvant être envahie, ciblez-la. Si plusieurs sont disponibles, choisissez-en une en fonction des préférences du Disciple, indiquées sur sa tuile Héros Corrompu et détaillées ci-dessous.

Méthodes de Sélection des Cibles

1.  Le Disciple préfère cibler, dans l'ordre, une Région pourvue d'un Temple, puis une Région pourvue d'un Autel (mais sans Temple), et enfin une Région dénuée d'Autel. En cas d'options multiples, il choisit celle dotée de la difficulté d'invasion la plus basse. En cas d'égalité de difficulté, il opte pour celle contrôlée par un joueur ou pour la plus proche d'une telle Région.
2.  Le Disciple préfère cibler les Régions contrôlées par un joueur, ou les plus proches d'une telle Région. En cas d'options multiples, il choisit celle dotée de la difficulté d'invasion la plus basse. En cas d'égalité de difficulté, il opte pour une Région pourvue d'un Temple, puis une Région pourvue d'un Autel (mais sans Temple), et enfin une Région dénuée d'Autel.
3.  Le Disciple préfère cibler les Régions appartenant au Territoire dans lequel il contrôle le moins de Régions. En cas d'options multiples, il choisit une Région pourvue d'un Temple, puis une Région pourvue d'un Autel (mais sans Temple), et enfin une Région dénuée d'Autel. En cas d'égalité, il opte pour celle dotée de la difficulté d'invasion la plus basse.

Déplacez 1 Armée adjacente à la Région ciblée. Si plusieurs Armées sont éligibles, choisissez celle dotée de la plus haute valeur. Ce déplacement peut déclencher une Bataille contre le joueur (voir « Batailles », page 7).

5. ACTIONS SPÉCIALES

Résolvez la première option possible dans la liste ci-dessous. Une Action est disponible si le Disciple n'y a pas encore placé de marqueur Contrôle ET s'il peut la résoudre.

1. **L'Action Spéciale apparaissant sur la carte Action choisie est-elle disponible ?** Sur la Roue, placez 1 marqueur Contrôle dans l'emplacement de l'Action Spéciale, puis résolvez cette dernière.
2. **Son Action Privilégiée (indiquée sur sa tuile Héros Corrompu) est-elle disponible ?** Sur la Roue, placez 1 marqueur Contrôle dans l'emplacement de l'Action Privilégiée, puis résolvez cette dernière.
3. **L'Action Spéciale : Préparation est-elle disponible ?** Sur la Roue, placez 1 marqueur Contrôle dans l'emplacement de l'Action Spéciale : Préparation, puis résolvez cette dernière.

4. Sinon, effectuez l'Action Spéciale : Construction de Monument.

Si le Disciple est le premier à placer un marqueur Contrôle dans un emplacement de la Roue d'Action, il déclenche normalement les bonus d'Alliance. Si le Disciple place un de ses marqueurs Contrôle sur le vôtre, vous gagnez normalement 1 Rune.

Alliés du Disciple : Quand un Royaume pourvu du marqueur Contrôle du Disciple est Activé, celui-ci gagne soit 1 carte Combat, soit 1 Rune, ce qu'il a le moins (une carte Combat en cas d'égalité), en ignorant la capacité imprimée du Royaume.

6. BONUS ET REMPLACEMENT

Certaines cartes Action comportent un bonus soumis à conditions, indiqué sous l'Action Spéciale. Si la carte Action choisie comporte un tel bonus, vérifiez si ses éventuelles conditions sont remplies (y compris dans le cas où l'Action Spéciale en cours diffère de celle sur la carte). S'il remplit la condition (ou s'il n'y en a aucune), le Disciple gagne le bonus. Le texte et l'effet du bonus ne s'appliquent qu'au Disciple concerné. Si le texte indique de « recevoir une Bénédiction », piochez une carte Bénédiction au hasard et glissez-la sous le plateau du Disciple.

Ensuite, mettez la carte Action choisie de côté, avec le dé de Surtur. Faites glisser les deux cartes restantes vers la gauche (si nécessaire) afin de combler tout vide éventuel. Piochez une nouvelle carte du paquet Action et mettez-la dans l'emplacement le plus à droite.



Examinez le symbole situé dans le coin inférieur droit de la carte Action choisie (mise de côté) :

- S'il s'agit du symbole , retirez la carte Action choisie de la partie (remettez-la dans la boîte).
- S'il s'agit du symbole , remélanguez la carte Action choisie dans le paquet Action.



RÉSOLUTION DES ACTIONS RUNIQUES

CONTRÔLER UN MONSTRE NEUTRE (1 RUNE)

Étant donné que Le Disciple ignore les différents symboles Runiques, il peut prendre le contrôle de tout Monstre neutre situé dans la Région de son Héros ou adjacent à celle-ci. **S'il ne peut pas le faire** (car il n'y a pas de Monstre situé dans la Région de son Héros ou adjacent à celle-ci) **ET qu'il ne contrôle aucun Monstre, il ignore le critère de Région** et prend le contrôle du Monstre le plus proche de son Héros, quelle que soit sa position sur le plateau.

En cas de choix multiples, le Disciple opte pour le Monstre qui possède le **plus de cases Dégât restantes** (non recouvertes).

Si le Disciple ne peut pas prendre le contrôle d'un Monstre, sautez cette Action (sans dépenser de Runes).

FORMER UNE ALLIANCE AVEC UN ROYAUME (1 RUNE)

Si le Héros Corrompu se trouve dans une Région adjacente à un Royaume avec lequel il n'a conclu aucune Alliance, ou adjacent à une telle Région (si un déplacement de 1 l'amenait dans une Région adjacente à ce Royaume), le Disciple forme une Alliance avec ce Royaume. Dans le cas contraire, sautez cette Action (sans dépenser de Runes). En cas d'options multiples, choisissez le Royaume situé le plus à gauche, en allant dans le sens horaire depuis Muspelheim.

AMÉLIORER UNE ARMÉE (2 RUNES)

Si le Disciple ne possède aucune Armée en jeu, ou si toutes ses Armées sont déjà dotées d'une valeur de 6, sautez cette Action (sans dépenser de Runes).

Augmentez de 1 la valeur de l'Armée adjacente au plus grand nombre de Régions non contrôlées par le Disciple.

ACTIVER UN MONSTRE (2 RUNES)

Un Monstre peut être Activé s'il est soit contrôlé par le Disciple, soit neutre.

Si l'Activation d'un Monstre ne peut pas vous nuire (en effectuant une Attaque de Région ou un Piétinement) ou s'il n'y a aucun Monstre à Activer, sautez cette Action (sans dépenser de Runes).

Activez le Monstre si son Activation peut vous nuire. En cas d'options multiples, le Disciple préfère Activer les Monstres sous son contrôle plutôt que les neutres. Pour choisir entre plusieurs Monstres disposant du même statut de contrôle, utilisez le départage des égalités.

ACTIVATIONS DE MONSTRES DU DISCIPLE

Quand le Disciple doit Activer un Monstre et qu'il en contrôle plusieurs, il choisit celui qui est le plus proche de vos Armées. Ensuite, effectuez les étapes suivantes :

1. Si le Monstre se trouve dans une Région où il peut affecter vos pièces de jeu avec son Attaque de Région, résolvez cette dernière.
2. S'il peut se déplacer dans une Région où il peut Piétiner vos Armées, il s'y rend. En cas d'options multiples, il choisit la Région qui contient l'Armée dotée de la plus haute valeur.
3. Sinon, il se déplace de façon à se rapprocher d'au moins une de vos Armées. En cas de choix multiples, il opte pour une Région sous votre contrôle.

Si le Disciple Active un Monstre neutre, lancez le dé de Monstre. Si l'Attaque de Région est déclenchée, suivez la procédure standard. Si le Disciple doit déplacer un Monstre neutre, utilisez les étapes 2 et 3 de la procédure ci-dessus, en ignorant toute direction qui lui ferait Piétiner ses propres Armées. En cas de choix entre plusieurs actions, optez d'abord pour l'Attaque de Région (étape 1). Sinon, suivez les étapes 2 et 3.

PIOCHER DES CARTES COMBAT (2 RUNES)

Notez que cette Action est différente de l'Action Runique du joueur qui permet de piocher des cartes Combat.

Le Disciple pioche un nombre de cartes Combat égal à sa Sagesse (ou jusqu'à avoir 8 cartes en main). S'il détient déjà 8 cartes, sautez cette Action.

AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE (3 RUNES)

Si la différence avec sa Caractéristique Privilégiée et son autre Caractéristique la plus élevée et de 1 ou moins, augmentez la Caractéristique Privilégiée du Disciple.

Sinon, augmentez sa Caractéristique la plus basse. Si d'autres égalités subsistent, consultez la préférence de Caractéristiques sur la tuile Héros Corrompu.

RECRUTER UNE ARMÉE (3 RUNES)

Notez que cette Action Runique est propre au Disciple. Les joueurs n'y ont pas accès.

Le Disciple Recrute une Armée en suivant la procédure de l'Action Spéciale : Renforts, ci-contre.

RÉSOLUTION DES ACTIONS SPÉCIALES

RENFORTS

Le Disciple place 1 Armée (d'une valeur égale à l'Autorité de son Héros) dans un Village sous son contrôle.

- En cas d'options multiples, choisissez la Région la plus proche d'une Région contrôlée par un joueur. En cas d'égalité, choisissez la Région dont la valeur de Défense est la plus basse (voir Batailles, page 7).
- Si le Disciple ne contrôle aucun Village, considérez que toutes ses Régions possèdent le symbole Village pour le placement de ses Armées. **Il place également 1 pion Désolation** (voir page 7).
- Si le Disciple ne contrôle aucune Région, consultez la difficulté d'invasion de toutes les Régions du plateau (en les comparant avec la valeur de l'Armée à Recruter), puis Recrutez une Armée dans une Région pouvant être envahie, en utilisant la méthode de sélection des cibles détaillée page 5. **Il place également 1 pion Désolation.**
- Dans le cas peu probable où aucune Région ne peut être envahie, augmentez l'Autorité du Héros Corrompu au lieu de Recruter une Armée. **Placez également 1 pion Désolation.**

Si toutes les Armées du Disciple sont déjà déployées, considérez que cette Action n'est pas disponible.

MOBILISATION

Par ordre croissant de valeur, vérifiez si chaque Armée peut lancer une invasion (si elle est adjacente à une Région pouvant être envahie).

- Si l'invasion est possible, déplacez l'Armée dans la Région. En cas de multiples cibles éligibles, consultez la sélection de cibles sur la tuile Héros Corrompu (et détaillée en page 5). Contrairement aux joueurs humains, le Disciple résout immédiatement la Bataille.
- Si l'invasion n'est pas possible, et que toutes les Régions adjacentes se trouvent déjà sous le contrôle du Disciple, déplacez cette Armée dans une Région adjacente (ou le plus proche possible) d'une Région qui n'est pas sous le contrôle du Disciple (utilisez le départage des égalités si nécessaire).
- Si l'invasion n'est pas possible, et que l'Armée est adjacente à une ou plusieurs Régions qui ne sont pas sous le contrôle du Disciple, augmentez de 1 la valeur de l'Armée (même si celle-ci ne se trouve pas dans un Village). Si l'Armée possède déjà une valeur de 6, le Disciple pioche 1 carte Combat à la place.

Si le Disciple ne gagne pas de nouvelle Région lors de cette Action Spéciale, placez 1 pion Désolation.

PRÉPARATION

Si le Disciple détient 6 Runes et 8 cartes Combat, considérez que cette Action n'est pas disponible.

Sinon, il reçoit un nombre de Runes égal à sa Sagesse et pioche 2 cartes Combat.

CONSTRUCTION DE TEMPLE

Si le Disciple contrôle une Région pourvue d'un Autel et ne contenant pas de Temple, il y construit un Temple et reçoit 1 Prêtre. S'il contrôle plusieurs Autels dépourvus de Temples, utilisez le départage des égalités. Les Régions du Disciple dotées d'un Temple voient leur valeur de Défense augmentée (voir Batailles, page 7).

Si cette Action déclenche une Donne de Bénédiction, **placez 1 pion Désolation.**

Disciple et Donne de Bénédiction : Quand vient le tour du Disciple de choisir une Bénédiction, il en prend une au hasard et glisse la carte sous son plateau de joueur.

Si le Disciple ne contrôle aucune Région pourvue d'un Autel, ou si ses Régions comportant un Autel possèdent déjà un Temple, considérez que cette Action n'est pas disponible.

MONSTRES

Si l'Action Prioritaire du Disciple n'est pas « Monstres » OU s'il n'y a aucun **Monstre à Chasser** (voir définition plus bas), appliquez une des options suivantes :

- Si l'Activation d'un Monstre neutre ou sous son contrôle peut vous nuire (Attaque Régionale ou Piétinement), le Disciple Active ce Monstre.
- Si plusieurs Monstres peuvent vous nuire, le Disciple préfère Activer un Monstre qu'il contrôle plutôt qu'un neutre. Pour choisir entre plusieurs Monstres disposant du même statut de contrôle, utilisez le départage des égalités.

Si un Monstre est Activé de l'une ou l'autre de ces façons, placez un pion Désolation.

- Si aucun des Monstres neutres ou sous le contrôle du Disciple ne peut vous nuire, considérez que cette Action n'est pas disponible.

Monstres à Chasser : Normalement, le Disciple ne peut Chasser que des Monstres situés dans la même Région que son Héros ou dans une Région adjacente à celui-ci. Cependant, pour chaque carte (Artefact ou Bénédiction) glissée sous son plateau de joueur, le Disciple étend la distance à laquelle il peut Chasser de 1 Région (par exemple, s'il a 2 cartes sous son plateau, il peut Chasser des Monstres situés dans une portée de déplacement de 3). Loki ne peut pas être Chassé, à moins que le Disciple n'ait tué suffisamment de Monstres. Ceux tués par vous et sur lesquels il avait 4 marqueurs Contrôle comptent (1 sur le plateau à 2 joueurs, 2 sur le grand plateau). **Si Loki peut être Chassé, le Disciple ignore tous les autres Monstres.**

Si l'Action Prioritaire du Disciple est « Monstres » ET s'il y a au moins un Monstre à Chasser :

1. Le Disciple pioche un nombre de cartes Combat égal à sa Puissance (en ignorant la limite de 8 cartes). **Révélez toutes les cartes Combat du Disciple.**
 - Pour les Disciples, les symboles Bouclier font office de joker (ils correspondent à n'importe quel type de Dégât). Infligez d'abord les autres Dégâts avant d'infliger ceux des Boucliers.
2. Si le Disciple peut Chasser plusieurs Monstres, il opte pour celui à qui il resterait, après la Chasse, le moins de cases Dégât non recouvertes (en fonction des cartes Combat dans sa main).
 - En d'autres termes, le Disciple privilégie les Monstres qu'il peut tuer par rapport aux nouvelles proies.
3. Défaussez chaque carte Combat du Disciple capable d'infliger des Dégâts au Monstre Chassé et placez un marqueur Contrôle dans les cases Dégât correspondantes.
 - En cas de choix multiples de case Dégât, optez d'abord pour une case libre pourvue d'un Trophée, puis, le cas échéant, la case libre la plus à droite.
4. Si le Disciple place inflige au moins 1 Dégât sur une case pourvue d'un Trophée, il reçoit 1 (et un seul) Prêtre, en ignorant la récompense indiquée dans la case.
5. Si le Disciple recouvre la dernière case sans Trophée, il gagne la carte Artefact du Monstre, qu'il glisse sous son plateau de joueur. Si le Monstre n'est pas tué et qu'il possède moins de 4 marqueurs Contrôle du Disciple, **placez 1 pion Désolation.**
6. Une fois la Chasse terminée, comptez le nombre de cartes restantes dans la main du Disciple, remélangez-les dans le paquet Combat et repiochez-en le même nombre (maximum 8), que vous donnez au Disciple. Conservez ces cartes face cachée afin de ne pas connaître la main du Disciple.

Aucune carte attaque de Monstre n'est piochée ou résolue.

USURPATION

S'il en est capable, le Disciple va Usurper la Région occupée par son Héros. Pour y parvenir, la Puissance de ce dernier doit être supérieure ou égale à la Force de Population/valeur d'Armée totale de la Région. Le Disciple prend le contrôle de la Région en y plaçant un marqueur Contrôle, et y Recrute 1 Armée d'une valeur égale à son Autorité.

S'il ne peut pas Usurper la Région occupée par son Héros, le Disciple tente d'Usurper les Régions adjacentes à celui-ci. En cas de choix multiples, il utilise la sélection des cibles indiquée sur sa tuile Héros Corrompu. S'il ne peut Usurper aucune Région adjacente à son Héros, considérez que cette Action n'est pas disponible. Le Disciple ne peut pas Usurper une Région occupée par votre Héros.

CONSTRUCTION DE MONUMENT

1. Choisissez un Monument incomplet correspondant à une position supérieure dans son ordre de préférence des Caractéristiques et construisez-en le niveau suivant.
2. Consultez les Augures du Ragnarok. Si l'un d'entre eux est atteint, retournez la carte face cachée. Si aucun Augure n'est retourné, **placez 1 pion Désolation**. Dès qu'au moins 3 cartes Augure se retrouvent face cachée, le Ragnarok commence (voir règles de base, page 4)
3. Effectuez les étapes 3 à 6 détaillées dans les règles de base (avec le Disciple en tant que Constructeur du Monument).

BATAILLES

Quand une Bataille entre vous et le Disciple se produit, commencez par déterminer les valeurs de Bataille de chaque camp :

1. Pour vous, elle est égale à votre valeur d'Armée totale, à laquelle s'ajoute tout effet applicable (Artefacts, Bénédiction et Capacités Spéciales du Héros).
2. Si le Disciple est l'attaquant, elle est égale à la valeur la plus élevée parmi ses Armées attaquantes. S'il est le défenseur, **sa valeur de Défense** est déterminée en cumulant les valeurs suivantes :
 - A. La valeur totale de ses Armées dans la Région, plus
 - B. La valeur la plus élevée parmi ses Armées **adjacentes** à la Région de la Bataille (« l'Armée en soutien »), plus
 - C. Si la Région contient un **Temple** bâti, l'**Autorité** du Héros Corrompu.

Dans les deux cas, que le Disciple soit attaquant ou défenseur, sa valeur de Bataille est **augmentée de 1 par carte Artefact/Bénédiction** glissée sous son plateau de jeu.

Attaquer les Régions non défendues du Disciple : Si vous déplacez une ou plusieurs de vos Armées dans une Région du Disciple n'abritant aucune des siennes, il y a quand même une Bataille, du moment que la valeur de Défense de la Région est supérieure à zéro. En d'autres termes, envahir un Temple ou une Région du Disciple provoque une Bataille si celui-ci dispose d'au moins une Armée adjacente.

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

3. Créez le paquet Bataille du Disciple :
 - A. Mélangez les cartes de sa main. Si son nombre de cartes en main est inférieur ou égal à sa Sagesse, toutes forment son *paquet Bataille* face cachée.
 - B. Si son nombre de cartes en main est supérieur à sa Sagesse, prenez-en au hasard un nombre égal à la valeur de cette dernière pour créer un *paquet Bataille* face cachée.
4. Si le Disciple est le défenseur et qu'il dispose d'une Armée en soutien, déplacez celle-ci dans la Région de la Bataille (remarque : vous pouvez ainsi attirer une Armée hors de sa Région).

5. À votre tour d'agir, soit vous jouez vos cartes Combat normalement, en appliquant leur effet, soit vous passez.
6. Lorsque c'est au tour du Disciple d'agir :
 - A. Il passe s'il remplit l'une des conditions suivantes :
 - Son paquet Bataille est vide OU
 - Vous avez passé ET sa valeur de Bataille est supérieure à la vôtre (ou égale, s'il est le défenseur).
 - B. Sinon, piochez une carte de son paquet Bataille et révélez-la. Ajoutez la valeur de la carte à sa valeur de Bataille, mais ignorez-en l'effet.
7. Lorsque vous attribuez les Pertes :
 - A. Vous résolvez chaque étape normalement.
 - B. Le Disciple réduit de 1 son Armée dans la Bataille dotée de la plus grande valeur, peu importe les symboles Pertes de ses cartes, qu'il ait gagné ou perdu. **Exception :** Il ne réduit une Armée à zéro (et la détruit) que dans le cas où il perd la Bataille.
8. Le vaincu se Replie normalement. Si c'est le Disciple, il se Replie dans une Région sous son contrôle (utilisez le départage des égalités). Suivez les procédures de la règle de base en ce qui concerne la prise de contrôle de la Région.
9. Après la Bataille, toutes les cartes restantes dans le paquet Bataille du Disciple reviennent dans sa main.

FIN DE LA PARTIE ET DÉSOLATION

Le Disciple comme vous-même pouvez gagner en remplissant l'une des trois conditions de victoire (Jarl Suprême, Grand Godi ou Tueur) détaillées dans les règles de base, en fonction du plateau utilisé. Toutefois, la 4e condition de victoire, Ragnarok, change.

PLACER LA DÉSOLATION

Les Actions du Disciple vont placer des pions Désolation si le Disciple se retrouve « à la traîne ». Ils ont pour effet de précipiter la fin de la partie et d'entraîner votre défaite. Placez 1 pion Désolation quand l'un des effets ci-dessous se produit :

- Lors d'une Action Spéciale : Renforts, si le Disciple ne contrôle aucun Village.
- Lors d'une Action Spéciale : Mobilisation lors de laquelle le Disciple ne gagne pas de nouvelle Région.
- Lors d'une Action Spéciale : Construction de Temple qui déclenche une Donne de Bénédiction.
- Lors d'une Action Spéciale : Monstres lors de laquelle un seul Monstre peut vous nuire.
- Lors d'une Action Spéciale : Monstres qui entraîne une Chasse lors de laquelle le Disciple termine avec moins de 4 marqueurs Contrôle dans les cases Dégât du Monstre.
- Lors d'une Action Spéciale : Construction de Monument lors de laquelle aucune carte Augure du Ragnarok n'est retournée.
- Lorsque le Disciple n'a plus aucune Armée sur le plateau pendant l'étape de Manœuvres de son tour.

Lorsque le jeu vous l'indique placez 1 pion Désolation dans une Région remplissant les deux conditions suivantes :

- La Région est adjacente à la Roue d'Action.
- La Région ne contient pas encore de pion Désolation.

Si plusieurs Régions sont éligibles, choisissez-en une contrôlée d'abord par le Disciple, puis neutre, enfin sous votre contrôle. Si l'égalité persiste, utilisez le départage des égalités.

Prenez toujours le pion Désolation situé le plus à gauche sur la carte Manifestation de Surtur.

Les pions Désolation n'affectent pas le contrôle des Régions.

RETIRER LA DÉSOLATION

Si, dans une Région pourvue d'un pion Désolation, vous contrôlez une Armée dont la valeur est supérieure ou égale au plus petit chiffre indiqué sur la carte Manifestation de Surtur (le chiffre non recouvert le plus à droite), vous pouvez utiliser une Activation de votre Armée pour **retirer ce pion Désolation**. Si vous le faites, remettez le pion dans la case vide la plus à droite sur la carte Manifestation de Surtur.

S'il s'agit de l'une des deux cases les plus à gauche (qui nécessitent l'Activation d'une Armée de valeur 4 ou 5), vous pouvez recevoir une carte Bénédiction piochée au hasard.

MANIFESTATION DE SURTUR

Si les 5 pions Désolation sont déjà en jeu lorsque le Disciple doit en placer un, Surtur se manifeste et Midgard est détruit. **Vous perdez immédiatement la partie.**

RAGNAROK

Le Ragnarok se déclenche en suivant les règles, après une Action Spéciale : Construction de Monument, si au moins 3 cartes Augure du Ragnarok sont retournées. Chaque joueur effectue encore un tour. Lors de la vérification des conditions de victoire, **chaque pion Désolation sur le plateau compte comme une Région supplémentaire sous le contrôle du Disciple**, quel que soit son contrôleur. En cas d'égalité, c'est le Disciple qui gagne.

Exemple :

- Vous contrôlez 3 Régions autour de la Roue d'Action, et l'une d'entre elles est pourvue d'un pion Désolation.
- Le Disciple contrôle 1 Région, elle aussi pourvue d'un pion Désolation.
- La dernière Région est neutre, mais elle contient également un pion Désolation.

Vous contrôlez donc 3 Régions, tandis que le Disciple en contrôle 4 (1 Région + 3 pions Désolation). Il remporte la partie et vous perdez.

JOUER CONTRE PLUSIEURS DISCIPLES

Il est possible d'affronter un maximum de 3 Disciples à la fois, **chacun étant doté d'une Action prioritaire différente**. Lors de la Mise en Place, donnez à chacun un plateau de joueur, les éléments de jeu d'une couleur et effectuez leur mise en place en fonction de leur tuile Héros Corrompu. Utilisez le plateau prévu pour 3 à 4 joueurs, ainsi que les cartes Augures marquées d'un « 3+ ». Placez le premier pion Désolation en fonction du **premier** Disciple. Chacun dispose de sa propre ligne d'Action et de son propre paquet Action.

Les Disciples effectuent toujours leur tour dans le même ordre (déterminé au hasard lors de la Mise en Place), avant que vous n'effectuez le vôtre. Un pion Désolation est placé entre chacun de vos tours. Ignorez tout autre effet qui placerait un pion Désolation.

Les règles qui suivent introduisent un autre concept : la revendication supérieure. La revendication du Disciple actif sur une Région est **supérieure** à celle du Disciple qui la contrôle actuellement si l'une des conditions suivantes est vérifiée :

- La Région revendiquée contient un Temple, et le Disciple qui la contrôle possède **moins de Temples** en jeu que le Disciple actif.
- Le Disciple actif contrôle plus de Régions dans le même Territoire que celui qui contrôle la Région revendiquée.

Remarque : il est possible que sur une Région donnée, la revendication d'un Disciple soit supérieure à celle d'un autre, et que ce soit l'inverse sur une Région suivante.

UN DISCIPLE EN ENVAHISSANT UN AUTRE

Un Disciple considère que la Région d'un autre Disciple peut être envahie si sa revendication est supérieure et si la valeur de son Armée d'invasion **est supérieure ou égale** à la valeur d'Armée totale de son adversaire dans la Région, OU à celle d'une seule Armée en soutien (la plus haute). Ne comptez aucun modificateur pour chacun des camps (cartes glissées sous le plateau, Autorité, Temple de Disciple, etc.). Lorsqu'une telle invasion se produit, ne résolvez pas de Bataille.

- Si le contrôleur d'origine ne possède aucune Armée dans la Région ou en soutien, aucune Perte n'est à déplorer.
- Dans le cas contraire, les deux Armées réduisent chacune de 1 leur valeur (présente ou en soutien, dans le cas du défenseur), sauf si cette réduction devrait réduire la valeur d'une Armée à zéro (et la détruire). Après la Bataille, le vaincu se Replie dans une Région adjacente sous son contrôle.

USURPATION

Quand il choisit une Région à Usurper, un Disciple favorise d'abord une des vôtres, puis une Région d'un autre Disciple pour laquelle sa revendication est supérieure, et enfin une Région neutre. Il n'usurpe jamais la Région d'un autre Disciple pour laquelle il ne détient pas de revendication supérieure. Un Disciple ne peut pas Usurper une Région qui contient le Héros d'un autre Disciple.

FIN DE LA PARTIE ET RAGNAROK

Chaque Disciple va tenter de remplir ses propres conditions de victoire (Jarl Suprême, Grand Godi ou Tueur). Lors du Ragnarok, ajoutez le nombre de pions Désolation en jeu au nombre de Régions contrôlées par chacun des Disciples. Vous gagnez la partie si vous contrôlez plus de Régions que **chacun** d'entre eux individuellement.

Exemple : Vous contrôlez 3 Régions, et 2 des Disciples en contrôlent chacun 1. S'il n'y a qu'un seul pion Désolation en jeu, vous gagnez (vous avez 3 et ils ont chacun 1+1). En revanche, s'il y a 2 pions Désolation, vous perdez (vous avez 3 et ils ont chacun 1+2). Dans le cas où un Disciple ne contrôle aucune Région et l'autre 2, vous perdez même s'il n'y a qu'un seul pion Désolation en jeu, car vous seriez à égalité, à 3 contre 2+1.

AJOUTER DES DISCIPLES EN MULTIJOUEUR

Effectuez la Mise en Place normalement, et ajoutez un maximum de 2 Disciples, comme indiqué plus haut. Notez que le nombre total de joueurs, humains + Disciples, ne peut pas dépasser 4. Donnez le pion Arbitre au dernier joueur dans l'ordre du tour. Celui-ci est désormais considéré comme l'Arbitre. Les Disciples précèdent les joueurs humains dans l'ordre du tour.

L'ARBITRE

À tout moment, lorsqu'un Disciple dispose d'une option qui lui permet d'attaquer les possessions de plusieurs joueurs, c'est l'**Arbitre qui tranche** plutôt que d'utiliser le départage des égalités. Une fois la décision prise, le pion Arbitre est passé au joueur dont les possessions ont été attaquées. S'il constitue une cible potentielle, l'Arbitre peut se désigner lui-même et ainsi conserver le pion.

Exemples de choix faisant appel à l'Arbitre : déplacer une Armée dans une Région quand deux sont dotées d'une difficulté d'invasion identique (et contrôlées par des joueurs humains différents), Usurper une Région quand deux contiennent chacune un Autel (et contrôlées par des joueurs humains différents), mais pas de Temple, etc.

Quand plusieurs possessions appartenant à un seul et même joueur sont éligibles, utilisez le départage des égalités.

Si aucune possession d'un joueur humain n'est menacée, quand vous mesurez la proximité du contrôle de joueur humain lors de la sélection des cibles, utilisez le départage des égalités.

Dans un tel cas, le joueur conserve le pion Arbitre.

COMPATIBILITÉ DES EXTENSIONS

DIEUX HEL, HEIMDALL ET AEGIR

Quand vous utilisez des Dieux issus d'extensions, utilisez leurs bonus Divins normalement. Cependant les Disciples reçoivent des bonus en fonction de la Caractéristique liée au Dieu :

- Puissance – Cartes Combat
- Sagesse – Runes
- Autorité – Augmentation de la valeur de l'Armée adjacente au maximum de Régions non contrôlées par le Disciple.

La quantité de bonus reçue dépend du niveau du Monument.

Quand vous gagnez le bonus de Hel, c'est vous qui choisissez ce que le Disciple va perdre. Vous ne pouvez cependant pas choisir l'option « Subissez 1 Blessure ».

Les Disciples ne peuvent pas recevoir de Snekkars et ne les utilisent pas.

ROYAUMES

Tous les Royaumes supplémentaires peuvent être ajoutés à la partie. Vous résolvez leur capacité imprimée normalement. Ce changement n'affecte pas le Disciple, car il reçoit soit des Runes, soit des cartes Combat quand un Royaume est Activé.

Asgard – Si le Disciple n'est pas encore allié à Asgard, c'est le Royaume qu'il choisira en priorité, s'il le peut.

CARTES ARTEFACT/ BÉNÉDICTION/COMBAT

Étant donné que le Disciple n'utilise pas les effets des cartes Artefact, Bénédiction et Combat, les règles demeurent inchangées.

MONSTRES

Si vous ajoutez les Monstres Marins (Jörmungandr et/ou le Kraken), n'utilisez pas de Héros Corrompus possédant Monstres en Action Prioritaire.

Tous les autres Monstres peuvent être ajoutés sans changer les règles Solo.

BOSS

Fenrir – Ce Boss n'est pas compatible avec le mode Solo.

Naglfar – Vous pouvez ajouter ce Boss au mode Solo, mais n'utilisez pas de Héros Corrompus possédant Monstres en Action Prioritaire. Les Disciples ignorent la compétence passive de Naglfar.

EXTENSION 5E JOUEUR

Ce mode n'est pas compatible.

RÉALISATION DU JEU : Adam Kwapiński

RÉALISATION DU MODE SOLO : David Turczi

DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO : Xavi Bordes, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

TESTS ET DÉVELOPPEMENT : Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Wojciech Frelich, Gonzalo "Owen" López, Paweł Samborski, Kieran Symington, 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

GRAPHISME 3D : Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

CORRECTION ET RELECTURE : Tyler Brown

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sienko, Julia Sinielowicz, Jacek Tobała. Przemysław Kotliński et son équipe de tests. Ken Cunningham et CodedCardboard pour le prototype TTS. Merci à tous ceux qui n'ont pas ménagé leurs efforts pour tester le jeu et participer à son développement.

TRADUCTION FRANÇAISE : Hervé Daubet

RELECTURE DE LA VERSION FRANÇAISE : Olivier Prévot

PAO DE LA VERSION FRANÇAISE : Jędrzej Cieślak

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