

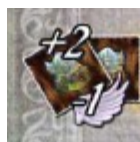
Action – revendication d'un trésor : Cette action ne peut être tentée que s'il y a des jetons trésor présents dans la même zone que la figurine du héros du joueur actif.

Le joueur actif peut utiliser les jetons talent en sa possession afin d'obtenir le trésor. Une fois récupéré, le jeton trésor est immédiatement placé dans la pile de jetons (page 6 et 7), et le joueur actif gagne une pièce d'or.

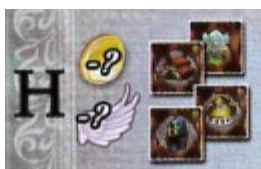
Action – revendication d'Artefact : Cette action ne peut être tentée que s'il y a des jetons Artefact présents dans la même zone que la figurine du héros du joueur actif.

Le joueur actif peut utiliser les jetons talent en sa possession afin d'obtenir l'Artefact. Le jeton artefact est conservé par le joueur actif.

Action – échanger un Artefact : Tous les joueurs, dans la même zone que la figurine du héros du joueur actif, peuvent librement échanger entre eux un de leurs jetons Artefact.



Action – Visite de la ville : Cette action peut être effectuée uniquement si la figurine du héros du joueur actif est situé dans une ville. De plus, un jeton talent « Rapidité » doit être utilisé afin de réaliser l'action. Vous êtes alors autorisé à piocher deux cartes à partir de la pioche de cartes ville. Si cette pioche est vide, il faut mélanger les cartes défaussées et reconstituer une nouvelle pioche. Vous ne devez conserver qu'une carte sur les deux cartes tirées et seulement si vous pouvez payer la quantité d'or requise comme spécifié sur la carte (en haut à droite). L'(es) autre(s) carte(s) sont défaussée(s).



REMARQUE : Vous devez d'abord utiliser un jeton talent « Rapidité » pour chaque action achat et ensuite piocher deux cartes et en choisir une.



Action – Voyage : Le joueur actif peut choisir cette option seulement quand sa figurine héros est situé dans une ville. Pour voyager, le joueur place son héros dans la ville située dans un autre royaume. La phase « effectuer des actions » du joueur actif se termine immédiatement et c'est au tour du joueur suivant d'effectuer ses actions.

Fin de la phase « effectuer des actions » : Cette phase se termine une fois qu'un joueur a utilisé le dernier des jetons talent de son héros ou s'il ne peut pas, ou ne veut pas, utiliser d'autres jetons talent. C'est alors au tour du joueur suivant d'effectuer ses actions.

3. Rafraîchir

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs actions respectives, on passe à la phase « rafraîchir ».



Tous les joueurs peuvent rafraîchir la totalité de leurs jetons Talent utilisés.

Notes sur le jeu de base :

<i>Utiliser un jeton talent afin de battre un Envahisseur peut être expliqué de la manière suivante :</i>	<i>L'action réclamer un trésor ou un Artefact peut être expliqué de la manière suivante :</i>
Charme (Charm) : convaincre un Envahisseur de trahir son maître.	Charme (Charm) : collecter des informations sur la localisation du trésor
Combat (Combat) : défier un Envahisseur en duel	Combat (Combat) : combattre le gardien du trésor
Rapidité (Swiftiness) : attraper un Envahisseur rapide	Rapidité (Swiftiness) : éviter agilement le piège protégeant le trésor
Magique (Magic) : jeter un sort	Magique (Magic) : neutraliser une barrière infranchissable
Connaissance (Craft) : attirer dans un piège un Envahisseur	Connaissance (Craft) : désarmer un piège protégeant le trésor
Or (Gold) : soudoyer un Envahisseur afin qu'il quitte le royaume	Or (Gold) : payer un guide afin qu'il conduise le héros sur l'emplacement exact du trésor

Règles additionnelles (page 9)

Cette section explique les règles particulières du jeu qui ne sont pas expliquées dans les règles de base.



Règle Aegis : certaines cartes ville ont des règles spéciales (coin inférieur gauche). Certaines prendront effet une fois l'action spéciale Aegis effectuée. Pour effectuer une action Aegis, il suffit de défausser la carte Aegis (supprimer tous les jetons talent accordées par la carte à votre héros) et remettre les jetons talent dans la réserve. La règle particulière de la carte peut alors prendre effet.

REMARQUE : l'action Aegis peut prendre effet à tout moment, et pas seulement pendant la phase « exécuter une action ». Une action Aegis peut même être jouée contre le pouvoir d'un Envahisseur.

Alliés dans un combat : Si un autre héros est présent dans la même zone de combat que le joueur actif, le joueur actif peut demander aux autres héros présents dans la zone de participer à cette action. Tout joueur acceptant cette requête, sera désigné comme allié avec le joueur actif, et le joueur actif sera désigné comme leader. Les joueurs alliés peuvent participer au combat en utilisant les jetons talent nécessaires, mais seul le leader peut être affecté par les pouvoirs des Envahisseurs.

Trésors :

- Choisir au hasard un jeton trésor et placez-le sur une zone aléatoire du plateau affilié à la carte trésor.
- Défausser la carte dans la pile de défausse du royaume correspondant. Lorsque le trésor est revendiqué (par l'action « revendication d'un trésor »), le héros effectuant l'action reçoit une pièce d'or, le jeton trésor est retiré du plateau et il remit dans la pile de jetons trésor.

Artefacts :

- Sélectionner au hasard un jeton Artefact correspondant à la carte Artefact et placez le sur une zone aléatoire du plateau affilié à la carte Artefact.
- Défausser la carte dans la pile de défausse du royaume correspondant. Lorsque l'Artefact est revendiqué (par l'action « revendication d'un artefact »), le héros effectuant l'action reçoit le jeton Artefact. Le joueur actif a besoin des trois Artefacts qui sont affiliés à un Seigneur des Ténèbres afin de le combattre.

Seigneur des Ténèbres : Dès que le pion invasion se déplace sur l'un des espaces marqué en rouge (numérotés 16 et plus), le Seigneur des Ténèbres affilié au Royaume entre en jeu. Placez le jeton Seigneur des Ténèbres sur une zone du plateau déterminée au hasard comme vous le feriez pour un Envahisseur « classique » tel qu'expliqué dans la règle « Aspect de l'Envahisseur » dans la section Invasion.

Pour être en mesure de combattre le Seigneur des Ténèbres, le joueur actif doit posséder les 3 Artefacts (voir les jetons Artefact numérotés I, II, III) correspondant au royaume du Seigneur des Ténèbres. Plusieurs héros peuvent affronter le Seigneur des Ténèbres comme Alliés.



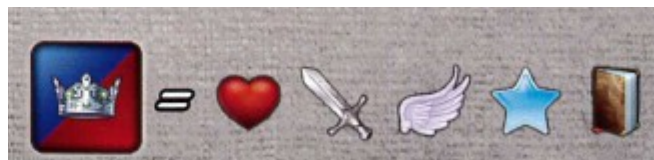
Si un Seigneur des Ténèbres est vaincu, retirer son pion du plateau (souvenez-vous d'appliquer les effets des pouvoirs déclenchés par sa défaite), et retirer le marqueur Invasion du jeu. À partir de maintenant, chaque carte Envahisseur provenant du royaume du Seigneur des Ténèbres vaincu sera ignoré (leurs jetons ne seront pas placés sur le plateau).

Lorsque le dernier Seigneur des Ténèbres a été vaincu, le jeu se termine immédiatement et les joueurs sont déclarés victorieux.

Zone déterminée au hasard : certaines cartes, ou pouvoirs des Envahisseurs, peuvent affecter une zone. Lorsqu'on lui a demandé de sélectionner au hasard une zone, le joueur lance le dé zone et prend la zone correspondant au résultat.

Talent déterminé au hasard : Lorsqu'on lui a demandé de sélectionner au hasard un talent, le joueur lance le dé Talent et récupère le jeton Talent correspondant au résultat du dé. Le dé Talent peut également être utilisé pour déterminer au hasard la vulnérabilité d'un Envahisseur.

Le jeton talent Couronne : ce talent agit comme un joker et peut être utilisé à la place d'un autre jeton Talent (excepté l'or).



Les pouvoirs des Envahisseurs (page 10)

Les pouvoirs des Envahisseurs ont des règles spécifiques. Vous pouvez voir ces pouvoirs sur le coin inférieur droit d'une carte Envahisseur ou à l'intérieur du cadre noir d'une carte Seigneur des Ténèbres.

<p>Explosion : Prend effet quand un joueur attaque un envahisseur avec le pouvoir de l'explosion. Lancer le dé zone pour chaque niveau de puissance de l'explosion. Si l'un des dés montrent un « I », le joueur actif termine immédiatement sa phase d'action.</p>	<p>Changeling (ou leurre) : Quand un joueur attaque un envahisseur avec le pouvoir Changeling, la vulnérabilité de l'Envahisseur est déterminé aléatoirement en lançant le dé Talents pour chaque niveau de puissance du Changeling. Un joueur ne peut pas attaquer le même Envahisseur possédant ce pouvoir plus d'une fois par tour.</p>	<p>Malédiction : Prend effet durant l'étape de résolution des pouvoirs de la phase invasion. Chaque joueur sur le même plateau qu'un envahisseur ayant ce pouvoir doit utiliser un jeton Talent choisi au hasard pour chaque niveau de la puissance de la malédiction (les jetons Talent bleus ne sont pas affectés par ce pouvoir).</p>
<p>Indestructible : Prend effet quand un joueur bat un Envahisseur avec la puissance indestructible. Lancer le dé zone pour chaque niveau de la puissance indestructible. Si l'un des résultats de dés est un « I », le jeton de cet Envahisseur n'est pas retiré de la carte.</p>	<p>Sorcellerie : Prend effet quand un joueur combat un envahisseur avec le pouvoir Sorcellerie. Le joueur doit (s'il en est capable) utiliser un jeton Talent sélectionné au hasard pour chaque niveau de puissance de sorcellerie (les jetons Talent bleus ne sont pas affectés par son pouvoir). La confrontation se déroule normalement, mais il faut noter qu'à la suite du pouvoir Sorcellerie, le joueur peut ne pas avoir assez de jetons Talent pour vaincre cet envahisseur.</p>	<p>Horde : Prend effet lorsque l'envahisseur ayant le pouvoir Horde est placé sur le plateau. Placer autant de jetons envahisseurs identiques comme indiqué par le nombre en bas à droite de la carte. Par exemple : Si un jeton a le numéro 2, alors vous devez prendre 2 jetons + 1 qui correspondent au jeton d'origine et les 3 jetons sont placés dans différentes zones du même royaume.</p>
<p>Invocation : Prend effet lors de l'étape de résolution des pouvoirs de la phase invasion. Un nouveau jeton identique doit entrer en jeu dans le même royaume, mais dans une zone aléatoire.</p>	<p>Trésor : Prend effet lorsque l'envahisseur ayant le pouvoir trésor est défait lors d'une action de Confrontation. Le joueur actif gagne immédiatement un jeton Talent or.</p>	<p>Maraudeur : Prend effet lors de l'étape de résolution des pouvoirs de la phase invasion. Le jeton Envahisseur ayant le pouvoir Maraudeur, est déplacé vers une nouvelle zone aléatoire.</p>

Règles avancées (pages 10, 11 et 12)

Forteresse Noire



La Forteresse Noire intervient dans le jeu seulement si vous le choisissez, et seulement si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu. Une fois construite, la Forteresse Noire offre une protection aux armées d'invasion du Seigneur des Ténèbres !

Les règles de la forteresse :

- Aucun Envahisseur dans la même zone que la Forteresse Noire ne peut être combattu jusqu'à ce que la forteresse soit détruite !
- Si le marqueur invasion d'un royaume se déplace sur ou dépasse la case numéroté 7, la construction de la forteresse noire de ce royaume se réalise comme expliqué ci-dessous.

Construire la Forteresse Noire : Lorsque le marqueur invasion est placé sur ou dépasse, la case numéro 7 d'un royaume, vous allez construire la Forteresse Noire en la plaçant dans la même zone que le dernier Envahisseur. Les envahisseurs apparaissant après la construction de la Forteresse Noire se placent dans la même zone que la Forteresse Noire. Si la Forteresse Noire est détruite, le placement dans le royaume des nouveaux Envahisseurs se fera en fonction des résultats du lancé de dé zone.

Remarque : La Forteresse noire n'apparaît qu'une FOIS par royaume !

Détruire la forteresse Noire : La Forteresse Noire est traité comme un envahisseur avec  ce qui signifie qu'un héros doit utiliser  lors d'une action confrontation pour la détruire.

Une fois détruite, retirez la Forteresse Noire du plateau.

Bâtiments et Commerces

Les figurines sont vendues séparément.

Les bâtiments offrent des moyens supplémentaires pour dépenser votre or en achetant des cartes qui permettent d'améliorer votre héros et de vous préparer au combat contre le Seigneur des Ténèbres. Lors de l'installation du jeu, placer chacun des trois bâtiments, au hasard, sur chaque royaume (1 par royaume). Si vous jouez avec 4 royaumes, un royaume de votre choix n'aura pas de bâtiment. Si vous jouez avec seulement 1 ou 2 royaumes, alors vous pouvez décider quels bâtiments vous utiliserez (rappelez-vous, il y a seulement 1 bâtiment par royaume).



Commerce de cartes : formez 3 petites pioches (deck) de 6 cartes chacune. Sur le dos de chaque carte est représenté le bâtiment auquel il est associé. Préparez chaque deck,

puis mélangez les cartes, et placez les face cachée dans une zone accessible par tous les joueurs.

Comment piocher des cartes : Lorsque votre héros se situe dans la même zone que celle d'un bâtiment, vous pouvez payer 2 pièces d'or pour piocher et acheter une carte du bâtiment correspondant et l'utiliser en conséquence. Vous n'avez pas besoin d'utiliser un jeton Rapidité pour acheter ces cartes.

Remarque : Lors de l'achat d'une carte soit à partir de la ville, ou de l'un des 3 decks, vous pouvez utiliser la carte immédiatement.

Le Mal

Avant de commencer le jeu, vous choisissez un joueur qui va contrôler tous les Envahisseurs. Le dé zone ne sera pas utilisé pour la phase d'invasion.

Voici ce que le Mal peut faire :

1. Il tire les cartes à chaque tour à partir du deck royaume et place les envahisseurs dans les zones selon leur appartenance.
2. Le Mal place les trésors et les Artefacts dans les royaumes correspondants.
3. Il possède un deck de 12 cartes appelées cartes événement (3 cartes par royaume). Avant le début du jeu, il répartit ces cartes et les place face cachée. Il tire 3 cartes, en choisit 1 pour l'activer et place le reste des cartes sous le deck des cartes événement. Il peut activer une carte événement par royaume (toujours pendant son tour) lorsque le pion Invasion a le même numéro (s'il est au-dessus) comme indiqué sur la carte choisie.

Les cartes événement impactent à la fois les héros et les Envahisseurs. Certaines aident les héros. Les cartes événement restent actives pendant 1 tour, puis le Mal place la carte événement dans la pile de défausse des cartes événement. Les effets des cartes événement ne peuvent pas être arrêtés par un joueur ou une carte.

4. Le Mal contrôle également la Forteresse Noire. Il choisit l'endroit où elle sera placée.

Rappelez-vous : La Forteresse apparaît une seule fois par royaume.

Cartes événement

Nom de la carte événement



affiliation

effets

Pour activer cette carte, le marqueur invasion doit être au minimum à 3 sur la piste invasion

Le marqueur invasion est sur le numéro 4 et la carte événement « le bateau de fantôme » peut être activée.



Jouer avec les variantes

Vous pouvez combiner les variantes et les règles avancées pour obtenir différents types de gameplay et ajuster la difficulté :

TRÈS FACILE

le jeu de base + les 3 Bâtiments

FACILE

Jouer avec le jeu de base

MEDIUM

le jeu de base + la Forteresse Noire + les 3 Bâtiments

DIFFICILE

le jeu de base + la Forteresse Noire + les 3 Bâtiments + le Mal + le Crabe

CAUCHEMARDESQUE

Jouer le jeu avec toutes les variantes et les règles avancés si vous osez.

Vous pouvez voir le Royaume d'Argent avec le jeton Étable et le deck de cartes événement sur le coin supérieur droit. Les cartes correspondant à l'Étable sont également placées sur le côté du plateau. Vous pouvez choisir au hasard le bâtiment à placer sur chaque royaume, en gardant à l'esprit les jetons talents dont vous aurez besoin durant le jeu.



NOTE : Les jetons bâtiment ne peuvent pas être placés dans la zone de Ville d'un plateau royaume. Ils peuvent uniquement être placés sur les zones I-VI.