



ORCS MUST DIE! LE JEU DE PLATEAU

Note: Ce livret de règles est le même pour les deux éditions de *Orcs Must Die!* Le jeu de plateau. Il correspond autant à la version ORDER qu'à la version UNCHAINED du jeu. Les deux versions sont compatibles l'une avec l'autre, et il est possible de les jouer en même temps avec le mode Opposition (Rivalery) et cela jusqu'à huit joueurs.

NdT: des précisions seront apportées à ces règles en fonction des mises à jour connues et de la FaQ.

LISTE DU MATÉRIEL: ÉDITION ORDER	2
LISTE DU MATÉRIEL : ÉDITION UNCHAINED	3
RÉSUMÉ DU JEU	4
MISE EN PLACE	4
NIVEAUX DANS LE JEU	5
COMMENT JOUER	6
PHASE D'AUGMENTATION DES HÉROS	6
PHASE DES MINIONS/CREATURES	9
PHASE D'ACTION DES HÉROS	13
PHASE D'ENTRETIEN	14
COMMENT ATTAQUER ET LIRE LES RÉSULTATS DES DÉS	16
COMPRENDRE LES CRÉATURES	19
COMPRENDRE LES PLATEAUX DES HÉROS, LES CARTES ÉQUIPEMENT ET ARME	19
LES TUILES	21
LES BOSS!	24
LE MODE OPPOSITION (RIVALERY)	26

LISTE DU MATÉRIEL: ÉDITION ORDER

Cette liste de matériel comprend uniquement celui qui se trouve dans la boîte de la version ORDER, et ne recense pas le matériel qui se trouve dans la version UNCHAINED ou dans aucune des extensions.

4 Plateaux héro

29 Tuiles de jeu (17 standard, 1 Rift/Faille, 2 carrefour, 1 jonction T, 1 jonction L, 1 téléporteur, 1 bain d'acide, 1 lac de lave, 1 Trapsburg, 1 chausse-trappe et 1 chambre à gaz)

Un livret de cartes

Un plateau Rift/Faille

Un plateau de Minions/Créatures

21 dés (10 dés blancs de bataille, 2 dés rouges de feu, 2 dés jaunes de foudre, 2 dés violets de magie, 2 dés bleus de glace et 3 dés verts de santé).

Des jetons (1 marqueur de niveau, 4 marqueur de santé pour les héros, 4 marqueurs double-face de pouvoir ultime, 1 jeton Seigneur du Rift/Faille, 1 marqueur de santé de la Faille, 60 jetons crâne).

Des cartes

- 12 cartes armes (3 par héro),
- 42 cartes armée,
- 54 cartes équipement (14 pour le niveau 1, 20 pour le niveau 2 et 20 pour le niveau 3),
- 42 cartes piège (14 pour le niveau 1, 14 pour le niveau 2 et 14 pour le niveau 3).

57 figurines

- 4 héros (Cygnus, Gabriella, Ivy, Maximillian)
- 53 ennemis (14 Orcs, 12 Orcs arbalétriers, 9 Kobolds, 3 Shaman Hobgobelin, 8 Gnolls, 4 Trolls et 3 Ogres).

LISTE DU MATÉRIEL : ÉDITION UNCHAINED

Cette liste de matériel comprend uniquement celui qui se trouve dans la boîte de la version UNCHAINED, et ne recense pas le matériel qui se trouve dans la version ORDER ou dans aucune des extensions.

4 Plateaux héro

29 Tuiles de jeu (17 standard, 1 Rift/Faille, 2 carrefour, 1 jonction T, 1 jonction L, 1 téléporteur, 1 bain d'acide, 1 lac de lave, 1 Trapsburg, 1 chausse-trappe et 1 chambre à gaz)

Un livret de cartes

Un plateau Rift/Faille

Un plateau de Minions unchained/Créatures unchained

21 dés (10 dés blancs de bataille, 2 dés rouges de feu, 2 dés jaunes de foudre, 2 dés violets de magie, 2 dés bleus de glace et 3 dés verts de santé).

Des jetons (1 marqueur de niveau, 4 marqueur de santé pour les héros, 4 marqueurs double-face de pouvoir ultime, 1 jeton Seigneur du Rift/Faille, 1 marqueur de santé de la Faille, 60 jetons crâne).

Des cartes

- 12 cartes armes (3 par héro),
- 42 cartes armée,
- 54 cartes équipement (14 pour le niveau 1, 20 pour le niveau 2 et 20 pour le niveau 3),
- 42 cartes piège (14 pour le niveau 1, 14 pour le niveau 2 et 14 pour le niveau 3).

57 figurines

- 4 héros (Ball & Chain, Bloodspike, Midnight, Sir Winston)
- 53 ennemis (14 Soldats, 12 Soldats arbalétriers, 9 Satyrs, 3 Shaman nain, 8 Lions, 4 Ours et 3 Géants).

RÉSUMÉ DU JEU

Ce jeu de plateau est une adaptation officielle de la licence de jeu vidéo *Orcs Must Die!* de Robot Entertainment.

Vous et vos amis jouez des héros défendant votre forteresse envahie par des vagues d'Orcs (ou de Soldats) et leurs alliés grotesques. Vous développerez les capacités de vos héros au fil de la partie en leur donnant des armes et équipement utiles, et vous améliorerez les défenses de votre forteresse en y ajoutant des pièges. Attention, soyez avertis, vos ennemis deviennent eux aussi plus puissants au fil de la partie.

Si vous parvenez à gérer et à survivre à toutes les vagues d'attaque ennemie, de toutes les armées, sans que votre Faille soit détruite, vous gagnez.

MISE EN PLACE

Quand vous jouez en mode Opposition (Rivalry), avec 2 équipes s'affrontant, lisez aussi les règles de mise en place de ce mode de jeu (expliquées plus loin dans ce livret).

Mise en place du plateau de Faille.

Déposez le plateau où tous les joueurs peuvent le voir. Mélangez les cartes équipement du niveau 1, et placez le deck à côté du plateau de Faille. Mélangez les cartes piège du niveau 1, et placez le deck à côté du plateau de Faille. Laissez de côté, pour le moment, les cartes piège et équipement du niveau 2 et 3.

[Mise à jour : Tirez 6 cartes piège du deck formé, et disposez-les sur les 6 emplacements attitrés du plateau de Faille. Tirez 6 cartes équipement du deck formé, et disposez-les sur les 6 emplacements attitrés du plateau de Faille.]

Sur le compteur du plateau de Faille, disposez le marqueur de santé de la Faille dans la boîte appropriée. Ce marqueur est placé en fonction du nombre de joueurs : sur 10 pour une partie à 4 joueurs, sur 8 pour une partie à 3 joueurs et sur 6 pour une partie à 2 joueurs.

Placez le marqueur de niveau sur l'icône du premier niveau du plateau de Faille.

Placez un jeton crâne sur le crâne du plateau de Faille. Ceci est le premier crâne du Pool de crâne de la Faille.

Choix du niveau de difficulté et mise en place de la forteresse.

Choisissez une forteresse parmi celles proposées dans le livret de cartes. Placez les tuiles appropriées comme indiqué.

Placement de l'armée d'invasion (Orcs ou Soldats)

Au début du jeu vous êtes au niveau 1. Le livret de carte vous dira combien d'armée entreront au niveau 1 (généralement une seule armée au début). Prenez le deck des cartes armée et mélangez-le. Distribuez exactement 3 cartes armée pour chaque armée sur la carte. Ainsi, chaque armée commencera toujours avec exactement 3 cartes. Placez cette armée de 3 cartes, face cachée, à côté de la tuile de départ. S'il y a 2 armées sur la même tuile de départ, placez-les côtes à côtes, ne les combinez jamais.

Choisir et placez les héros.

Chaque joueur choisit un héros, et place près de lui sa figurine, son plateau et ses 3 cartes armes spéciales. Chacun peut placer sa figurine où il le souhaite dans la forteresse. Les cartes arme devraient être mise à côté de soi. Placez le marqueur de santé sur le maximum du compteur du plateau héro. Chaque joueur prend un jeton crâne et le place sur son plateau héro. Ceci est le premier crâne du Pool de crâne personnel de chaque héro - à ne pas confondre avec le pool de la Faille (sur le plateau de faille). Placez votre marqueur pouvoir ultime sur l'emplacement attribué de votre plateau héro.

Choisissez un Seigneur de la Faille

Choisissez, comme vous le souhaitez, un premier Seigneur de la Faille. Le moyen le plus facile étant de jeter 4 dés de bataille, donnant le titre à la personne qui fera le plus de face "épée". Il ou elle prend le jeton Seigneur de la Faille.

Mode de jeu (ajustement de la difficulté)

Toutes les forteresse viennent avec leur niveau de difficulté spécifique. Toutefois, vous pouvez modifier votre expérience de jeu en choisissant de jouer selon le mode standard ou challenge.

Mode Standard : les jetons pouvoir ultime sont face disponible.

Mode Challenge : les jetons pouvoir ultime sont face épuisé. Ceci augmente la difficulté d'une forteresse d'un niveau (passant une carte niveau Débutant à niveau Intermédiaire, d'Intermédiaire à Difficile, etc.).

NIVEAUX DANS LE JEU

Plusieurs éléments sont affectés par le niveau actuel dans le jeu. Le jeu commence par le premier niveau, et augmente jusqu'à atteindre le niveau 3. Ces niveaux sont symbolisés par des gemmes de couleur différentes.

Gemme blanche: c'est un piège, équipement, unité... de niveau 1

Gemme verte : c'est un piège, équipement, unité... de niveau 2

Gemme bleue : c'est un piège, équipement, unité... de niveau 3

Les créatures augmentent automatiquement quand le niveau change. Les pièges, équipements et armes, n'augmentent pas automatiquement quand le niveau change. Il est donc possible pour les joueurs de continuer à utiliser des éléments de niveau 1 au cours du niveau 3, même si ce n'est pas prudent.

COMMENT JOUER

Chaque partie de Orcs Must Die! se déroule sur 3 niveaux. Vous et vos amis devez résister durant ces 3 niveaux. Si votre Faille survit une fois tous les ennemis éliminés, vous gagnez. Dans le cas contraire, vous perdez.

Chaque niveau se joue suivant les mêmes cycles de 4 phases, dans cet ordre.

1. La phase d'augmentation des héros
2. La phase des Minions/Créatures
3. La phase d'action des héros
4. La phase d'entretien

Appliquez continuellement ces phases jusqu'à atteindre le niveau suivant, ce qui se produit lorsqu'il n'y a plus de cartes armée à retourner pour ce niveau.

PHASE D'AUGMENTATION DES HÉROS

La phase d'augmentation des héros est réalisée par tous les joueurs d'une même équipe simultanément. En cas de désaccord (par exemple qui achète tel équipement) c'est le Seigneur de la Faille qui tranche. Si un joueur souhaite dépenser des crânes de la réserve de crâne de la Faille, le Seigneur de la Faille doit l'autoriser. Les joueurs peuvent réaliser autant d'augmentations qu'ils le souhaitent, mais chacune ne peut être réalisée qu'une seule fois!

Il y a 6 types d'augmentation que les joueurs peuvent réaliser:

- **Augmenter la réserve de crâne de la Faille** (le Seigneur de la Faille uniquement)
- **Se soigner** (uniquement quand on est sur la tuile Faille)
- **Revitaliser**
- **Augmenter son niveau d'arme**
- **Acheter de l'équipement**
- **Acheter et placer des pièges**

Augmenter la réserve de crâne de la Faille (le Seigneur de la Faille uniquement)

Le Seigneur de la Faille peut transférer tout ou partie de sa réserve personnelle de crâne, sur son plateau héro, vers la réserve de crâne de la Faille, sur le plateau de la Faille.

Se soigner (uniquement quand on est sur la tuile Faille)

Tous les joueurs, sur la tuile Faille, peuvent lancer un nombre de dés de soin égal au niveau actuel et appliquer les résultats sur eux même. Ainsi, vous lancez un dé durant le niveau 1, deux dés durant le niveau 2 et trois dés durant le niveau 3, additionnant à chaque fois les résultats. Un joueur ne peut pas soigner son personnage au-delà de son maximum. Tout excès est perdu.

Revitaliser

N'importe quel joueur peut décider de défausser 3 crânes par joueur dans son équipe, pour revitaliser celle-ci. Les crânes doivent être pris de la réserve de crâne de la Faille uniquement. Quand c'est fait, chaque joueur de l'équipe retourne son jeton pouvoir ultime sur sa face disponible (si ce dernier était sur sa face épuisée). Un seul joueur peut réaliser cette augmentation par phase d'équipement.

Pour préciser, si votre équipe est composée de 2, 3 ou 4 joueurs, revitaliser vous coutera respectivement 6, 9 ou 12 crânes. Ces crânes ne sont pris que dans la réserve de crâne de la Faille, actuellement sur le plateau de la Faille.

Augmenter son niveau d'arme

Les héros peuvent choisir d'augmenter leur arme en payant le coût en crâne de celle-ci, remplaçant alors l'ancienne arme. Vous ne pouvez acheter que le niveau de l'arme correspondant au niveau actuel de la partie (ou d'un niveau précédent). Vous devez toujours acheter les augmentations dans l'ordre.

Par exemple, étant au 3^e niveau, et n'ayant jamais augmenté la puissance de son arme, vous devez d'abord acheter l'arme de niveau 1. Puis, à la prochaine phase d'augmentation, vous pourrez augmenter votre arme au niveau 2, et ainsi de suite.

[NdT: Pour ces achats, les joueurs peuvent dépenser des crânes de leur réserve propre, de la réserve de la Faille ou bien d'un mélange des deux.]

Acheter de l'équipement

Les héros peuvent s'équiper en prenant les cartes disponibles sur le plateau de Faille, en dépensant des crânes égal au coût d'achat. Pour ces achats, les joueurs peuvent dépenser des crânes de leur réserve propre, de la réserve de la Faille ou bien d'un mélange des deux.

Un joueur ne peut posséder qu'une quantité limitée d'équipement : il ne peut avoir qu'une amulette, un anneau et une breloque. Chaque plateau héro, a des emplacements spécifiques pour chacun de ces équipements. Quand vous achetez de l'équipement, placez la carte sur l'emplacement spécifique de votre plateau héro, remplaçant le cas échéant un équipement qui s'y trouve déjà.

Souvenez-vous, vous ne pouvez faire cette augmentation qu'une seule fois par tour. Vous ne pouvez donc pas acheter, par exemple, un anneau et une breloque en même temps. Vous ne pouvez acheter qu'un équipement durant la phase d'augmentation.

Acheter et placer des pièges

Payez le coût d'un piège disponible sur le plateau de Faille, et placez-le sur la tuile actuelle de votre héro. Les tuiles spéciales font exception : elles ne peuvent pas contenir

de piège. Pour ces achats, les joueurs peuvent dépenser des crânes de leur réserve propre, de la réserve de la Faille ou bien d'un mélange des deux.

Si une tuile a déjà atteint son maximum de piège, vous pouvez défausser un piège existant pour le remplacer par le nouveau. Plusieurs héros peuvent placer des pièges sur la même tuile (si la tuile peut en contenir autant), mais un héros ne peut jamais placer plus d'un piège par phase d'augmentation. Le nombre de pièges qu'une tuile peut contenir est expliqué plus loin dans la section sur les tuiles.

[NdT: Pour plus de précision:

- les tuiles spéciales (Lave, acide, chausse-trappe, téléporteur, chambre à gas, et rift) ne peuvent contenir aucun piège.

- les tuiles jonction T, L et carrefour peuvent contenir 2 pièges.

- les tuiles standard ont un nombre de piège variable en fonction du nombre de joueurs. Dans une partie à 2 joueurs, ces tuiles peuvent contenir 1 piège ; dans une partie à 4 joueurs, ces tuiles peuvent contenir 2 pièges ; dans une partie à 3 joueurs, ces tuiles peuvent contenir 1 seul piège sauf celles qui servent de départ, qui peuvent alors contenir 2 pièges.]

[NdT: d'après les précisions des auteurs : Si Trapsburg fait partie de la forteresse, au début de la partie tirez au hasard deux pièges et placez-les sur la tuile. Si vous piochez un piège de soutien, ne le placez pas, et repiochez jusqu'à obtenir deux pièges (remélangez les pièges de soutien dans le deck). Durant la partie, seuls les pièges à usage unique sont défaussés de Trapsburg, et sont remplacé si nécessaire à la prochaine phase d'augmentation. Par contre, à chaque changement de niveau, durant la phase d'entretien, les pièges sur Trapsburg sont remplacés par des pièges du nouveau niveau. Encore une fois, si vous piochez un piège de soutien, remplacez-le.]

Quand un piège est acheté et placé, laissez son emplacement sur le plateau de Faille vide (ne remplacez pas un nouveau piège). Des pièges seront remplacés plus tard, durant la phase d'entretien.

Les pièges de soutien (Support Trap)

Certains pièges sont étiquetés : piège de soutien (support trap). Ces pièges vont entre les tuiles, et peuvent affecter les deux tuiles entre lesquels ils se situent. Il ne peut y avoir qu'un seul piège de soutien entre deux tuiles.

PHASE DES MINIONS/CREATURES

Quand tous les joueurs ont terminé leurs augmentations, commence la phase des créatures. Cette phase comprend 6 étapes distinctes qui doivent être réalisées dans l'ordre.

- 1. Les ennemis présents sur la carte se déplacent de leur tuile actuelle vers la Faille (en fonction de leur valeur de mouvement). Pour plus de facilité, déplacez d'abord les ennemis sur la tuile la plus proches de la Faille puis reculez vers les tuiles de départ.**
- 2. La nouvelle vague entre. Révélez la carte en haut de chaque deck d'armée, et placez les nouvelles créatures comme si ils entraient depuis l'extérieur de la forteresse.**
- 3. Déclenchez les pièges.**
- 4. Les ennemis dans la Faille disparaissent et endommagent la Faille. Les Gnolls et Lions dans la Faille ne disparaissent pas.**
- 5. Les ennemis restant et non sonnés attaquent en tant que groupe, et chaque groupe vise un seul héro.**
- 6. Les ennemis sonnés se relèvent.**

Etape 1: le mouvement des créatures

Avancez toutes les créatures dans la forteresse, excepté les créatures sonnées (identifiable au fait que leur figurine est couchée). La plupart des tuiles ont une flèche de direction pointant vers un de ses bords. Les créatures se déplacent toujours à travers les flèches.

Trois tuiles (jonction T, L et carrefour) ont 2, voire 3, flèches de sortie. De telles tuiles ont des règles pré-imprimées expliquant comment diviser les créatures alors qu'elles traversent ces tuiles.

Sur l'illustration précédente [Illustration 5], une créature sur la tuile de départ du bas se déplace d'abord sur la tuile C, puis vers la Faille. Une créature sur la tuile de départ du haut, se déplace d'abord en A puis en B, puis dans la Faille. Ces créatures ne peuvent pas suivre un autre chemin. Les Gnolls et Lions sont des exceptions.

[Illustration 6 : un groupe de Gnoll sur la tuile A pourrait se déplacer vers les héros B, C, D ou E, ou vers celui choisit par le Seigneur de la Faille. Si aucun héro n'est à portée, les Gnolls devraient se déplacer vers la Faille]

[Note de marge : Comment déplacer les créatures

La façon la plus aisé de distinguer ceux qui ont déjà effectué leur mouvement de ceux qui ne l'ont pas encore effectué, consiste à déplacer les groupes de créature par ordre, en commençant par les groupes les plus proches de la Faille. Souvenez-vous que les Kobolds et Satyrs se déplacent de 2 tuiles aux niveau 2 et 3, alors avancez-les immédiatement. Déplacez Gnolls et Lions à la fin car une décision est généralement nécessaire pour de tels groupes. Ainsi, une fois que toutes les autres créatures se sont déplacés, déplacez les Gnolls et Lions. Ces créatures DOIVENT se déplacer, si possible, vers une tuile où se trouve un héro. Si nécessaire, afin de réaliser cet objectif, ils peuvent reculer dans la forteresse. Si un Gnoll ou un Lion à plusieurs cibles possibles, le Seigneur

de la Faille choisit la victime. Si aucun héro n'est à portée des Gnolls et Lions, ces derniers se déplacent vers la Faille.]

Souvenez-vous que les créatures sonnées ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer.

Etape 2: Une nouvelle vague entre dans la forteresse

Révélez une carte de chaque armée. Prenez connaissance de celle-ci et placez, depuis la réserve, le nombre de créatures adéquat. Le nombre de créature dépend du nombre de joueurs. Placez toutes les créatures de cette vague comme s'ils venaient d'arriver depuis l'extérieur de la forteresse. Par exemple, si une créature qui a 2 de déplacement entre dans la forteresse, il considère la tuile de départ comme lui ayant coûté un mouvement, et progresse vers la tuile suivante.

Souvenez-vous, Gnolls et Lions se déplacent vers les héros. Ainsi, même avec un déplacement de 2, ils peuvent s'arrêter dans la première tuile, si un héro s'y trouve.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, au premier tour de la forteresse "Straight Shot", puisque 2 armées attaquent, il y a 2 decks de 3 cartes chacun. Une carte est tirée dans chacun de ses decks, et les joueurs font apparaître les créatures décrites dans la section "4 joueurs" de la carte. La première carte génère 3 Orcs arbalétriers, 2 Gnolls et un Ogre. La seconde carte fait apparaître en plus 2 Orcs et 3 Gnolls. Comme nous ne sommes qu'au niveau 1, tous les créatures majeures sont remplacées par 3 Orcs (ainsi est traité le cas de l'Ogre). En conséquence, un total de 5 Orcs, 3 Orcs arbalétriers et 5 Gnolls, entrent sur la première tuile... plutôt effrayant!

Un héro se tient sur une tuile de départ, et un autre sur la tuile suivante. Les Gnolls apparus via 2 cartes différentes deviennent immédiatement un seul et même groupe lorsqu'ils sont placé dans la forteresse. Ayant un mouvement de 2, les Gnolls peuvent très bien rester sur la tuile de départ, et y attaquer le héro qui s'y trouve, ou se déplacer jusqu'à la seconde tuile, et attaquer l'autre héro. Le Seigneur de la Faille décide où ils se dirigent. Si aucun héro n'était sur ces tuiles, les Gnolls se seraient simplement déplacés de 2 vers la Faille.

[**Illustration 7 : quand de nouvelles créatures apparaissent dans la forteresse, la plupart s'arrêteraient dans la tuile de départ A. Les Kobolds et Satyrs eux se déplaceraient vers B. Les Gnolls et Lions pourraient s'arrêter sur A (s'il y a un héro) ou continuer vers B.**]

Si vous n'avez pas assez de figurines pour placer les nouvelles créatures notées sur la carte, remplacez les figurines manquantes par un nombre égal de créature de la même catégorie (vous devez remplacer des créatures inférieures par des créatures inférieures, et des créatures majeures par des créatures majeures). Remplacez les figurines manquantes selon cet ordre de priorité :

- 1. Créatures inférieures (édition ORDER) : Orcs > Orcs arbalétriers > Kobolds > Gnolls**
- 2. Créatures inférieures (édition UNCHAINED) : Soldats > Soldats arbalétriers > Satyrs > Lions**
- 3. Créatures majeures (édition ORDER) : Shaman Hobgobelin > Trolls > Ogres**
- 4. Créatures majeures (édition UNCHAINED) : Shaman Nain > Ours > Géants**

Exemple : Les joueurs doivent placer 6 Orcs arbalétriers, mais ils n'ont plus que 2 figurines de ce type. Ils doivent compléter avec des Orcs à la place. Malheureusement, ils n'ont que 3 figurines d'Orcs dans leur réserve. Ils placent donc en plus de ces derniers, 1 Kobold. S'ils n'avaient plus de Kobolds, ils auraient dû placer un Gnoll!

Si vous avez 2 tuiles de départ, et devez choisir comment répartir des figurines de remplacement pour ces tuiles, votre équipe décide comment répartir les figurines.

Exemple : Par malchance, les joueurs ont déjà 3 Trolls dans la forteresse. Quand la vague suivante est révélée, ils doivent faire apparaître 2 Trolls de plus, mais n'en ont plus qu'un seul. Le Seigneur de la Faille doit remplacer un des Trolls manquant par un Shaman Hobgobelin, mais il décide lequel des deux est remplacé.

Etape 3: Déclenchement des pièges

Après que tous les créatures se soient déplacées, déclenchez tous les pièges qui ont une cible potentielle. Procédez tuile par tuile. La plupart des pièges produisent un type de dommage spécifique.

Sur chaque tuile, les dommages causés par les pièges peuvent être additionnés et combinés pour tuer des créatures. Si les résultats peuvent être combinés de différente façon, le Seigneur de la Faille, décide. Certains pièges sont défaussés après leur utilisation. Ils n'ont pas à être déclenchés: les joueurs décident s'ils veulent les déclencher ou les conserver pour plus tard. Les pièges peuvent cibler les créatures, les boss et les héros ennemis.

Exemple: Le "Spike trap" produit un dégât "épée" à chaque fois qu'il se déclenche. Durant les niveaux 1 et 2, ceci est suffisant pour tuer seul un Orc. Durant le niveau 3, deux "Spike trap" peuvent être combinés pour tuer un Orc.

Ajoutez 1 crâne à la réserve de crâne de la Faille pour chaque créature inférieure tuée par un piège (ou 3 pour les créatures majeures).

Une explication plus complète de la façon dont les pièges génèrent des dommages peut être trouvé dans la section : *comment attaquer et lire les résultats des dés*.

Etape 4: Les créatures dans la Faille

Les créatures dans la Faille n'attaquent pas, ils sont retirés de la forteresse et endommagent la Faille.

Les Orcs, Orcs arbalétriers, Soldats et Soldats arbalétriers infligent 1 dommage chacun à la Faille.

Les Kobolds et Satyrs infligent 2 dommages chacun à la Faille [*NdT: et non 3 comme c'est écrit sur le plateau des créatures. Toutefois, l'auteur précise que pour augmenter la difficulté du jeu il est possible d'appliquer cette erreur*].

Toutes les créatures majeurs infligent 3 dommages chacun à la Faille.

Les boss infligent un nombre variable de dommage à la Faille (voyez la description des Boss pour plus de détail).

Les Gnolls, Lions et héros adverses (mode Opposition) ne peuvent pas endommager la Faille.

Etape 5: Attaque des créatures

Chaque groupe de créature avec une cible potentielle DOIT attaquer. Les attaques sont réalisées tuiles par tuiles, dans n'importe quel ordre. Tous les groupes sur une tuile attaquent indépendamment. Ainsi, tous les Orcs attaquent ensemble, puis tous les Orcs arbalétriers, etc.

Quand un groupe de créature attaque, il doit cibler un seul héro. Si le héro est tué, les dommages excédentaires sont ignorés. [NdT: le choix de la cible est déterminé AVANT le jet de dés]

[Note de marge : Les Orcs arbalétriers et Soldats arbalétriers

Ces créatures rusées peuvent attaquer une cible sur leur tuile, ou sur la tuile suivante plus proche de la Faille. Ils ne peuvent toutefois pas tirer vers une tuile adjacente plus proche de la tuile de départ, ou sur les côtés. Ils ne peuvent tirer que vers l'avant. S'il y a plusieurs cibles potentielles, le Seigneur de la Faille choisit. Parfois, cette capacité à attaquer dans la tuile adjacente suivante peut être utilisé à l'avantage des joueurs.]

Exemple : Un Troll, 4 Orcs et un Gnoll sont sur une tuile avec Maximillian et Gabriella. L'équipe des joueurs décide que le Troll attaquera en premier, ciblant Gabriella, puisque Maximilian n'a plus que 2 points de vie. Le Troll inflige tout de même 3 dommages, ramenant Gabriella à 2 points de vie aussi. L'équipe décide que les 4 Orcs attaqueront Maximilian, espérant un miracle. Malheureusement, les Orcs infligent 3 dommages et tuent Maximilian. Le point de dommage excédentaire est ignoré. Le Gnoll restant doit maintenant attaquer Gabriella qui est la seule cible restante.

Si plus d'un héro est une cible potentielle, le Seigneur de la Faille décide qui sera attaqué.

Le Seigneur de la Faille choisit dans quel ordre les groupes de créatures attaquent, et il attend les résultats avant de déterminer la prochaine cible.

Toutes les créatures sur une même tuile doivent finir toutes leurs attaques avant que le Seigneur de la Faille choisissent la tuile suivante.

Une explication plus complète de comment les créatures créent des dommages peut être trouvée dans la section : *comment attaquer*.

Etape 6: Les créatures sonnées se relèvent.

Les créatures sonnées ne le sont plus.

PHASE D'ACTION DES HÉROS

Durant la phase d'action des héros, chaque héro, à son tour, réalise toutes ses actions. Le tour commence par le Seigneur de la Faille. Celui-ci est toujours le premier joueur, le tour continuant selon le sens horaire autour de la table. Chaque héro réalise autant d'actions qu'il le souhaite mais il ne peut réaliser chaque type d'action qu'une seule fois (pour la plupart des héros cela signifiera réaliser 1 déplacement et 1 attaque). Quand le tour revient au Seigneur de la Faille, la phase d'action des héros est terminée, et l'on passe à la phase suivante (la phase d'entretien).

Note: il y a 5 types d'action disponible pour un héro : attaquer, se déplacer, récupérer (ne plus être sonné), l'action spéciale du héro, l'action spéciale d'une tuile. [NdT: des cartes précises "comme une action" mais celle-ci n'est pas identifié dans cette liste. De telles cartes sont donc utilisables sans limite.]

Attaquer

Si vous êtes sur une tuile contenant des ennemis, jetez un nombre de dés égal à votre attaque en y ajoutant les éventuels bonus de votre équipement et capacités. Comparez les résultats aux unités ennemies. Vous pouvez appliquer et répartir les résultats comme vous le souhaitez. Chaque ennemi éliminé vous rapporte 1 crâne (les ennemis plus important vous rapportent 3 crânes chacun).

Dans le mode Opposition, tuer des héros ne rapporte pas de crâne. Toutefois, les tuer est utile puisque ce endommage leur Faille de 3 points ou bien soigne votre Faille de 3 points (votre choix quand cela se produit).

Note: une explication plus complète de comment les héros attaquent peut être trouvée dans la section : *comment attaquer*.

Se déplacer

Déplacez votre héro d'un nombre de tuile égal ou inférieur à sa valeur de mouvement. Cette valeur est notée sur le plateau du héro, et peut être modifié par certains équipements. Les héros, comme les créatures, doivent circuler de tuile en tuile via les flèches de direction (deux tuiles ne sont connectés que si une flèche fait signe de l'une vers l'autre). Toutefois, contrairement aux créatures, les héros n'ont pas à respecter la direction des flèches.

Notez que vous ne pouvez pas diviser votre mouvement. Un joueur ne peut pas se déplacer d'une partie de son mouvement, attaquer (ou réaliser n'importe quelle autre action), puis se redéplacer du reste de son mouvement. Vous devez réaliser l'intégralité de votre mouvement avant de faire n'importe quelle autre action.

Exemple: dans le schéma précédent [illustration 8], un héro peut se déplacer de la tuile B vers la tuile A ou inversement. Toutefois, il ne peut pas se déplacer directement de la tuile C vers la tuile A, peut importe à quel point elles sont adjacente sur la table, car aucune flèche ne pointe depuis une de ces tuiles vers l'autre.

Récupérer (ne plus être sonné)

Un joueur sonné doit abandonner une action d'attaque ou de déplacement pour ce tour. Il peut toutefois faire toutes les autres actions qu'il souhaite.

Actions spéciales du héros

Le pouvoir, pouvoir ultime ou pouvoir d'opposition du héros peut être une action. Celle-ci peut être réalisée en plus de l'attaque et du déplacement. Toutefois, un héros ne peut pas choisir d'abandonner une de ces actions spéciales pour récupérer de l'état sonné.

Action spéciale d'une tuile

Les tuiles bain d'acide et lac de lave mettent à la disposition des joueurs, sur ces tuiles, un nouveau type d'action: l'action Poussée. Celle-ci est détaillée avec les tuiles plus loin. Comme dans le cas des actions spéciales, un héros ne peut pas choisir d'abandonner cette action pour récupérer de l'état sonné.

PHASE D'ENTRETIEN

La phase d'entretien est la préparation du plateau et des decks pour le round suivant. Cette phase se divise en 5 parties qui doivent se produire. Durant la première partie, nous recommandons de les réaliser dans l'ordre pour que tous sachent ce que cela affecte. Toutefois, il est possible pour les joueurs de réaliser l'entretien simultanément, pour accélérer le processus.

- **Préparation du niveau (seulement si un nouveau niveau doit commencer)**
- **Passage du jeton Seigneur de la Faille au joueur suivant**
- **Crânes du courage (seulement dans le mode Opposition)**
- **Résurrection**
- **Renouvellement des magasins de la Faille**

Préparation du niveau

Si les decks d'armée sont vides, parce que la troisième carte de chaque armée a été révélée, il est temps de commencer le niveau suivant (sauf dans le cas du mode coopératif à la fin du niveau 3). A ce moment là, réalisez la partie dite de préparation de niveau. Commencez toujours par cette partie avant de faire le reste de la phase d'entretien (le reste pouvant d'ailleurs être réalisé dans n'importe quel ordre).

Déplacez le marqueur de niveau, sur le plateau de la Faille, au niveau suivant. Formez les deck d'armée du nouveau niveau. Souvenez-vous qu'une armée est toujours constituée de 3 cartes. Si le niveau implique plusieurs armées, n'empilez pas les decks d'armée. Ces decks sont indépendants même s'ils apparaissent sur la même tuile départ.

Une fois les armées prêtes, placez les près des tuiles de départ. Par exemple, dans la forteresse "Straight shot 2", au second niveau, 2 armées sont placées devant la tuile de départ 1. Au troisième niveau, 3 armées sont placées là.

Une fois les nouvelles armées prêtes, les étapes suivantes se produisent :

- 1. Toutes les créatures augmentent de niveau (ceci comprend aussi ceux qui ont envahi la forteresse dans les tours précédents).**
- 2. Tous les joueurs et la réserve de crâne de la Faille reçoivent un nombre de crânes égal au numéro du niveau (ainsi, 2 crânes au début du second niveau, 3 crânes au début du troisième niveau).**
- 3. Purgez les magasins de la Faille : défaussez toutes les cartes équipement et piège du plateau de la Faille (ils seront remplacés durant l'étape de renouvellement du magasin).**
- 4. Les armes du niveau actuel sont désormais disponibles à l'achat.**

Souvenez-vous que dans le mode coopératif, quand le 3e niveau se termine, les decks d'armée ne sont pas reformés et aucune nouvelle préparation ne se produit. Continuez simplement de suivre les étapes et les phases des tours de jeu en sautant l'étape de préparation durant l'entretien. Si vous tuez le reste des troupes d'invasion avant la destruction du rift, vous gagnez la partie!

Nouveau Seigneur de la Faille

Le jeton Seigneur de la Faille est passé au joueur assis à la gauche (sens horaire) du Seigneur de la Faille. Il assumera ce rôle pendant le prochain tour. Dans le mode Opposition, le joueur à gauche peut être de l'équipe adverse!

Crânes du courage (mode opposition seulement)

Dans le mode Opposition, tous les héros sur trouvant dans la forteresse ennemie à ce moment du tour de jeu, gagne 1 crâne par niveau (ainsi, 1 crâne au premier niveau, 2 crânes au deuxième...). Ceci ne peut se produire évidemment que durant le mode Opposition puisqu'il n'y a pas autrement de "forteresse ennemie". Ces crânes viennent en plus de ceux qu'ils reçoivent durant la phase de préparation lors du changement de niveau.

Résurrection des joueurs

Un joueur dont le personnage est mort, récupère la figurine de son personnage depuis le plateau de la Faille, et le place où il le souhaite dans la forteresse. Il réapparaît avec tous ses points de vie. Dans le mode Opposition, il est toujours possible de réapparaître n'importe où, ce qui inclut la forteresse ennemie.

Renouvellement des magasins de la Faille

Complétez les espaces équipements et pièges non pourvus du plateau de la Faille. Les nouvelles cartes sont piochées dans les decks appropriés (ceux du niveau en cours). Si les decks viennent à se tarir, ces derniers ne sont pas reformés avec la défausse.

COMMENT ATTAQUER ET LIRE LES RÉSULTATS DES DÉS

Quand votre héro attaque, jetez le nombre et le type de dé adapté à votre arme actuelle, plus tous les dés additionnels (en fonction de vos pouvoirs ou équipements). Totalisez les résultats, combinez-les et appliquez-les comme vous jugerez adéquat de le faire parmi toutes les cibles valides. Un héro peut répartir les résultats de ses dés parmi plusieurs cibles.

Quand un groupe de créature attaque, jetez en une fois la totalité de leurs dés. Cette attaque vise toujours un seul héro. Si ce héro est tué, tous les dégâts excédentaires sont perdus. Les créatures attaquent majoritairement avec des dés blanc de bataille, toutefois certains utilisent d'autres dés en plus ou en remplacement de ces dés de bataille.

Chaque unité dans le jeu à une vulnérabilité spécifique, représenté par une icône ou une combinaison d'icônes. Pour une créature cette vulnérabilité représente la mort, pour un héro ou un boss elle représente une blessure. Certaines vulnérabilité demandent de faire deux icônes (par exemple, pour tuer un Orc de niveau 3 il faut un résultat épée plus un autre résultat épée). D'autres vulnérabilité montrent deux icônes mais une seule d'entre elle est nécessaire (par exemple, Ivy reçoit une blessure si les dés d'attaque présentent soit un cerveau soit un résultat vitesse).

-  Face vierge : rien ne se passe, jet raté
-  Épée : score une touche Épée (combinez 2 résultats Épée pour obtenir un résultat Éclair)
-  Vitesse : score une touche Vitesse (combinez 2 résultats Vitesse pour obtenir un résultat Éclair)
-  Cerveau : score une touche Cerveau (combinez 2 résultats Épée pour obtenir un résultat Éclair)
-  Sonné : sonné n'importe quelle unité (ou scorez un Éclair sur une victime déjà sonnée) [*NdT: suite à une précision de l'auteur: il est possible dans une même attaque d'appliquer 2 fois un résultat sonné à une même cible.*]
-  Éclair : Peut être utilisé comme Cerveau, Vitesse ou Épée (ou comme Éclair pour les cible qui ont une telle vulnérabilité).
-  Soin : Soignez 1 blessure
-  Crâne : recevez 1 crâne

Les résultats sonné

Les résultats sonnés sont spéciaux, chaque résultat de ce type permet de sonner un ennemi. Couchez la figurine de la victime. Une créature sonnée récupérera durant la phase de récupération de son tour de jeu. Un héros sonné récupérera à son tour, mais devra abandonner attaque ou déplacement pour ce tour.

Les résultats Éclair

Des résultats Éclair apparaissent sur certains dés. Un tel résultat peut être utilisé comme une icône Cerveau, Vitesse ou Épée (ou comme Éclair contre les ennemis qui ont une telle vulnérabilité). Un Éclair ne peut pas se transformer en un résultat Sonné, Soins ou Crâne.

Combiner les résultats

Deux résultats identiques peuvent être transformés en Éclair. Par exemple, deux résultats Cerveau peuvent devenir un résultat Éclair, mais un résultat Cerveau et un résultat Vitesse ne le peuvent pas. Quand des créatures attaquent, vous devez combiner leurs résultats de la façon la plus mortelle possible pour leur cible.

Les Sonnés ne se combinent pas, à la place : le premier Sonné, sonne la cible, puis tout autre résultat Sonné sur la même cible compte comme un Éclair.

Exemple : un groupe d'Orc attaque Cygnus. Ils font 2 résultats Épée. Ces deux résultats doivent être combinés en un Éclair pour infliger une blessure. Si ces Orcs attaquaient Maximilian ou Gabriella avec un résultat identique, les dés ne seraient pas combinés en un Éclair. En effet, ces deux héros ont une vulnérabilité Épée, ils subiraient donc ici 2 dommages avec ces 2 résultats Épée.

Exemple : Maximilian attaque, pendant le niveau 2, une tuile contenant 2 Orcs et 1 Kobold. Son jet a pour résultat une Épée et 2 Vitesses. Il peut utiliser le résultat Épée pour tuer un Orc, après il a le choix entre : tuer le Kobold avec un résultat Vitesse, ou combiner les résultats Vitesse en un Éclair (qui équivaut à un résultat Épée) pour tuer l'autre Orc.

Les dés de soins

Un résultat Soins soigne un héros de 1 point de vie. Certaines faces des dés de soins donnent plus d'un point de vie. Certaines donnent un crâne ou deux à mettre dans sa réserve de crâne.

Mort des héros et des créatures

Quand les points de vie d'un héros atteignent 0, il meurt. Suivez les étapes suivantes :

- Baissez la santé de la Faille de 3.
- Placez la figurine du héros sur le plateau de la Faille. Il réapparaîtra durant la prochaine phase d'entretien.

Les créatures n'ont pas de points de vie. Quand un piège ou un héros réussit à égaliser la vulnérabilité d'une créature, il est immédiatement tué. Quand un héros tue une créature, il gagne des crânes (3 crânes pour les créatures majeures).

Pièges

Les pièges ne lancent pas de dés, mais appliquent plutôt automatiquement des résultats du type Épée ou Vitesse. Si un piège (ou une tuile spéciale comme le lac de lave) tue une créature, le crâne gagné va dans la réserve de crâne de la Faille.

Manquer de dés

Limite de 10 dés de bataille

Vous ne pouvez jamais lancer plus de 10 dés de bataille lors d'un jet. Si un immense groupe de créature (ou un héros) est capable de jeter plus de 10 dés, jetez-en 10 et ignorez les excédents.

Exemple: 7 Orcs attaquant en groupe durant le niveau 2 devraient normalement jeter 14 dés. Ils ne jettent seulement de 10 dés. Le reste des dés est perdu.

Limite de 2 dés spéciaux de chaque type

Vous ne pouvez jamais lancer plus de 2 dés spéciaux de chaque type (exemple : les dés rouge de feu) lors d'un jet. Si un groupe de créature ou un héros est capable de lancer plus de 2 dés spéciaux d'un type, ne lancez que deux dés et ignorez l'excédent.

Exemple : Maximilian a accumulé tant d'équipement qu'il est capable de jeter théoriquement 3 dés jaune de foudre. Puisqu'il ne peut lancer qu'un maximum de 2 dés spéciaux d'un seul type, il n'en jette que 2 maximum.

Exemple : Durant le niveau 3, un groupe de 3 Trolls attaque. Théoriquement, ils devraient lancer 12 dés blanc de bataille et 3 dés jaune de foudre. Toutefois, ils lancent réellement 10 dés blanc de bataille et 2 dés jaune de foudre.

La limite de dés de soin

Vous ne pouvez jamais lancer plus de 3 dés de soin lors d'un jet.

COMPRENDRE LES CRÉATURES

Toutes les créatures ont une Attaque, une Vulnérabilité et une Taille. Certains ont en plus des pouvoirs spéciaux. Les stats des créatures sont résumées sur le plateau des créatures. Leur classification ne change jamais, toutefois, leur attaque et Vulnérabilité se modifie avec les niveaux.

Les Boss ne sont pas des créatures

Taille : Toutes les créatures sont soit inférieur soit majeur

Attaque : Il s'agit d'un chiffre (1, 2, etc.) représentant le nombre de dés de bataille que chaque créature de ce type lance lors d'une attaque. Certaines créatures lancent des dés spéciaux en plus ou à la place des dés de bataille. Par exemple, un Troll ajoute un dé de foudre à ses dés de bataille. Un Shaman Hobgobelin ne lance lui que des dés d'arcane.

Vulnérabilité : Représenté par une icône, qui correspond à différentes faces de dés. Pour tuer la créature, vous devez réaliser cette icône ou combinaison d'icône avec vos dés. Vous devez réaliser TOUTES les icônes représentant sa vulnérabilité pour le tuer. Exemple : un Gnoll de niveau 3 nécessite pour être tué un résultat Épée et un résultat Vitesse.

Exemple de combat : Bryan attaque un groupe de trois orcs de niveau 2, accompagné d'un Shaman Hobgobelin. Il lance 3 dés de bataille plus un dé de feu. Il réalise une Épée, une Vitesse, un Cerveau et un résultat double Épée (avec son dé de Feu). Le résultat Vitesse est malheureusement inutile, puisque aucun ennemi sur cette tuile n'a de vulnérabilité correspondante. Le Shaman, particulièrement gênant, augmente la vulnérabilité de tous les autres ennemis de cette tuile d'une Épée. Le joueur décide d'utiliser son résultat Cerveau et, son résultat double Épée transformé en Éclair, pour tuer le Shaman Hobgobelin (qui nécessite 2 Cerveau pour être tué). Mais, puisque l'effet du Shaman est encore actif, il ne peut pas utiliser le résultat Épée restant pour tuer un Orc. Il aurait pu toutefois, utilisé son résultat double Épée pour tuer un Orc, mais il n'aurait pu alors tuer le Shaman. Le résultat final est 3 Orcs toujours debout.

COMPRENDRE LES PLATEAUX DES HÉROS, LES CARTES ÉQUIPEMENT ET ARME

Votre plateau de héros vous permet de ranger toutes les affaires de votre héros.

1. Image : un pense-bête pour savoir qui vous êtes, et aussi un lieu pratique où stocker les crânes de votre réserve.
2. Nom : Le nom de votre héros et votre faction, en cas d'oubli.
3. Vulnérabilité : Toujours sous la forme d'une icône (ou deux). Si le résultat d'une attaque ennemie correspond à votre vulnérabilité, vous perdez 1 point de vie.
4. Mouvement : Chiffre le nombre de tuiles que vous pouvez parcourir durant une action de déplacement.

5. Piste de santé : Une suite de boîte allant de 0 à votre maximum. Votre marqueur de point de vie descend le long de cette piste quand vous êtes blessé, et remonte quand vous vous soignez.
6. Arme : Votre arme de départ est imprimée sur votre plateau. Quand vous augmentez la puissance de votre arme, placez la nouvelle arme sur cette case (de façon à ce que cela recouvre l'arme précédente).
7. Cases d'équipement : Placez votre équipement dans ces cases. Votre équipement doit être placé dans la case correspondante. Par exemple : les héros (hormis Maximilian) ne peuvent porter qu'une amulette.
8. Emplacement du jeton pouvoir ultime : conservez votre jeton pouvoir ultime ici, de façon à ce que tous sachent si votre pouvoir ultime est disponible ou épuisé.
9. Pouvoir : Chaque héro a un pouvoir unique. Chez certains ce pouvoir est permanent et ne demande aucune décision (Maximilian), chez d'autres c'est laissé au choix du joueur de l'utiliser ou non (Hogarth). Un joueur peut toujours décider de ne pas utiliser son pouvoir.
10. Opposition : Chaque héro a un pouvoir d'Opposition qui ne prend effet que dans le mode Opposition. Même si ce pouvoir semble applicable durant une partie coopérative, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.
11. Pouvoir ultime : Chaque héro a un pouvoir ultime. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si votre jeton pouvoir ultime est sur sa face disponible. Quand vous utilisez ce pouvoir, retournez le jeton pouvoir ultime sur sa face épuisée. Vous ne pourrez pas utiliser votre pouvoir ultime tant que votre jeton n'aura pas été ramené sur sa face disponible (ce qui ne se produit que lors de l'action Revitaliser durant la phase d'augmentation des héros).

Les bases de l'équipement

L'équipement est obtenu en achetant celui disponible sur le plateau de la Faille, et cela durant la phase d'augmentation des héros. Les équipements sont de 3 espèces : Amulettes, Anneaux et Breloques, à placer dans les espaces spécifiques. Vous ne pouvez pas placer d'équipement dans l'espace réservé à votre arme.

Les amulettes

La plupart des Amulettes augmentent la capacité de combat en ajoutant des dés ou des icônes à votre attaque. A moins que l'Amulette ne stipule le contraire, ces dés ou résultats supplémentaires sont à ajouter immédiatement au lancé de dés (vous ne devez pas lancer les dés puis décider si vous utilisez l'Amulette). Vous pouvez décider de ne pas utiliser l'Amulette, mais ceci doit être déclaré avant tout lancé de dé (par exemple, vous ne voulez pas que votre Amulette remplace automatiquement un de vos dés par un résultat Cerveau). Si tel est votre choix, il faut l'annoncer avant : vous êtes considéré comme utilisant par défaut votre Amulette.

Les anneaux

Les Anneaux, pour la plupart augmentent vos défenses, ou vous donnent des crânes.

Les breloques

Ces équipements vous offrent un panel assez large et varié de bonus. Ils peuvent augmenter votre mouvement, vous soigner, ou vous donner un boost à usage unique.

Les bases des armes

Les armes fonctionnent grossièrement comme l'équipement. Vous avez une case (comparable à celle pour l'Amulette, l'Anneau et la Breloque) pour votre arme. Sur votre plateau héro est déjà imprimée l'arme que vous utilisez en début de partie. Vous avez 3 augmentations d'arme, que vous pouvez effectuer au fil de la partie. Ces armes sont les seules utilisables par votre héro.

LES TUILES

Les forteresses sont composées d'un nombre spécifiques de tuiles assemblées. Il n'y a aucune limite au nombre de figurines (héro ou créatures) qu'une tuile peut contenir.

Pièges par tuiles

1. **Les tuiles standard** : Ces tuiles n'ont aucun texte autre que leur noms (à l'exception de la Faille), et peuvent accueillir un nombre variable de pièges, ce nombre variant en fonction du nombre de joueurs. Dans une partie à 2 joueurs, ces tuiles ne peuvent contenir qu'un seul piège. Dans une partie à 4 joueurs, ces tuiles peuvent contenir 2 pièges. Dans une partie à 3 joueurs, ces tuiles ne peuvent contenir qu'un seul piège, à l'exception des tuiles de départ qui peuvent en contenir 2.
2. **La Faille** : C'est le lieu qu'il faut défendre, il ne peut contenir aucun piège.
3. **Les jonction T et L** : ces tuiles divisent les créatures quand il la traverse. Ces tuiles peuvent toujours contenir 2 pièges.
4. **Carrefour** : Une tuile inhabituelle qui peut possède 3 sorties. Elle peut contenir 2 pièges.
5. **Téléporteur** : ne peut contenir aucun piège.
6. **Bain d'acide** : ne peut contenir aucun piège.
7. **Lac de lave** : ne peut contenir aucun piège.
8. **Trapsburg** : les joueurs ne peuvent pas poser de pièges ici. Deux pièges (jamais des pièges de soutien) sont automatiquement placés ici, à chaque début de niveau, et si ces pièges sont défaussés suite à leur utilisation, ils sont remplacés automatiquement au début de la phase d'augmentation des héros.
9. **Chambre à gaz** : ne peut contenir aucun piège.
- 10 **Chasse-trappe** : ne peut contenir aucun piège.

Les tuiles de départ ne sont pas un type à part de tuiles. N'importe quelle tuile peut être une tuile de départ, en fonction des nécessités de la forteresse jouée. Ces tuiles de départ sont considérées comme des tuiles normales, sauf qu'elles sont le point d'entrée des armées envahissant la forteresse. La seule façon de savoir si une tuile particulière est une tuile de départ est de regarder le schéma de la forteresse dans le livret des cartes.

Quand vous faites votre propre forteresse, vous pouvez toujours remplacer n'importe quelle tuile standard avec une tuile spéciale (sauf la Faille) si vous le désirez.

Vous noterez que les tuiles spéciales sont identifiées comme "facile" ou "difficile". Les faciles rendent la forteresse plus aisée à défendre, donnant une chance supplémentaire de gagner. Si votre équipe trouve une forteresse trop ardue, essayez de remplacer une de ces tuiles avec une tuile "facile".

Les tuiles difficiles augmentent le niveau de difficulté d'une forteresse. Si votre équipe trouve une forteresse trop simple, essayez de remplacer une ou plusieurs tuiles avec une tuile difficile. Pour une partie vraiment difficile, placez la chambre à gaz à côté de la tuile chausse-trape.

Téléporteur

Un héros sur la tuile téléporteur peut se déplacer depuis celle-ci vers n'importe quelle autre tuile de la forteresse. Une fois téléporté un héros peut poursuivre son mouvement s'il lui reste des points de mouvement. Toutefois, il n'est possible de se déplacer de n'importe quelle tuile vers le téléporteur. Exemple : un joueur sur le téléporteur, dans la forteresse Cubicle 1, choisit de se téléporter vers la tuile jonction T. Il est maintenant à 5 tuiles de la Faille.

Si la présence du téléporteur rend les forteresses un peu plus aisées, son impact est mineur. L'intérêt du téléporteur est surtout de rendre les forteresses de grande taille plus accessibles.

Bain d'acide et Lac de lave (Facile)

Un héros sur les tuiles bain d'acide ou lac de lave, peut réaliser une action *Pousser*.

Choisissez l'unité que vous souhaitez pousser dans la fosse.

L'unité poussée meurt immédiatement. Puisque l'unité a été, techniquement tuée par l'environnement et non par un joueur, le ou les crânes gagnés vont dans la réserve de crâne de la Faille.

Un seul héros est nécessaire pour pousser une créature inférieure.

Pour pousser une créature majeure, il faut au moins 2 héros présents sur la tuile. Seul le héros actif réalise l'action de pousser, mais un autre héros sur la même tuile doit donner son accord pour participer à cette action. Les deux subissent les effets négatifs en résultant.

Les boss ne peuvent pas être poussés.

Les héros subissent des effets négatifs différents en fonction des tuiles spéciales.

La tuile lac de lave : Tous les héros participant à l'action pousser subissent un dommage, dû à la lave qui les éclabousse.

Exemple : Maximilian est sur la tuile lac de lave avec ses adversaires Blackpaw et Bloodspike. Kobold king se déplace sur cette même tuile et réalise une action pousser contre Maximilian. Il a besoin de l'aide d'un autre joueur pour y parvenir, et choisit Bloodspike pour l'aider. Ainsi, Maximilian est tué et, Bloodspike et Kobold king

prennent tous les deux une blessure. Puisque Koblod king a réalisé l'action de pousser, il devait prendre une blessure, et ne pouvait pas (par exemple) sélectionner Blackpaw pour prendre une blessure à sa place.

La tuile bain d'acide : Tous les héros participant à l'action pousser doivent perdre un équipement, dû à l'acide qui corrode leurs équipements. Un héros peut choisir de dégrader son arme d'un rang plutôt que perdre un équipement. Un héros DOIT avoir un équipement à perdre (ou une arme à dégrader) pour effectuer cette action, sans quoi il est tué.

Trapsburg (Facile)

[NdT : précisions des auteurs sur cette section

Au début de la partie, placez au hasard et gratuitement 2 pièges de niveau 1 sur cette tuile. Ne placez que des pièges et jamais des pièges de soutien : si vous tirez des pièges de soutien, tirez à nouveau jusqu'à avoir des pièges. Si un piège à usage unique, disposé sur cette tuile, venait à être défaussé suite à son utilisation, remplacez-le, lors de la phase d'augmentation des héros, par un nouveau, tiré aussi au hasard depuis la pioche du niveau en cours. Lors de la préparation de niveau, durant la phase d'entretien, défaussez tous les pièges du niveau précédent encore sur Trapsburg, et remplacez-les (toujours au hasard) par des pièges du niveau suivant.]

Vous ne pouvez pas acheter de pièges pour cette tuile, vous ne pouvez qu'y placer des pièges tirés au hasard et posés gratuitement. Si vous manquez de pièges, cette tuile n'en reçoit plus.

Chambre à gaz (Difficile)

Si vous terminez votre tour sur cette tuile, votre héros reçoit une blessure. Toutefois, vous pouvez traverser cette tuile sans danger.

Quand des créatures inférieures terminent leur tour dans la chambre à gaz, une de ces créatures meurt. Ne tuez au total qu'une seule créature et non un par groupe! Ce dernier est choisi par le Seigneur de la Faille. Il est conseillé d'attendre que toutes les créatures aient terminé leur mouvement pour choisir.

Chasse-trappe (Difficile)

Si vous traversez la chasse-trappe, c'est-à-dire vous y déplacer sans vous y arrêter, votre héros reçoit une blessure. Vous ne recevez aucune blessure si vous terminez ou commencez votre tour sur cette tuile.

Quand des créatures inférieures traversent cette tuile, sans s'y arrêter, une de ces créatures meurt. Ne tuez au total qu'une seule créature et non un par groupe! Ce dernier est choisi par les membres de l'équipe. Normalement cela ne peut affecter que les Kobolds ou Satyrs et les Gnolls ou Lions, à moins que d'autres créatures soient déplacées par d'autres moyens. Dans un tour complexe, il peut être nécessaire de garder trace de qui s'est déplacé ainsi.

LES BOSS!

Vous pouvez augmenter la difficulté et le plaisir de jouer en ajoutant des Boss à la partie. Les Boss sont ajoutés à des vagues spécifiques (variant selon les Boss). Quand il est temps de placer un Boss, il peut l'être sur n'importe quelle tuile de départ, choisit par le Seigneur de la Faille. Il peut même être placé sur une tuile de départ qui n'est actuellement utilisée par aucune armée.

Chaque Boss possède une carte qui résume ses pouvoirs et effets (comment il attaque, et les règles spéciales le concernant). Les Boss, contrairement aux créatures ont des points de vie. Comme pour les héros, tout résultat qui correspond à la vulnérabilité d'un Boss ne le tue pas mais lui inflige 1 blessure. Utilisez un jeton crâne comme marqueur de point de vie, afin de conserver trace de ses blessures. Quand un Boss est à 0 point de vie, il meurt. Les Boss donnent 5 crânes quand ils sont tués, et endommagent la Faille.

Notez que les points de vie des Boss peuvent varier en fonction du nombre de joueurs.

Comment choisir un Boss

Les Boss peuvent apparaître à 3 moments :

- Durant la première vague du niveau 2
- Durant la première vague du niveau 3
- A la fin du jeu, dans le tour suivant la dernière vague du niveau 3.

Un Boss peut apparaître à chacun de ces moments, mais il n'est pas nécessaire d'en avoir un à chaque fois! La solution la plus simple, pour les joueurs, est de voter pour le ou les Boss qu'ils veulent utiliser durant leur partie. Dans le cas d'une égalité de voix, le propriétaire du jeu (ou le Seigneur de la Faille) tranche.

Où sont mes Boss ?

Mr. Moneybags est une exclusivité Kickstarter, accessible uniquement à ceux qui ont soutenu au départ le projet. Si vous n'avez pas soutenu ce projet, vous ne pouvez pas avoir cette figurine, mais vous pouvez télécharger sa carte et ses statistiques sur le site web de Petersen Games, et remplacer sa figurine par une autre pour avoir le même effet.

Le Boss Pack, édité par Petersen Games, contient 4 Boss supplémentaires : Earth Lord, Fire Lord, Veyetality et Swiftyhooves.

De plus, tous les héros peuvent être joués comme Boss, il suffit pour cela de télécharger leurs cartes et ses statistiques sur le site web de Petersen Games.

Enfin, le package *Cthulhu Must Die!*, téléchargeable sur le site web de Petersen Games, vous permet d'utiliser les Grands Anciens de *Cthulhu Wars* comme des Boss. Si vous ne possédez pas *Cthulhu Wars*, vous pouvez toujours télécharger les cartes les concernant, et remplacer les figurines par d'autres que vous possédez.

Notes sur les Boss

Même si Mr. Moneybags reste une menace, il peut être considéré comme rendant le jeu plus facile. Rajoutez le pour plus de plaisir, et pour aider les joueurs sur dans des forteresse de niveau difficile.

Les autres Boss peuvent être utiliser tout autant contre l'ORDER ou l'UNCHAINED, et augmentent drastiquement la difficulté du jeu.

Dans le cas de Swiftyhooves et de Veyetalityn le type de créature qui apparait à leur suite dépend de l'édition (ORDER ou UNCHAINED) du jeu utilisée.

Et oui, vous pouvez utiliser des héro de la version ORDER contre des joueurs jouant avec la version ORDER.

Les Boss et le mode Opposition

Petersen Games ne recommande pas d'utiliser les Boss durant le mode Opposition. Toutefois, c'est votre jeu, faites ce que vous voulez.



LE MODE OPPOSITION (RIVALERY)

COMBINER LES ÉDITIONS ORDER ET UNCHAINED POUR JOUER ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE.

Les bases du mode Opposition

Vous jouerez avec deux forteresses, les créatures elles apparaissant normalement dans chacune des forteresses. Toutefois, les héros peuvent passer d'une forteresse à l'autre pour mener leur troupes vers la Faille, ou les protéger contre leurs ennemis. Vous pouvez aussi attaquer les héros adverses.

Mise en place d'une partie en Opposition

Divisez les joueurs en deux équipes : ORDER et UNCHAINED. Chaque équipe doit utiliser le même nombre de héros. Si une équipe a moins de joueurs, laissez un joueur de cette équipe jouer deux héros pour conserver l'équilibre. Vous pouvez jouer jusqu'à huit joueurs (4 dans chaque équipe).

Les joueurs doivent choisir leurs héros secrètement, et ne les révéler qu'une fois l'équipe adverse prête.

Chaque équipe constitue sa propre forteresse, mais les forteresses devraient être identiques.

En théorie, les équipes pourraient utiliser des modèles de forteresse différents en s'assurant que les niveaux de difficulté sont équitables. Toutefois, toute différence minimale entraîne une légère inégalité, alors si vous le faites soyez en prévenu. Petersen Games recommande d'utiliser des forteresses identiques.

Le Seigneur de la Faille ennemi!

Il n'y a toujours qu'un seul Seigneur de la Faille! Durant le mode Opposition, la moitié du temps, une équipe n'a donc pas de Seigneur de la Faille. Ce rôle continue de passer, durant la phase d'entretien, vers le joueur de gauche, mais il arrive parfois qu'en passant d'un joueur à un autre, ce rôle passe d'une équipe à une autre.

Ne désespérez pas : vous n'avez pas à vous soumettre à ses décisions. Tous les choix relatifs à votre équipe peuvent être tranchés par l'unanimité dans votre équipe (par exemple : qui se fait attaquer par tel groupe de créature, tel héros peut-il dépenser des crânes de la réserve commune de l'équipe...).

Toutefois, si votre équipe ne parvient pas à une décision dans un délai raisonnablement rapide (disons 20 secondes), le Seigneur de la Faille ennemi a le droit de trancher ce choix pour vous. Alors jouez vite...

Phases et tours de jeu

La séquence de jeu est quasiment la même que dans le jeu normal.

Les deux équipes font la phase d'augmentation des héros en même temps. Et, si votre équipe n'a pas de Seigneur de la Faille pour ce tour, vous ne pouvez pas ajouter de crânes à votre réserve de crâne commune. Durant la phase des créatures, les deux équipes peuvent aussi procéder aux actions des créatures en même temps.

Durant la phase d'action des héros, le Seigneur de la Faille commence le tour de jeu comme dans le jeu normal, et le tour est toujours poursuivi dans le sens horaire. Il arrivera parfois que tous les joueurs du camp adverse aient terminé leur tour avant qu'un seul joueur de votre équipe n'ait encore agit. Mais, le rôle de Seigneur de la Faille passe de joueur en joueur, alors ceci changera.

Les deux équipes réalisent la phase d'entretien simultanément. N'oubliez pas d'ajouter les Crânes du courage durant cette phase : si un héros est dans la forteresse ennemie, il gagne 1 crâne par niveau (1 crâne au niveau 1, 2 crânes au niveau 2...)

Des niveaux sans fin!

Contrairement au jeu normal, dans le mode Opposition les niveaux n'ont pas de fin. Quand le niveau 3 se termine, du fait d'un manque d'armée, composez de nouvelles armées, comme au début du 3^e niveau. Poursuivez ainsi jusqu'à la victoire d'un camp. Attention, les héros et les réserves communes de crâne ne reçoivent PAS à nouveau le bonus de crâne de début de niveau pour ces niveaux supplémentaires. De même, le magasin de la Faille n'est pas vidé pour ces nouveaux niveaux.

Comportement des créatures

Les créatures apparaissent comme dans le jeu normal, venant du dehors de la forteresse sur les tuiles de départ de la forteresse ennemie. Les créatures amies n'attaquent pas les héros de leur équipe, et ils se déplacent vers la Faille selon les règles normales du jeu.

Les Gnolls et Lions doivent toujours se déplacer pour attaquer les héros ennemis si possible. S'ils ont le choix, ce choix est toujours fait par l'équipe qu'ils visent. Par exemple, l'équipe ORDER choisit quel héros est ciblé par une attaque de Gnoll, si plusieurs possibilités s'offrent à eux. Si l'équipe ne parvient pas à un accord, le Seigneur de la Faille choisira pour eux (même si ce dernier rôle est tenu par l'équipe adverse). Toutefois, les Gnolls et Lions ne peuvent pas traverser et venir dans leur propre forteresse: si tous les héros de l'équipe adverse sont dans la forteresse opposée, les Gnolls et Lions se déplacent tout simplement vers la Faille.

L'attaque du mode Opposition

Les héros attaquent comme dans le jeu normal. Quand un héros attaque il peut répartir comme il le souhaite, ses résultats parmi les créatures et héros adverses présents.

Exemple : C'est le tour de Hogarth et il lance une attaque.. Nous sommes au niveau 2. Sur sa tuile se trouve un Gnoll, deux Orcs et Bloodspike. Les résultats du jet de dés sont : 2

Vitesse et 1 Sonné. Il choisit de combiner les 2 résultats Vitesse pour tuer un Orc, et ignorant le Gnoll, il utilise le résultat Sonné sur Bloodspike.

Quand un héro est tué, par un autre héro, une créature ou un piège, les points de Faille de son équipe ne sont pas automatiquement réduit de 3 points comme dans le jeu normal. L'équipe adverse peut décider plutôt de soigner sa propre Faille de 3 points. Ainsi, l'équipe qui a tué un héro adverse décide si elle récupère trois points de Faille ou si endommage la Faille adverse de 3 points. Si l'équipe ne parvient pas à décider, le Seigneur de Faille tranche la décision, et même si le Seigneur de la Faille est dans l'équipe adverse.

Les pièges

Votre équipe choisit ce que ciblent les pièges sous votre contrôle, quand ils se déclenchent. Ils peuvent cibler des créatures ou des héros. Les pièges peuvent blesser les héros mais, n'étant pas des créatures, ils ne peuvent être affecté par les pièges provoquant une mort instantanée. Par exemple, Bloodspike ne peut pas être tué par un piège Arrow Wall qui "tue un Orc". En effet, même s'il est techniquement un Orc, Bloodspike est un HERO Orc.

Vous ne pouvez placer des pièges que dans votre forteresse, jamais dans la forteresse ennemie.

Le déplacement

Dans le mode Opposition, toutes les tuiles de départ (de toutes les forteresses) sont considérées comme adjacentes les unes aux autres.

[Illustration 11 : Un héro sur la tuile A (en rose sur le schéma) avec un mouvement de 1 peut se déplacer vers n'importe quelle tuile de départ (en bleu sur le schéma). Un héro sur la même tuile A (en rose sur le schéma) mais avec un mouvement de 2 peut se déplacer vers n'importe quelle tuile de couleur verte (soit directement, soit en passant par une tuile de départ).]

L'attaque à distance

Les héros qui peuvent attaquer à distance ne peuvent toutefois pas attaquer depuis une forteresse vers une autre. Même si techniquement, les tuiles de départ sont considérées comme "adjacentes" pour le déplacement.

La victoire du mode Opposition

C'est simple: si les points de Faille de l'équipe adverse tombent à 0, vous gagnez immédiatement. Si les deux Failles arrivent à 0 au même moment, les deux équipes se partagent la victoire (ou bien recommencent une nouvelle partie pour se départager, à vous de voir).