



Karak

PETR MIKŠA & ROMAN HLADÍK

L E DRAGON QUI TYRANNISAIT LES TERRES DE KARAK DEPUIS DES ANNÉES EST ENFIN TOMBÉ. Il en va de même pour le mystérieux Régent. Les héros, entraînés dans les profondeurs de Karak par des destins divers, peuvent enfin pousser un soupir de soulagement. Mais leur répit est de courte durée...

À peine ont-ils retrouvé la lumière du jour et gravi les créneaux du château en ruines que la terre se met à trembler. À perte de vue, des gouffres s'ouvrent, d'où surgissent des hordes de créatures terrifiantes.

S'agit-il de la dernière vengeance du dragon maléfique ?

Ou bien le redoutable lézard est-il en train de protéger le monde d'une chose encore plus terrible ?

Nos héros ne se laissent pas décourager : des catacombes de Karak, ils ont ramené une confiance en soi renforcée et un trésor d'une valeur inestimable. Et peut-être quelque chose d'autre : le désir de changer le monde à leur guise. Ils se croient capables de venir à bout de leurs ennemis. Mais cette fois-ci, ils ne le feront sans doute pas seuls...

CONCEPT DE BASE

Karak 2 est un jeu de plateau d'aventure compétitif. En tant que Héros, explorez le paysage autour du Château de Karak et combattez les monstres qui y apparaissent pour obtenir diverses récompenses. Explorez le territoire libéré à la recherche de ressources et construisez des colonies où vous pourrez, entre autres, former de nouvelles unités pour votre armée. Et surtout, préparez-vous à affronter les forces obscures qui tentent de s'emparer du monde !

Mais vous ne vous contentez pas de protéger le monde. Car le pouvoir caché dans les Pierres d'Âme de l'armée des monstres peut permettre de réaliser des rêves. Vous êtes venu à Karak dans un but précis, et l'acquisition du plus grand nombre de Pierres d'Âme devrait vous aider à atteindre vos objectifs.

Je n'ai jamais joué à Karak, est-ce un problème ?

Non ! Karak 2 est un jeu indépendant, et bien que son histoire suive celle de Karak, il n'est pas nécessaire de connaître le jeu d'origine pour y jouer.

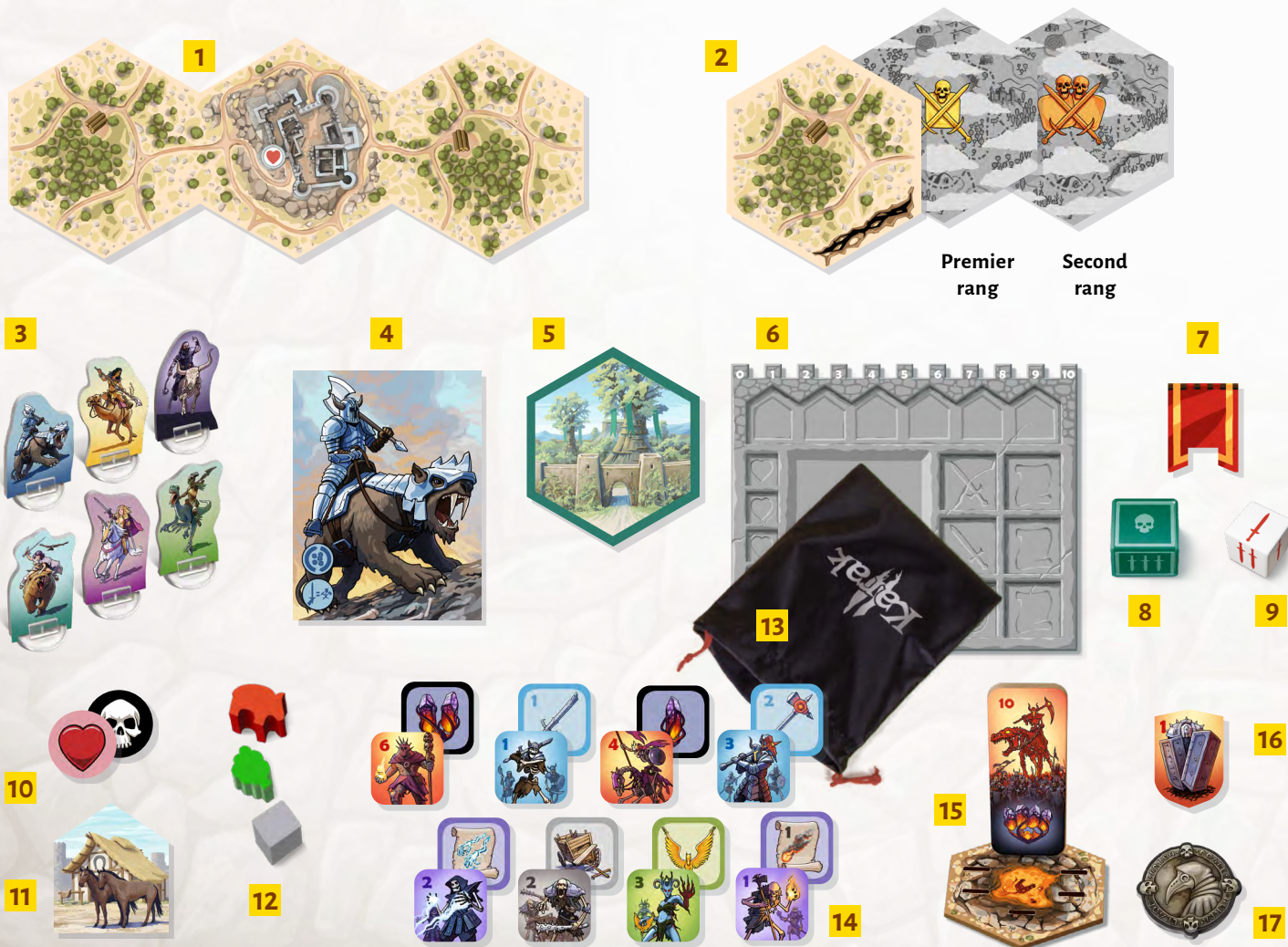
BUT DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après que l'un des Héros a vaincu le Seigneur Noir. Le vainqueur de la partie est alors le joueur qui a collecté le plus de Pierres d'Âme de l'armée des Ténébres au cours de la partie. Ces Pierres d'Âme ont des valeurs différentes. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

MATÉRIEL

- 1 1 tuile Paysage de départ
- 2 28 tuiles Paysage (18 tuiles de premier rang et 10 tuiles de second rang)
- 3 6 Héros de carton et 6 socles en plastique
- 4 6 cartes Héros
- 5 6 jetons Ville (1 pour chaque héros)
- 6 5 plateaux Héros avec inventaire
- 7 5 bannières de gloire
- 8 6 grands dés Héros (1 pour chaque héros)
- 9 35 petits dés pour les unités de l'armée du Héros (10 × Chevalier, 10 × Archer, 10 × Mage, 3 × Squelette, 1 × Ours, 1 × Titan)
- 10 30 jetons Vie (dont 5 de réserve)
- 11 30 jetons Bâtiment (pour la construction de la ville)
- 12 40 jetons Nourriture, 40 jetons Bois, 40 jetons Pierre
- 13 1 sac en tissu pour les jetons Armée de monstres
- 14 36 jetons Armée de monstres (7 × Guerrier Squelette, 6 × Mangeur de Feu, 5 × Mangeur d'Ombre, 3 × Géant squelettique, 5 × Dryade Sombre, 1 × Maudit au Marteau, 5 × Cavalier Squelette, 4 × Envoyé de la Mort)
- 15 1 Général Ténébreux avec support plastique unique
- 16 5 jetons Prétorien
- 17 1 jeton Peste

Règles du jeu en anglais, allemand et français





Il y a des composants manquants ou endommagés ? Contactez-nous sur info@albi.cz et nous vous en envoyons de nouveaux gratuitement.

MISE EN PLACE

1. Placez la **tuile Paysage de départ** (elle est composée de trois tuiles reliées entre elles) au centre de la table.
2. Répartissez les autres tuiles Paysage **en fonction de leur rang** et mélangez chaque rang séparément.
3. Placez la pile de tuiles Paysage de deuxième niveau face cachée sur la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre. **Placez la pile de tuiles Paysage du premier niveau face cachée par-dessus**, de manière à ce que les deux forment une seule pile.
4. Placez tous les **jetons Armée de monstres** dans le **sac** et **gardez-le** à la portée de tous les joueurs.
5. Près du sac de jetons Armée de monstres, placez le **Seigneur Noir** dans son support unique, ainsi que les **jetons Prétorien** et le **jeton Peste**.

6. Retirez le compartiment à ressources de la boîte et placez-le sur la table à portée de main de tous les joueurs. Les ressources y seront prises lors de la Récolte des Ressources. **Il y a trois types de ressources dans le jeu : la nourriture, le bois et la pierre.**
7. Le compartiment contient également les dés d'unité. Il y a 3 types d'**unités de base** dans le jeu : **Chevaliers, Archers** et **Mages**.
8. Chaque joueur prend **1 plateau Héros, 1 jeton Ville, 5 jetons Vie** et **6 jetons Bâtiment** (1 de chaque type). Placez les jetons sur les cases correspondantes de votre plateau Héros, les jetons Vie (côté cœur visible) et les jetons Bâtiment (côté gris - non construit - visible). Placez le jeton de la bannière de gloire au-dessus de la case « 0 » du plateau Héros.
9. Mélangez les **6 cartes Héros** et étalez-les, faces cachées, sur la table. Chaque joueur pioche une carte Héros et la place sur l'espace correspondant de son plateau Héros. Remettez les cartes Héros restantes dans la boîte.

Note : Vous pouvez également décider de choisir les cartes Héros. Déterminez l'ordre de sélection en lançant un dé.

10. Chaque joueur place le **jeton Ville** de son Héros devant lui (côté gris - non construit - visible).
11. Trouvez la **figurine cartonnée correspondant à votre Héros** et placez-la dans un socle en plastique.
12. Chaque joueur place **son dé Héros** devant lui (les icônes sur les dés Héros sont les mêmes, seule la couleur diffère).
13. Placez **tous les Héros** en jeu au centre de la **tuile Paysage de départ** (sur le château de Karak).
14. Le joueur qui obtient la valeur la plus élevée sur son dé Héros commence à jouer.

Mouvement possible



Mouvement impossible



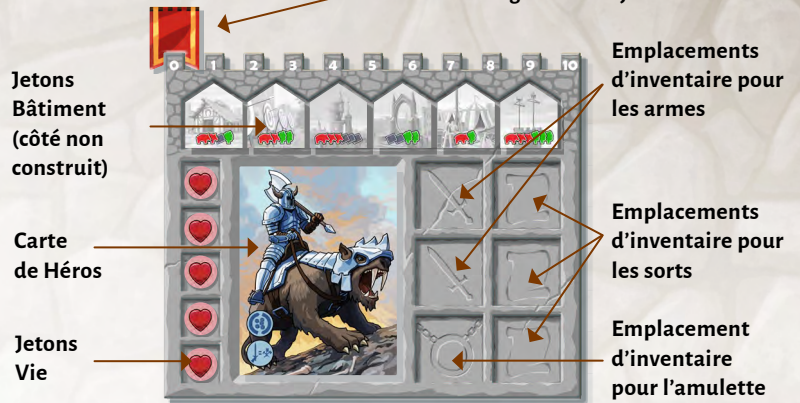
EXEMPLE 1 :

HORAN se déplace de sa tuile de départ vers une tuile adjacente (1), où il effectue une action de collecte de ressources (2). Il aimerait ensuite engager un combat avec la dryade sur la tuile suivante, mais il y a un gouffre entre les deux tuiles, et il doit donc s'approcher par une autre direction (3). Il se déplace alors vers la tuile contenant le jeton d'arme et l'ajoute à son inventaire comme deuxième action (4).



Plateau du héros

Jeton de bannière pour suivre le niveau de gloire d'un joueur



JOUER AU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. En principe, chaque joueur dispose de 2 actions. Mais avec certaines améliorations (amulette et/ou écuries), ce nombre peut aller jusqu'à 4. Avant chaque action, un joueur peut déplacer son Héros d'une tuile sur le paysage.

Mouvements et actions

Avant chaque action, un joueur peut déplacer son Héros sur une tuile voisine du paysage. Les déplacements et les actions sont toutefois facultatifs, de sorte qu'il est possible de :

- Déplacer le Héros puis effectuer une action sur la tuile où le Héros s'est déplacé.
- Déplacer le Héros et ne réaliser aucune action (par exemple, continuer avec un autre déplacement et une action ultérieure si le joueur en a encore la possibilité).
- Ne pas déplacer le Héros et effectuer l'action sur la tuile où le Héros se trouve actuellement.

Cependant, le déplacement ne peut avoir lieu qu'avant l'action. Il n'est donc pas possible d'effectuer une action et de se déplacer ensuite. Dans ce cas, le déplacement ne peut être effectué que lorsque le joueur dispose d'une autre action pouvant précéder le déplacement.

Certains bords des tuiles du paysage présentent des gouffres. En général, les Héros ne peuvent pas être déplacés à travers ces gouffres. Pour qu'un Héros puisse se déplacer d'une tuile à l'autre, le bord commun de ces tuiles ne doit pas présenter de gouffre.

Les Héros et les villes des autres joueurs ne limitent pas les déplacements. Il est possible d'entrer sur les tuiles sur lesquelles ils se trouvent sans contraintes.

EXEMPLE 2 :

HORAN est dans sa ville. Il n'utilise pas l'option de déplacement avant sa première action parce qu'il veut construire de nouveaux bâtiments dans sa ville comme première action. Il entraîne ensuite les unités de son armée dans les bâtiments nouvellement construits lors de sa deuxième action. Il aimerait quitter la ville à ce moment-là, mais ce n'est plus possible car le mouvement doit être effectué avant l'action.



EXEMPLE :

HORAN veut se déplacer de sa tuile actuelle vers une zone inexplorée. Il tire la tuile supérieure de la pioche et la place à côté de sa tuile actuelle afin de pouvoir se déplacer entre les deux tuiles (1). Comme il s'agit d'une tuile paysage de deuxième niveau, il tire deux jetons Armée de monstres du sac (2).

Leurs valeurs de force sont 2 et 3, ce qui donne un total de 5. **HORAN** doit alors les combattre tous les deux en même temps (3).



Explorer le paysage

Dans *Karak 2*, vous allez créer un plateau de jeu au fur et à mesure des déplacements de vos Héros. Les parties du paysage qui n'ont pas encore été posées sont appelées « zone inexplorée ».

Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez non seulement déplacer votre Héros entre les tuiles déjà posées, mais aussi ajouter de nouvelles tuiles et vous y rendre. Lorsque vous entrez dans une zone inexplorée, prenez la tuile supérieure de la pile de tuiles Paysage et reliez-la de manière à ce que votre Héros puisse y entrer à partir de la tuile sur laquelle il se trouve actuellement. De cette façon, vous agrandirez l'espace de jeu. Après avoir placé la tuile Paysage, déplacez immédiatement votre Héros sur celle-ci. La tuile doit être reliée à la tuile d'où vient votre Héros, mais il n'y a pas de problème s'il y a des gouffres infranchissables le long d'autres frontières.

- Tuile Paysage de premier niveau :** Une fois que vous avez posé un paysage de premier niveau, déplacez votre Héros sur celui-ci. Tirez ensuite un jeton au hasard dans le sac de jetons Armée de monstres et placez-le sur la tuile du paysage que vous venez de poser. Vous devez combattre ces monstres.
- Tuile paysage de second rang :** Le paysage de second rang fonctionne de la même manière que celui de premier rang, sauf que vous tirez deux jetons Armée de monstres du sac au lieu d'un seul et que vous les placez tous les deux sur la tuile Paysage que vous venez de poser. La puissance des deux monstres est additionnée et le Héros doit les combattre tous les deux en même temps.

Chaque joueur dispose des actions suivantes :

- A. **Combattre une armée de monstres**
- B. **Guérir**
- C. **Récolter les ressources**
- D. **Construire la ville**
- E. **Construire**
- F. **Recruter des Unités**
- G. **Ramasser un objet**
- H. **Éadiquer la Peste**

A. Combattre une armée de monstres

Dès qu'un Héros entre sur une tuile avec un ou plusieurs jetons Armée de monstre, il doit combattre. Lorsque vous combattez un monstre, lancez toujours le dé Héros et les dés d'Unité disponibles que vous avez choisis. Additionnez les icônes d'épée de tous les dés lancés – la somme indique la force de votre attaque. Ajoutez au total la force cumulée de l'équipement de votre Héros (généralement des *armes*). De plus, vous pouvez utiliser un ou plusieurs sorts d'attaque (dans le jeu de base, le sort *Boule de feu*)

après le jet. Pour chaque boule de feu utilisée, vous pouvez ajouter +1 à votre puissance d'attaque. Si l'une des capacités de votre Héros offre un bonus au combat, ajoutez-le également. La somme obtenue constitue la puissance d'attaque totale du Héros.

Attention ! Lors d'une bataille, vous lancez toujours votre dé Héros. Cependant, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de dés d'unité de votre armée – vous n'êtes pas obligé de tous les lancer. Si les dés inutilisés ne vous apportent pas de force supplémentaire, vous ne risquez pas non plus de perdre. Cependant, vous devez choisir vos dés AVANT votre lancer.

Combat perdu : Si la puissance d'attaque totale est inférieure à la puissance de l'armée/des armées de monstres (la valeur indiquée sur le jeton Armée de monstres, ou la somme des puissances des deux armées sur une tuile Paysage de second niveau), le Héros perd la bataille. Renvoyez le Héros sur la tuile d'où il vient. Le(s) jeton(s) Armée de monstres reste(nt) en place.

Combat gagné : Si la puissance d'attaque totale de votre Héros est supérieure ou égale à la puissance de l'armée/des armées de monstres, vous avez gagné ! Retournez le(s) jeton(s) Armée de monstres pour découvrir les objets que vous avez gagnés. Placez les armes, les sorts et les amulettes dans les emplacements appropriés de votre inventaire. Vous pouvez également gagner un chariot de ressources ou des Pierres d'Âme. Conservez les Pierres d'Âme à côté de votre inventaire. En ce qui concerne les ressources, prenez le type et la quantité requis dans la réserve puis défaussez le jeton. Si vous n'avez pas d'emplacement libre du type requis dans votre inventaire pour l'équipement nouvellement acquis, choisissez de vous débarrasser de ce qui ne vous intéresse pas. Déposez les objets excédentaires choisis sur la tuile Paysage où se trouve votre Héros. Ces objets abandonnés peuvent ensuite être ramassés par un Héros entrant ultérieurement sur cette tuile.

Blessé un Héros au combat : Chaque fois que vous obtenez une icône de crâne sur le dé Héros, retournez le nombre correspondant de jetons Vie dans votre inventaire. Si vous n'avez plus de jetons Vie (côté cœur visible) après le combat mais que vous avez néanmoins obtenu le nombre d'icônes d'épée nécessaires pour gagner, vous gagnez quand même la bataille et obtenez la récompense. Ce n'est qu'ensuite que vous suivrez les règles d'inconscience (voir ci-dessous).

Note : Un Héros peut être blessé même si la bataille est gagnée. De même, un Héros peut perdre un duel, mais ne pas perdre de vie. Le nombre de crânes obtenus sur le dé du Héros détermine toujours la perte de vie du Héros au combat.

La mort d'une unité au combat : Chaque fois qu'un dé d'unité obtient une icône de crâne, remettez ce dé dans la réserve commune de dés d'unité – vous avez perdu cette unité.

Note : Une icône de tête de mort sur un dé d'unité signifie uniquement la perte de cette unité. Le Héros ne perd pas de vie pour les icônes obtenues sur les dés d'unité.

Peste & Misère : Si un joueur obtient les deux crânes sur le dé Héros, son héros perd deux vies et la Peste s'abat sur l'une des villes du joueur. Le joueur qui a obtenu les deux crânes détermine quelle ville est touchée par la Peste. Le mécanisme de Peste & Misère est expliqué plus loin dans le livret de règles.

Remarque : après un combat, le tour d'un joueur se termine toujours, quel que soit le nombre d'actions qu'il lui reste.

GLOIRE

Chaque joueur marque son niveau de gloire grâce à la bannière de son plateau Héros. Au début de la partie, tous les joueurs ont un niveau de gloire de « 0 ». Le niveau de gloire détermine la taille de l'armée d'un joueur. Le niveau de gloire est toujours égal à la puissance de la plus forte armée de monstres vaincue. La gloire n'augmente pas à chaque bataille, mais seulement lorsque l'on vainc un ennemi plus fort que les précédents. Sur les tuiles de second rang, la force des armées de monstres est additionnée, et cette somme indique également la valeur de gloire qui en résulte, en cas de victoire.

Le niveau de gloire détermine directement le nombre d'unités qu'un Héros peut avoir dans son armée. Si la gloire du Héros est de 1, il peut avoir jusqu'à 1 Unité (1 dé d'Unité) dans son armée. Si le niveau de gloire du Héros est de 4, il peut avoir jusqu'à 4 unités dans son armée. Le niveau de gloire maximum est de 10.

EXEMPLE – BATAILLE 1 :

HORAN combat une armée de monstres avec une force de 3. En plus de son dé Héros, il possède des dés d'Unité : 1 Unité d'Archers et 1 Unité de Chevaliers.

Il lance tous les dés. Il obtient une tête de mort sur le dé Héros et le dé d'Archers, et une épée sur le dé de Chevaliers.

Il n'a donc pas vaincu l'armée de monstres (il n'a pas obtenu les 3 épées dont il avait besoin) et il perd 1 vie (1), ainsi que le dé d'Archers, qu'il doit remettre dans la réserve commune (2). Après avoir perdu la bataille, il doit retourner sur la tuile d'où il est venu (3).



EXEMPLE – BATAILLE 2 :

TAIA engage le même ennemi. Elle dispose de 2 unités d'Archers et de 2 unités de Chevaliers, ainsi que de son dé Héros. Elle obtient une tête de mort sur son dé Héros, ainsi que sur l'un de ses dés de chevalier. Heureusement, les trois autres dés donnent des épées.

TAIA perd donc 1 vie (1) et doit remettre un de ses dés de chevalier dans la réserve commune (2). Elle gagne cependant la bataille et obtient donc la récompense au verso du jeton Armée de monstres (3).

Elle reste sur la tuile où elle a rencontré l'armée de monstres (4). Son tour se termine.



EXEMPLE – GLOIRE :

HORAN a une gloire de 2 et possède une unité de Chevaliers et une unité d'Archers. Il ne peut pas obtenir d'autres unités pour le moment.

S'il gagne une bataille contre une armée de monstres de force 3, sa gloire passe au niveau 3, s'il bat une armée de force 4, sa gloire passe directement au niveau 4, et ainsi de suite. En revanche, s'il bat une armée de force 1, sa gloire n'est en rien affectée.



B. Guérir

Un Héros blessé peut utiliser ses actions pour se soigner. Pour chaque action utilisée de cette façon, il récupère 2 vies – des jetons Vie qui se trouvent côté crâne sont retournés côté cœur. La guérison peut être effectuée sur n'importe quelle tuile du plateau de jeu.

C. Récolter les ressources

Sur une tuile paysage où il n'y a pas d'armée de monstres ou de jeton Ville, vous pouvez effectuer l'action *Récolter des ressources*. Dans ce cas, le joueur prend des jetons de ressources depuis la réserve, selon le type de la tuile (voir ci-dessous). Notez que pendant le tour d'un joueur, celui-ci ne peut effectuer qu'une fois l'action *Récolter des ressources* sur chaque tuile Paysage. Autrement dit, il n'est pas possible de se tenir sur une tuile Paysage et d'y collecter des ressources plus d'une fois au cours du même tour.

LES TUILES PAYSAGE ET LES RESSOURCES QU'ELLES FOURNISSENT :

Il y a des tuiles paysage avec des ressources individuelle.



ferme – nourriture



forêt – bois

Il existe également des tuiles paysage avec deux ressources dans le jeu. Lorsqu'il obtient des ressources à partir de ces tuiles, le héros reçoit les deux ressources à la fois dans le cadre de son action.



ferme et forêt –
nourriture + bois



ferme et rocher –
nourriture + pierre



forêt et rocher –
bois + pierre

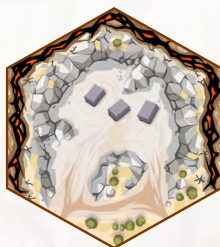
Il existe des tuiles paysage de second rang qui permettent au Héros de recevoir trois ressources à la fois, en une seule action.



grande ferme –
3 × nourriture



forêt dense –
3 × bois



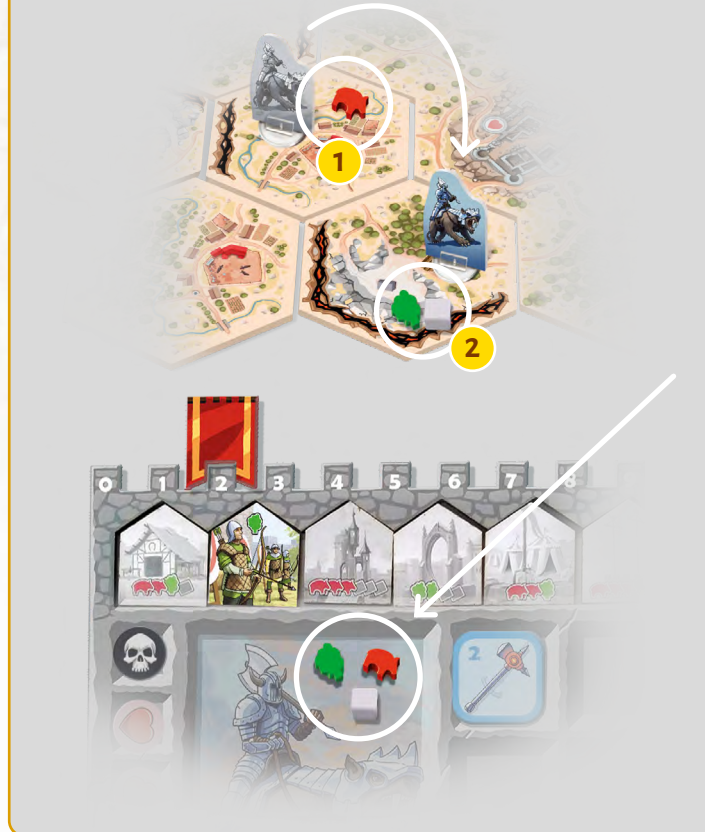
grand rocher –
3 × pierre

Remarque : les ressources sont considérées comme illimitées. Si vous n'avez plus de jetons de ressource, utilisez n'importe quel objet en remplacement.

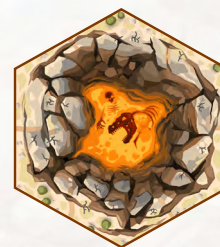
EXEMPLE – RÉCOLTER LES RESSOURCES :

HORAN décide de consacrer tout son tour à la récolte de ressources. Il commence par la tuile de la ferme, sur laquelle il entame son tour, et y gagne 1 nourriture (1).

Il se déplace ensuite sur la tuile de la forêt et du rocher, de laquelle il gagne 1 bois et 1 pierre (2). Il prend les jetons de ressources gagnés dans la réserve et les laisse près de son plateau Héros. Son tour se termine.



tuile de départ



tuile finale
(Abîme Infernal)

En plus des tuiles Paysage mentionnées ci-dessus, il y a une tuile de départ et une tuile finale (celle du Général Ténébreux). Les joueurs ne peuvent pas collecter de ressources sur ces tuiles. Il n'est pas non plus possible de collecter des ressources à partir d'une tuile sur laquelle se trouve une ville.

D. Construire la ville

Une fois que vous avez collecté suffisamment de ressources, vous pouvez commencer à construire votre ville. Pour la construire, vous devez dépenser 2 bois. Les ressources dépensées sont remises dans la réserve. La construction d'une ville n'est possible que sur une tuile paysage sans armée de monstres et sans Héros. Il n'est pas non plus possible de construire sur le château de Karak ou sur une tuile où se trouve déjà la ville d'un autre joueur. Lorsque votre Héros visite une tuile adaptée et effectue une action de construction de ville, vous placez votre jeton Ville sur cette tuile Paysage, face colorée vers le haut. Une fois placé, le jeton Ville ne peut pas être retiré du plateau de jeu ou déplacé sur une autre tuile. Chaque joueur ne dispose que d'un seul jeton Ville.

Remarque : Ne sous-estimez pas le choix de la tuile sur laquelle vous placez votre ville ! C'est le seul endroit où vous pourrez recruter de nouvelles unités, il faut donc idéalement qu'elle soit « proche de l'action » et également adjacente aux tuiles qui seront utilisées pour gagner des ressources pour la construction et le recrutement.

Note : Les gouffres sur la tuile paysage avec le jeton ville affectent toujours le mouvement.

E. Construire

À partir du moment où un joueur construit sa ville (et place sa tuile sur le plateau de jeu), il peut y construire des bâtiments dans le cadre d'autres actions de construction. Le coût de construction des bâtiments est indiqué sur la face grise (non construite) des jetons correspondants. Un joueur peut construire autant de bâtiments qu'il le souhaite dans le cadre d'une action de construction, à condition de disposer des ressources nécessaires. Un joueur ne peut construire des bâtiments que si son Héros se trouve dans sa ville.

Note : Un Héros peut entrer dans la ville d'autres Héros sans restriction, mais ne peut entreprendre des actions de construction que dans sa propre ville.

LES EFFETS DE CONSTRUCTION :



Écurie – Après avoir construit une écurie, le joueur gagne une action supplémentaire à chaque tour pour le reste de la partie (y compris la capacité de se déplacer avant ou à la place d'une action – voir la section Mouvement, page 3). Ainsi, au lieu de 2 actions, il dispose de 3 actions. Il peut utiliser cette action supplémentaire dès le tour où il a construit l'écurie.



Portail – Le portail permet de se déplacer plus rapidement hors de la ville et d'y revenir. Une fois qu'un joueur l'a construit dans sa ville, son Héros peut se déplacer de sa Ville vers n'importe quel paysage déjà posé, au lieu de se déplacer simplement vers une tuile adjacente. Dans le même temps, le joueur peut se déplacer directement dans sa ville depuis n'importe où. Attention, le portail ne peut être utilisé qu'une fois par tour.



Bannières de gloire – Les bannières de gloire augmentent le niveau de gloire d'un Héros de 2 niveaux. Ainsi, leur gloire totale après leur construction est toujours supérieure de 2 points à celle de l'armée de monstres la plus puissante qu'ils ont vaincue au combat. Immédiatement après la construction des bannières de gloire, déplacez le jeton de bannière sur l'échelle de gloire de 2 cases vers la droite, si possible.



Camp militaire – Le camp militaire permet de recruter des chevaliers. Une fois qu'un joueur a construit un camp dans sa ville, il peut former des unités de chevaliers lors du recrutement d'une armée. Chaque unité est représentée par un dé avec des symboles rouges. Chaque dé coûte 1 nourriture.



Champ de tir – Le champ de tir permet de recruter des archers. Une fois qu'un joueur a construit le champ de tir dans sa ville, il peut entraîner des unités d'archers lors du recrutement d'une armée. Chaque unité est représentée par un dé avec des symboles verts. Chaque dé coûte 1 bois.



Tour du mage – La tour du mage permet de recruter des mages. Une fois qu'un joueur a construit la tour dans sa ville, il peut former des unités de mages lors du recrutement d'une armée. Chaque unité est représentée par un dé avec des symboles gris. Chaque dé coûte 1 pierre.



EXEMPLE – VILLE EMBLACEMENT :

HORAN souhaite construire sa ville. Cependant, il ne peut la construire sur aucune des tuiles adjacentes – il ne peut pas la construire sur le château de Karak, sur une tuile avec une armée de monstres, ou sur une tuile avec la ville d'un adversaire. Par conséquent, il utilise

la première action pour se déplacer vers la ville de son adversaire (1), à partir de laquelle il se déplace sur la tuile de ferme (2), dépense 2 bois (3) et place son jeton Ville sur la tuile de ferme (4) comme deuxième action. Lors de son prochain tour, il pourra commencer à construire des bâtiments dans la ville.

F. Recruter des unités

L'action *Recruter* ne peut être réalisée que si le Héros du joueur se trouve dans sa ville. Lorsque cette action est réalisée, le joueur dépense une certaine combinaison de ressources et prend le dé d'unité du type et du nombre correspondant aux ressources payées. Pour recruter chaque type d'unité, il faut d'abord construire le bâtiment requis. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'unités dans son armée que son niveau de gloire. Cependant, il peut remettre n'importe quel nombre de dés d'unité dans la réserve pendant l'action de recrutement afin de libérer de la place dans son armée pour recruter de nouvelles unités.

Remarque : le nombre de dés d'unité est limité. S'il n'y a plus de dés d'un type d'unité spécifique dans la réserve commune, ce type ne peut pas être entraîné jusqu'à ce que des dés de ce type soient remis dans la réserve commune.



Chevaliers – camp militaire – prix : 1 nourriture
(unité la plus faible, mais plus résistante que les deux autres types)



Archers – portée de tir – prix : 1 bois
(unité de force moyenne, moins résistante au combat)



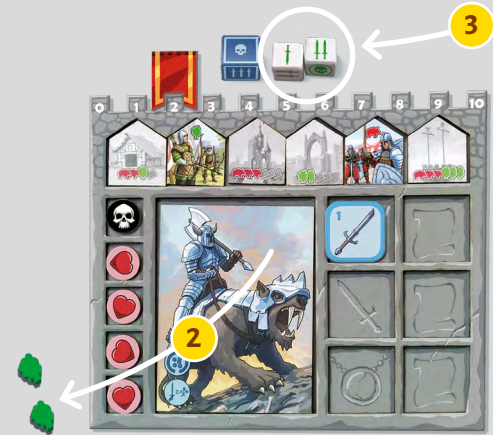
Mages – tour du mage – prix : 1 pierre
(unité la plus forte, mais moins résistante au combat)

G. Ramasser un objet

Au cours du jeu, il peut arriver que l'inventaire du Héros soit plein et qu'après avoir vaincu une armée de monstres, il n'y ait plus d'emplacements libres pour stocker un autre objet d'un type donné. Dans ce cas, le Héros doit abandonner l'un des objets de ce type sur la tuile Paysage sur laquelle il se trouve. L'objet qui vient d'être acquis peut également être déposé à cet endroit. N'importe quel joueur peut alors ramasser l'objet et le placer dans son inventaire. Ramasser un objet abandonné est une action. Si plusieurs objets sont laissés sur une tuile, un Héros peut les ramasser tous en même temps dans le cadre d'une seule action. Dans le cadre de l'action *Ramasser un objet*, le Héros peut également échanger librement des objets posés sur la tuile paysage sur laquelle il se trouve avec des objets du type correspondant dans son inventaire.

EXEMPLE – RECRUTEMENT :

HORAN est dans sa ville et veut effectuer une action de recrutement. Son niveau de gloire est de 2 et il a une unité de chevaliers dans son armée. Il ne peut former que des chevaliers et des archers – la tour des sorciers n'est pas encore construite dans sa ville et les mages ne peuvent donc pas encore être formés. Le joueur **HORAN** choisit de remettre les dés d'unité de chevaliers dans la réserve commune (1), paie 2 bois (2) et prend 2 dés d'unités d'archers (3).

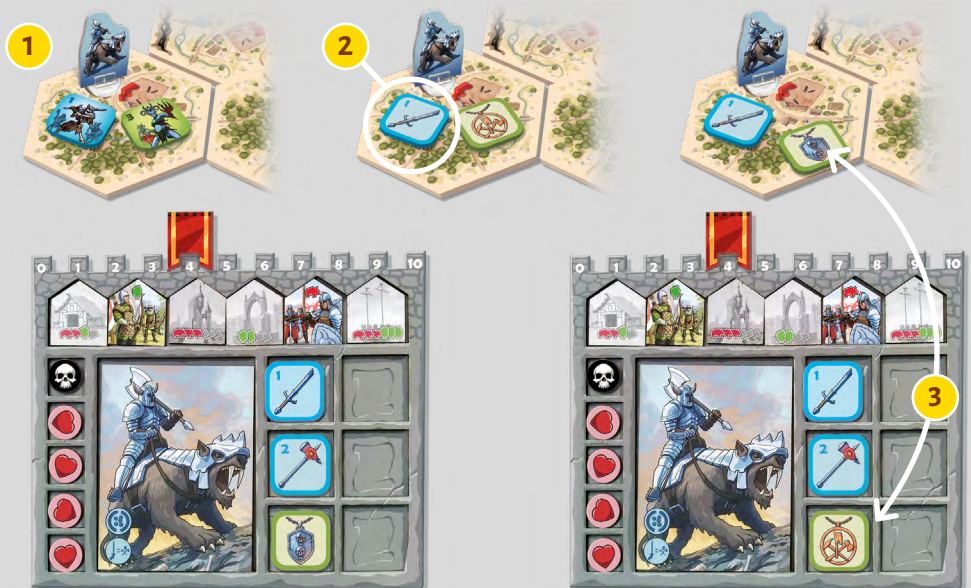


EXEMPLE :

HORAN vainc deux armées de monstres sur une même tuile de second rang, et la récompense pour les avoir vaincus est une amulette et une épée (1).

Cependant, les deux emplacements d'armes d'Horan sont remplis avec des objets identiques ou meilleurs. Il décide donc d'abandonner l'épée sur la tuile (2). Il prend l'amulette, mais il doit aussi abandonner son amulette originale (3).

Plus tard, Taia, qui n'a ni amulette ni arme, arrive sur la même tuile et ajoute les deux objets à son inventaire dans le cadre de l'action *Ramasser un objet*.





EXEMPLE DE COMBAT AVEC LE SEIGNEUR NOIR :

Lors de l'exploration, HORAN tire une tuile avec le Seigneur Noir et doit le combattre. Comme il s'agit d'une partie à 4 joueurs, le Seigneur Noir a 4 jetons Prétorien et donc une force totale de 14. HORAN a deux unités de mages, une unité de chevaliers et deux unités d'archers (1). De plus, il a deux épées et deux boules de feu dans son inventaire (2).

Il lance les dés. Il obtient une tête de mort sur le dé Héros, ainsi que sur le dé Chevalier (3). Cependant, tous les dés de Mage et d'Archer indiquent épées.

Sa force totale est donc de 2 (épées) + 4 (mages) + 3 (archers) = 9.

HORAN décide d'utiliser un de ses sorts (4) et d'ajouter 1 à sa force d'attaque, ce qui lui donne un total de 10 et enlève 1 jeton Prétorien au Général Ténébreux (5). Cependant, Horan perd également 2 vies (une pour le dé et l'autre, automatiquement, pour le combat avec le Général Ténébreux) et un dé de chevalier (6). Il perd la bataille et doit retourner sur la tuile d'où il est venu (7).

Plus tard, TAIA affrontera le Seigneur Noir. Cependant, comme Horan a retiré 1 jeton Prétorien, ce qui en laisse 3, elle n'a besoin que de sa puissance d'attaque pour gagner.

H. Éradiquer la peste

Si la ville d'un joueur est affectée par la Peste (voir page 11), le joueur concerné peut s'en débarrasser avec l'action *Éradiquer la Peste*, qui ne peut être réalisée que sur la tuile Paysage de départ – les ruines du Château de Karak. Le jeton Peste est alors remis dans la réserve. Cette action permet également de restaurer toute la vie du Héros.

Note : Un joueur peut utiliser cette action même si sa ville n'est pas affectée par la Peste, pour guérir son héros au maximum.

Remarque : Le jeton Peste ne peut être retiré à l'aide de cette action que si le joueur est concerné par ce jeton. Si le jeton est présent chez un autre joueur, il ne peut pas être retiré de cette manière.

Fin du tour

Votre tour se termine :

1. Lorsque vous avez utilisé toutes vos actions (ou si vous avez encore des actions disponibles, mais que vous décidez de ne pas les utiliser pour des raisons tactiques).
2. Toujours après une bataille contre une armée de monstres (même si vous avez encore des actions disponibles).

Note : Normalement, chaque joueur dispose de deux actions à son tour, mais certains effets additionnels (écuries, amulette) peuvent permettre à un joueur d'effectuer des actions supplémentaires.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Le jeu se termine lorsque l'un des Héros a vaincu le Seigneur Noir au terme d'une bataille. Le combat contre le Général Ténébreux est régi par des règles spéciales.

Lorsqu'un joueur tire une tuile avec l'Abîme Infernal en explorant le paysage de second niveau, il place le Seigneur Noir sur cette tuile. Un nombre donné de jetons Prétorien, représentant les armées de monstres défendant le Seigneur Noir, sont ajoutés dans le socle en plastique du général Ténébreux. Le nombre exact de jetons est défini par le nombre de joueurs :

2 joueurs = 5 jetons
 3 joueurs = 5 jetons
 4 joueurs = 4 jetons
 5 joueurs = 3 jetons

La force du Général Ténébreux est de 10 plus le nombre de jetons qu'il possède actuellement (initialement de 13 à 15, selon le nombre de joueurs).

Lors d'un combat contre le Seigneur Noir, le Héros attaquant perd toujours une vie en plus de celles déterminées par le dé Héros.

Pour vaincre le Seigneur Noir, la force d'attaque du Héros, calculée de la manière habituelle, doit être au moins égale à la force actuelle du Général Ténébreux. Si la force d'attaque du Héros est inférieure à la force actuelle du Général Ténébreux, mais au moins de 10, le Héros perd le combat contre le Seigneur Noir, mais retire 1 jeton Prétorien, ce qui affaiblit le Seigneur Noir pour les combats futurs. Si

la force d'attaque du Héros est supérieure ou égale à la force actuelle du Général Ténébreux, le Héros remporte le combat. Il gagne l'Archi Pierre d'Âme en récompense, et la partie se termine immédiatement (même si le Héros devait perdre sa dernière vie et tomber inconscient).

Le Héros qui bat le Seigneur Noir gagne l'Archi Pierre d'Âme (représentée sur le socle du Général Ténébreux). Cela ne signifie cependant pas qu'il remporte automatiquement la partie. En fait, c'est le joueur qui possède la plus grande valeur de Pierres d'Âme à la fin de la partie qui l'emporte. Il existe trois types de Pierres d'Âme dans le jeu, qui diffèrent par leur taille. Pour une petite Pierre d'Âme, le joueur marque 1 point. Pour une grande Pierre d'Âme 2 points. Et pour l'Archi Pierre d'Âme 4,5 points. Ainsi, il peut arriver qu'un joueur gagne sans que son Héros ait vaincu le Seigneur Noir. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de grandes Pierres d'Âme qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs ex-aequo sont déclarés vainqueurs.

PERTE DE VIE ET INCONSCIENCE



En combat, chaque fois que vous obtenez une icône avec une ou deux têtes de mort sur le dé du Héros, vous retournez le nombre correspondant de jetons Vie, côté tête de mort visible. Si vous retournez ainsi votre dernier coeur, votre Héros tombe inconscient. Au tour suivant, au lieu d'un tour normal, vous récupérez trois jetons Vie face coeur visible. C'en est ensuite terminé : vous ne pourrez effectuer aucune action jusqu'au prochain tour.

ÉQUIPEMENT

Lorsqu'un Héros vainc une armée de monstres au combat, il gagne comme butin l'objet indiqué au dos du jeton de l'armée de monstres. Si le Héros vainc plusieurs armées de monstres à la fois, il gagne tous les objets correspondants. Il existe plusieurs types d'objets dans le jeu :

- A. Les armes
- B. Les sortilèges
- C. Les amulettes
- D. Les ressources
- E. Les Pierres d'Âmes

Les joueurs placent des objets dans leur inventaire, sur leur plateau Héros. L'inventaire comporte deux emplacements pour des armes, trois emplacements pour des sortilèges et un emplacement pour une amulette. Les sortilèges ne peuvent pas être placés dans les emplacements réservés aux armes, etc. Ainsi, à tout moment, chaque Héros peut posséder au maximum deux armes, trois sortilèges et une amulette. Si, par exemple, vous possédez déjà trois sortilèges et que vous en gagnez un quatrième, vous devrez abandonner l'un de ses sortilèges sur la tuile Paysage où se trouve votre Héros. Les objets qui viennent d'être acquis peuvent également être abandonnés.

A. Les armes

Il existe deux armes dans le jeu : l'épée et le marteau de guerre. Les armes confèrent un bonus permanent à la force d'attaque au combat, en fonction du nombre d'icônes d'épée qu'elles arborent. L'épée fournit une icône et le marteau de guerre en fournit deux.

Exemple : Horan possède une épée et un marteau de guerre dans son inventaire. Il ajoutera donc un bonus total de 1 + 2 à sa force d'attaque, soit 3.

Épée du Général Ténébreux : Le Héros ajoute +1 à son total sur un jet de dé.

L'épée du Général Ténébreux est un artefact maudit qui laisse derrière lui un sillage de destruction et de mort. Elle tire son pouvoir de l'essence brisée d'un puissant élémentaire qui a servi à sa fabrication. Une fois capturée, les Héros peuvent utiliser son pouvoir pour combattre l'armée des ténèbres



Marteau vivant : Le Héros ajoute +2 à son total après avoir lancé les dés.

Le Marteau vivant semble avoir trouvé son chemin dans les rangs de l'armée des ténèbres par sa propre volonté. L'âme du démon emprisonné dans ce marteau de guerre a toujours soif de combat et écrasera sans remords tout ce qui se trouve sur son chemin. Seul un Héros expérimenté sera capable de le dompter et d'exploiter son terrible pouvoir pour combattre le mal.



B. Sortilèges

Dans l'inventaire du plateau Héros, il y a trois emplacements pour les sortilèges. Tous les sortilèges sont à usage unique. Après utilisation, le jeton de sortilège est éliminé du jeu (**ne le remettez pas dans le sac !**). Les sortilèges suivants sont disponibles dans *Karak 2* :



Boule de feu : Si vous choisissez d'utiliser ce sortilège, vous ajoutez +1 à votre force d'attaque. Vous pouvez utiliser autant de ces sortilèges que vous en avez dans votre inventaire au cours d'une même attaque.



Pickpocket : Vous pouvez lancer le sort Pickpocket à n'importe quel moment de votre tour, et il ne coûte aucune action. Après l'avoir lancé, vous pouvez prendre deux ressources dans la réserve de ressources de n'importe quel Héros.



C. Amulettes

Cet ensemble de cinq amulettes magiques a été créé à l'époque du Premier Âge. Chacun de ces puissants artefacts contient des pouvoirs magiques. L'amulette d'Abondance vous permet de rassembler n'importe quel matériau rare avec une facilité surnaturelle. L'amulette de Gloire confère à son porteur un charisme hors du commun. L'amulette d'Action aiguise les sens de son porteur, augmentant sa vitesse et renforçant sa détermination. L'amulette de Protection offre une défense inébranlable contre les attaques magiques et physiques. L'amulette du Titan permet d'invoquer un puissant Titan qui offrira une aide précieuse au combat. Ces amulettes sont gardées depuis des siècles par des dryades sombres, esprits corrompus de la forêt qui ont juré de servir le Seigneur Noir.

Les amulettes sont des artefacts uniques qui confèrent au Héros divers avantages. Le joueur place l'amulette acquise sur le plateau du Héros, dans l'emplacement désigné. Un Héros ne peut porter qu'une seule amulette à la fois. Les amulettes suivantes se trouvent dans *Karak 2* :



Amulette d'Abondance : Un Héros qui possède cette amulette gagne une ressource supplémentaire à chaque fois qu'il effectue une action de collecte de ressources. Sur les tuiles qui rapportent deux ressources, le joueur choisit l'une de ces ressources comme ressource supplémentaire.



Amulette de Gloire : Le porteur de cette amulette augmente sa gloire de 2 niveaux. L'effet de l'amulette de Gloire se cumule avec l'effet du bâtiment Bannières de gloire. Immédiatement après avoir ajouté l'amulette de Gloire à votre inventaire sur le plateau des Héros, déplacez le jeton de bannière sur la piste de gloire de 2 cases vers la droite, si possible.

Attention ! Si le Héros se défait ou échange cette amulette contre une autre, son niveau de gloire baisse immédiatement de 2. Il se peut qu'il ait plus d'Unités dans son armée que son niveau de gloire à ce moment-là. Dans ce cas, il doit remettre les dés d'unités excédentaires dans la réserve pour qu'il lui reste autant d'unités que son niveau de gloire. Il doit également déplacer immédiatement son jeton de bannière sur la piste de gloire de 2 cases vers la gauche.



Amulette d'Action : Un héros qui possède cette amulette peut effectuer une action supplémentaire.



Amulette de Protection : Un Héros qui possède cette amulette peut toujours ignorer le symbole des deux crânes sur ses dés après avoir lancé les dés en combat. Il peut ainsi sauver la vie de son Héros ou éviter la mort de ses Unités.

Attention ! Si deux crânes sont lancés sur le dé du Héros et que le Héros avec l'Amulette de Protection choisit d'ignorer la perte de vie, il doit quand même appliquer l'effet de Peste & Misère.



Amulette du Titan : Un Héros qui obtient l'Amulette du Titan ajoute un dé de Titan (gris avec icônes orange) supplémentaire à son armée et peut l'utiliser dans toutes les batailles suivantes. Le dé de Titan ne compte pas dans la limite de dé d'unité du Héros déterminée par son niveau de gloire.

Attention ! Si le Héros défausse ou échange cette amulette contre une autre, il doit immédiatement remettre le dé Titan dans la réserve commune.

D. Chariot de ressources



Si un joueur reçoit un chariot de ressources en récompense, il prend immédiatement n'importe quelle combinaison de 3 jetons de ressources de la réserve. Le jeton de chariot de ressources est alors défaussé du jeu (ne le remettez pas dans le sac !).

E. Les Pierres d'Âme

Une légende veut que les Pierres d'Âme soient les cœurs pétrifiés d'anciens dieux. Elles renferment le pouvoir de créer la vie, mais aussi de tromper la mort. Une armée des ténèbres utilise leur pouvoir pour invoquer d'autres serviteurs qui l'aideront à combattre le monde gouverné par les hommes. Cependant, les Pierres d'Âme sont aussi la plus grande faiblesse de l'armée des ténèbres : leur pouvoir est capable de les détruire. La volonté de nos héros est forte, mais leur confiance mutuelle est faible. Seuls les plus forts d'entre eux peuvent unir les pierres et, avec leur aide, chasser les ténèbres et peut-être même atteindre leur propre objectif. Mais pour cela, ils devront d'abord vaincre le Seigneur Noir...

Les Pierres d'Âme représentent des points de victoire dans *Karak 2*. Vous pouvez les gagner en battant certains types d'ennemis.



Une petite Pierre d'Âme
vaut 1 point
de victoire.



Une grande Pierre d'Âme
vaut 2 points
de victoire.



L'Archi Pierre d'Âme
gagnée en battant
le Général Ténébreux
vaut 4,5 points
de victoire.

Les joueurs mettent les Pierres d'Âme de côté dans leur zone de jeu pendant la partie, ils ne les placent pas dans l'inventaire. À la fin de la partie, une fois le Seigneur Noir vaincu, tous les joueurs additionnent les points gagnés pour leurs Pierres d'Âme. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

PESTE ET MISÈRE

Lors d'une bataille, à chaque jet du dé Héros, il est possible d'obtenir l'icône des deux crânes. Lorsque ce symbole est obtenu, le Héros ne soustrait pas seulement deux vies après la bataille, mais lance également Peste & Misère sur un autre joueur. À ce moment, le joueur qui a obtenu l'icône des deux crânes choisit sur quel joueur la Peste et la Misère s'abattent.



Misère : Un joueur qui a été attaqué par la Peste et la Misère doit se défaire d'une ressource de chaque type qu'il possède ! C'est-à-dire 1 nourriture, 1 bois et 1 pierre. S'il ne possède pas de ressource d'un type spécifique, il ne la défausse pas.

Peste : Si le joueur affecté par la Peste et la Misère a construit une ville, il prend le jeton Peste et le place sur sa ville. La ville du joueur affecté est paralysée – aucune nouvelle unité ne peut y être formée jusqu'à ce que la peste soit retirée.

Le Héros peut se débarrasser de la Peste en effectuant l'action *Éradiquer la Peste* dans les ruines du Château de Karak sur la tuile de départ – le jeton Peste est alors remis dans la réserve commune. Il ne revient en jeu que lorsqu'un joueur obtient l'icône des deux crânes sur son dé Héros.

La Peste affecte toujours un joueur au maximum. Ainsi, lorsqu'un joueur lance à nouveau l'icône des deux têtes de mort, il choisit à nouveau le joueur sur lequel la Peste et la Misère tomberont. Dans ce cas, le joueur peut soit déplacer la peste dans une nouvelle ville, soit la renvoyer dans la ville où elle se trouvait déjà auparavant. Dans tous les cas, le joueur affecté doit résoudre l'effet de la Misère comme indiqué ci-dessus.

Attention ! Certains Héros peuvent relancer le dé Héros. Dans ce cas, seul le résultat final du dé compte.

Note : Si vous souhaitez jouer de manière plus conviviale (par exemple avec des joueurs plus jeunes), nous vous recommandons de ne pas utiliser les règles de la Peste et Misère.

Guerriers Squelettes

L'unité de base de l'armée des ténèbres. Dans une attaque bien menée, ils ne devraient pas poser d'obstacle à un Héros compétent. De plus, leur chef manie une épée démoniaque, qui peut s'avérer utile pour les Héros lors de futures batailles, s'ils parviennent à la récupérer suite à la défaite du squelette.



Mangeurs de Feu

L'unité de soutien de l'armée des ténèbres. Lorsque vous les combattez, vous devez faire attention au feu qu'ils répandent autour d'eux, détruisant tout sur leur passage. En battant leur chef, un Héros gagne un parchemin magique avec un sort de Boule de feu.



Mangeurs d'Ombre

Les Mangeurs d'Ombre ont surgi des ténèbres de la terre pour semer la terreur dans les rangs de la population. Leur mission est de ravager les récoltes et de voler les ressources. En les vainquant, un Héros peut obtenir un sort interdit qui lui permettra de voler les ressources des autres Héros.



Géants Squelettiques

Les chariots contenant les matières premières de l'armée des ténèbres sont tirés par un groupe de Géants Squelettiques. Ils sont un adversaire difficile pour la plupart des Héros et peuvent infliger de profondes blessures avec leurs masses à pointes. Cependant, ils tirent toujours un chariot rempli de ressources que l'on peut récupérer en les battant.



Maudits au Marteau

Un groupe d'élite d'assassins morts-vivants vêtus d'armures démoniaques. Leur but est de détruire tout ce qui vit sur leur passage. Leur chef peut abattre une escouade entière de soldats d'un seul coup de marteau. Ce marteau devient un butin très précieux pour celui qui parvient à le terrasser.



Dryades Sombres

Des monstres créés par la concentration du mal et gardiens d'anciennes amulettes magiques. Peu de Héros sont capables de les vaincre sans l'aide d'une arme ou d'un soutien militaire. Le pouvoir magique des amulettes dont les Dryades Sombres sont les gardiennes pourrait conférer aux Héros une force unique et leur donner un avantage notable dans leur quête de victoire.



Le Cavalier Squelette

Un fantôme sur un destrier squelettique, glapissant dans l'obscurité et portant une bannière encourageant les adeptes de l'armée des ténèbres à répandre le mal et la destruction. À première vue, il semble invincible, mais une attaque bien coordonnée d'un Héros et d'une poignée de soldats peut le prendre par surprise et mettre fin à son existence. Il est l'un des porteurs des Pierres d'Âme, qu'un Héros gagne après l'avoir vaincu.



Envoyé de la Mort

Le désespoir et la mort sont les seules choses qui arriveront à quiconque se trouve sur le chemin de cette créature de destruction. Pour espérer venir à bout de cet ennemi, il faut une armée bien entraînée, un bon plan d'attaque et un brin de chance. Mais la récompense en vaut la peine : une grande Pierre d'Âme.



Le Seigneur Noir

Sa véritable nature est entourée de mystère. Mais ses intentions sont claires : il a été réveillé avec ses disciples et mène une campagne contre l'espèce humaine. Son but est de s'emparer de ce monde et d'éradiquer toute résistance qui pourrait se manifester aujourd'hui ou dans les générations futures. Il porte la Pierre d'Âme qui possède une force et une puissance hors du commun.



Horan – Le Guerrier



Taia – L'Oracle



Lady Lorraine – La Ranger



Alors que la terre tremble et que le ciel s'assombrit, HORAN marche résolument vers l'affrontement. Son impressionnante hache sur l'épaule et Dent-de-sabre, son fidèle compagnon à ses côtés. Insensible à la peur, il n'a aucun doute sur l'issue des combats : une fois de plus, il va se couvrir de gloire et les ménestrels chanteront ses louanges jusque dans toutes les cours des Rois de ce monde. Son nom sera à tout jamais gravé dans l'Histoire...

MONTURE : LA BÊTE

CAPACITÉS :



Stratégie de guerre : Le Guerrier est un excellent stratège au combat.

Lorsque vous jouez en tant que Guerrier, vous pouvez relancer les dés d'unité une fois par bataille si le résultat du premier jet ne vous convient pas. Dans ce cas, c'est le résultat du second jet qui compte. Attention ! Le Guerrier ne relance pas le dé Héros. Il relance uniquement tous les dés d'unités et relance **tous** les dés d'unités qu'il a utilisés pour le premier jet !



Pillage : Après avoir gagné une bataille, le Guerrier gagne toujours des ressources comme s'il avait effectué l'action *Récolter des ressources* sur la tuile correspondante (s'il possède l'Amulette des ressources, il obtiendra également une ressource bonus selon les règles normales).

Les précédentes visions de TAÏA concernant l'avenir étaient pourtant claires, mais elle refusait d'y croire. Malgré tout, elle savait que le grand Dragon Rouge n'était pas le seul danger qui menaçait l'humanité et que le vaincre n'était que le début de l'aventure. Les signes étaient trop nets, trop vifs et trop évidents, quelque chose de terrible et d'imprévisible grandissait dans l'ombre. A la vue des hordes infernales qui s'étaient sous ses yeux, l'avenir des Hommes du monde libre est incertain. Il allait lui falloir déployer tout son talent pour tenter de contrer l'inéluctable.

MONTURE : CHAMEAU

CAPACITÉS :



Tisseuse de destins : L'Oracle voit les différents futurs possibles et peut les influencer. Chaque fois que vous découvrez une nouvelle tuile

Paysage, piochez un jeton supplémentaire dans le sac de l'armée des monstres. Ainsi, pour une tuile Paysage de premier niveau, piochez deux jetons, choisissez-en une et placez-la sur la tuile Paysage nouvellement découverte. Sur une tuile Paysage de second rang, tirez trois jetons, choisissez-en deux et placez-les sur la tuile nouvellement découverte. Remettez le jeton restant dans le sac de l'armée des monstres.



Experte en construction : L'Oracle construit la ville et tous ses bâtiments pour une ressource de moins.

Elle choisit la ressource (par exemple : une écurie qui coûte habituellement 2 nourritures, 1 bois et 1 pierre peut être construite par l'Oracle pour 1 nourriture, 1 bois et 1 pierre, ou pour 2 nourritures, 1 bois et 0 pierre, ou pour 2 nourritures, 0 bois et 1 pierre).

Repoussant les énormes blocs de pierres de ruines de Karak, LADY LORRAINE, précédée de son Ours, se fraya un chemin vers un promontoire pour embrasser les terres dévastées alentour du regard. L'animal fantastique à ses côtés se dressa sur ses pattes arrière et rugit à la vue de ses adversaires qui se déployaient à perte de vue. Un faucon se posa doucement sur le bras levé de la dresseuse. « Chers compagnons, cette fois encore, l'humanité ne résistera pas à ce nouveau péril si ne nous interposons pas. » dit-elle. Et, d'un air résolu, elle avança vers l'ennemi.

MONTURE : OURS

CAPACITÉS :



Œil-de-lynx : Un faucon fidèle aide LADY LORRAINE à explorer la région. Une fois par tour,

le joueur Ranger peut piocher la tuile Paysage du sommet, la connecter n'importe où sur le plateau de jeu, et placer une armée de monstres/armées du sac sur cette tuile sans déplacer le pion du Héros sur cette tuile Paysage. Ceci n'est pas considéré comme une action et est optionnel. La tuile nouvellement connectée doit être accessible selon les règles décrites dans la section « Mouvement » (elle doit être connectée à au moins une autre tuile par un bord qui ne montre pas de gouffre).



Ami Ours : Au début de la partie, le joueur incarnant la Ranger prend un dé Ours (de la même couleur que le dé du héros) supplémentaire à utiliser lors des batailles. Ce dé ne compte pas dans la limite du nombre de dés d'unités donnée par les niveaux de gloire du Héros.

Seigneur Xanros – Le Sorcier



Le Seigneur XANROS, juché sur la monstrueuse créature mort-vivante qui était jadis un taureau colossal, psalmodiait une mystérieuse incantation. L'atmosphère autour de lui semblait vibrer et scintiller d'une lueur malfaisante. XANROS souriait l'air satisfait. Certes, l'ennemi semblait redoutable et charriait avec lui des promesses de mort et de souffrance, mais il était serein : la mort, il la connaissait bien et en maîtrisait parfaitement les effets. Mieux encore, les monstres laissaient derrière eux des effluves putréfiantes gorgées de magie noire. Il ne lui restait plus qu'à s'en emparer et plus rien ni personne ne pourrait l'arrêter.

MONTURE : TAUREAU SQUELETTIQUE

CAPACITÉS :



Nécromancie : Le Sorcier peut ramener les Squelettes à la vie. Pendant son tour, il peut consommer une ou plusieurs actions pour créer un Squelette. Pour chacune de ces actions, le Sorcier ajoute un dé Squelette (de la même couleur que son dé Héros) à son armée, jusqu'à un maximum de 3 dés. Les dés Squelette ne sont pas pris en compte dans la limite du niveau de gloire du Sorcier.



Collecteur d'âmes : Le taureau squelettique permet au Sorcier de drainer les derniers vestiges de vie des unités tombées au combat dans sa propre armée. Chaque fois qu'une de ses unités meurt au combat (applicable également aux squelettes), il peut guérir une de ses propres vies.

Elsbeth – La Princesse Guerrière



Flattant l'encolure de sa Licorne Lusamin, ELSPETH se hissa souplement sur son dos. Sans hésiter, toutes deux galopèrent vers l'ennemi. Du haut des remparts, cette vermine semblait grouiller comme une nuée d'insectes répugnants, de près, se n'était guère plus engageant. Pourtant, dégainant ses épées et talonnant sa monture de plus belle, elle leva ses lames au ciel et cria « Tremble engeance des enfers ! Je ne te crains pas ! Et tant que je veillerais, l'humanité restera sauve ! »

MONTURE : LICORNE

CAPACITÉS :



Finesse de combat : ELSPETH est une combattante douée et peut faire basculer le cours de la bataille en sa faveur au bon moment. Lorsque vous incarnez la Princesse Guerrière, vous pouvez relancer le dé Héros une fois par combat si le résultat du premier jet ne vous convient pas. Dans ce cas, c'est le résultat du second jet qui compte. Notez que vous ne pouvez relancer que le dé Héros, pas les dés d'unités.



Course magique : La licorne magique que chevauche ELSPETH peut se déplacer à la vitesse de l'éclair sur le champ de bataille. Une fois par tour, au lieu du mouvement normal, le joueur d'Elsbeth peut déplacer la figurine du héros de 3 tuiles du paysage en ligne droite sur le plateau de jeu. Dans le cadre de ce mouvement, ELSPETH peut ignorer les gouffres sur son chemin. Mais si elle passe sur une tuile avec une armée de monstres invaincue, elle doit s'arrêter et engager le combat – elle ne peut pas sauter cette étape. Sa capacité ne peut être utilisée que pour voyager à travers une zone déjà explorée, de sorte que de nouvelles tuiles ne peuvent pas être posées à l'aide de la course magique.

Darius – L'Éclaireur



Heureux de retrouver sa redoutable monture, DARIUS émergea tranquillement des ruines de Karak. En réponse à ses caresses affectueuses, le vélocraptor ronronna de satisfaction. Son épreuve initiatique de passage à l'âge adulte s'était révélée plus ardue que prévu... Et voilà maintenant que la difficulté augmentait encore d'un cran. Et quel cran ! Nul membre de sa tribu n'avait eu à relever un si grand défi pour faire ses preuves. Loin de s'en effrayer, il se réjouissait à l'idée de devenir un exemple au sein de son clan. Il sauta en selle et criant son excitation, s'élança au-devant du danger, sa lance fièrement brandit vers le ciel.

MONTURE : RAPTOR

CAPACITÉS :



Exploration du terrain : DARIUS est un Éclaireur compétent qui peut s'adapter à n'importe quel terrain. Lorsqu'il entre dans une zone inexplorée, le joueur Éclaireur tire 2 tuiles Paysage, en place une et remet l'autre sur le dessus de la pile de tuiles paysage sans la révéler aux autres joueurs.



Griffs et crocs : Le raptor de l'Éclaireur est un prédateur naturel qui tue les ennemis les plus faibles avant qu'un véritable combat n'ait lieu. L'Éclaireur vainc toujours automatiquement une armée de monstres de force 1 sans avoir à l'engager dans une bataille. Ainsi, si le Héros entre sur une tuile du paysage avec une armée de monstres de force 1, il la vainc automatiquement sans que le joueur ne lance de dés. Si une armée de monstres de force 1 se trouve sur une tuile paysage de second rang, le Héros la vainc automatiquement et reçoit une récompense, mais doit ensuite combattre la seconde armée selon les règles normales. Si les deux armées de monstres présentes ont une force de 1, l'Éclaireur bat automatiquement l'une d'entre elles et doit ensuite combattre la seconde armée selon les règles normales. Il gagne également de la gloire selon les règles normales pour les armées de monstres vaincues en utilisant cette capacité. Lorsqu'il affronte le Seigneur Noir, l'Éclaireur défausse l'un des jetons Prétoriens juste avant le combat. En fonction de sa force dans la bataille, il peut alors se défausser du second jeton selon les règles normales.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur de départ.

TOUR DU JOUEUR :

À son tour, chaque joueur dispose de deux actions (ce nombre peut être modifié).

Avant chaque action, le joueur a la possibilité de déplacer son héros d'une tuile sur le paysage. Il ne peut pas franchir de gouffre lors de son déplacement. Le déplacement est facultatif. Le déplacement ne peut pas être effectué après une action.

Il est possible de se déplacer sur des tuiles Paysage déjà découvertes, ou d'ajouter de nouvelles tuiles et de s'y déplacer.

Les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes : **Combattre des armées de monstres, guérir, récolter des ressources, construire, recruter des unités, ramasser un objet, éradiquer la Peste.**

Combattre des armées de monstres : si un Héros entre sur une tuile avec une ou plusieurs armées de monstres OU si une nouvelle tuile avec une armée de monstres est posée, un combat s'enclenche. Le combat contre une armée de monstres met toujours fin au tour d'un joueur, même s'il lui reste des actions disponibles. Lors d'un combat, le Héros lance toujours son dé Héros et un certain nombre de ses dés d'Unité. S'il obtient un nombre d'icônes d'épée égal ou supérieur à la force de l'armée de monstres sur l'ensemble des dés, le Héros remporte la bataille et reçoit la récompense indiquée au verso du jeton Armée de monstres. Si le nombre d'icônes d'épée obtenu est inférieur, le Héros perd la bataille et il retourne sur la tuile d'où il vient. Si une icône de crâne est obtenue sur le dé du Héros, celui-ci perd 1 vie. Si l'icône de deux têtes de mort est obtenue, le Héros perd 2 vies et doit lancer Peste & Misère sur l'une des villes adverses. Si une icône de tête de mort est obtenue sur un dé d'unité, le joueur remet ce dé dans la réserve commune.

Guérir : Pour chaque action de guérison, le Héros soigne 2 vies.

Récolter des ressources : Le Héros gagne les ressources de la tuile sur laquelle il se trouve, déterminées par le type de tuile. Une action de récolte de ressources peut être effectuée au maximum une fois par tour sur chaque tuile.

Construire : Le Héros construit une ville sur la tuile où il se trouve. Il ne doit pas y avoir d'autre ville ou Héros sur cette tuile à ce

moment-là. S'il a déjà construit une ville, il peut y construire des bâtiments. Plusieurs bâtiments peuvent être construits au cours d'une même action de construction si le Héros a suffisamment de ressources pour les payer. Le Héros doit se trouver sur la tuile où il souhaite construire.

Recruter des unités : Si un Héros se trouve sur sa ville, il peut former de nouvelles unités. En une seule action *recruter*, des unités peuvent être entraînées jusqu'au nombre indiqué par le niveau de gloire du Héros, à condition que le Héros ait suffisamment de ressources pour les payer.

Ramasser un objet défaussé : Si le Héros se trouve sur une tuile avec un objet abandonné, il peut l'ajouter à son inventaire pour une action. Si plusieurs objets se trouvent sur une même tuile, le Héros peut les ramasser tous en une seule action.

Éradiquer la Peste : Cette action ne peut être réalisée que lorsque le Héros se trouve sur la tuile de départ – les ruines du Château de Karak. Le Héros récupère toute sa vie et s'il y a un jeton Peste sur sa ville, il est remis dans la réserve commune.

Perte de vie et inconscience : Si un Héros perd toute ses vies, il tombe inconscient. Au lieu d'effectuer une action lors de son prochain tour, il va récupérer trois vies. Il joue ensuite normalement lors de son prochain tour.

AUTRES RÈGLES :

Peste & Misère : Un joueur qui a été attaqué par la Peste et la Misère doit se défausser d'une ressource de chaque type qu'il possède (s'il n'a pas de ressource d'un type spécifique, il ne la défausse pas). Au même moment, un jeton Peste est placé sur sa ville – aucune nouvelle unité ne peut être formée dans cette ville tant que le jeton s'y trouve.

Gloire : Un Héros peut avoir un maximum d'unités (cubes d'unités) dans son armée égal à son niveau de gloire. Celui-ci est déterminé par la force de l'armée de monstres la plus puissante (ou la somme des forces des armées de monstres, dans le cas des tuiles de second rang) que le Héros a vaincue jusqu'à présent au cours de la partie. Le niveau de gloire maximum est de 10.

Général Ténébreux : Lorsqu'un joueur tire la tuile paysage avec la Montagne de Feu, il ajoute le personnage du Général Ténébreux ainsi que 3, 4 ou 5 jetons Prétorien (selon le nombre de joueurs). Le Seigneur Noir a une puissance de 10 + 1 pour chaque jeton Prétorien. Si un Héros combat le Seigneur Noir et que la force d'attaque du Héros est

inférieure à la force actuelle du Général Ténébreux, mais supérieure à 10, défaussez 1 jeton Prétorien. Pour vaincre le Seigneur Noir, le Héros doit avoir une force d'attaque au moins égale à la force actuelle du Général Ténébreux.

Fin de partie : La partie se termine immédiatement lorsqu'un Héros bat le Seigneur Noir. Le vainqueur est le joueur qui – à ce moment – possède le plus de points de Pierre d'Âme (1 pour une petite Pierre, 2 pour une grande Pierre, 4,5 pour une Archi-Pierre).

CAPACITÉS DU HÉROS :

HORAN – Le Guerrier : Il peut relancer tous ses dés d'unité une fois par bataille. Lorsqu'il gagne une bataille, il gagne des ressources supplémentaires comme s'il avait effectué l'action *Récolter de ressources* sur cette tuile.

TAIA – L'Oracle : Lorsqu'elle explore le paysage, elle tire à chaque fois un jeton Armée de monstres supplémentaire du sac et choisit quel(s) jeton(s) placer. Elle remet le jeton excédentaire dans le sac. La construction d'une ville et de chaque bâtiment qui la compose lui coûte toujours un jeton de ressource en moins, au choix.

SEIGNEUR XANROS – Le Sorcier : Pour 1 action, il peut ajouter 1 dé Squelette à son armée, jusqu'à un maximum de 3 dés (ces dés ne comptent pas dans la limite donnée par le niveau de gloire). Chaque fois qu'une de ses Unités est perdue au combat, il récupère une vie.

ELSPETH – La Princesse Guerrière : Elle peut relancer le dé Héros une fois par bataille. Une fois par tour, elle peut se déplacer jusqu'à 3 tuiles en ligne droite (seulement à travers les tuiles déjà découvertes et dépourvue d'armée de monstres).

LADY LORRAINE – La Ranger : Une fois par tour, elle peut connecter une tuile Paysage à n'importe quelle autre tuile du paysage (ne compte pas comme une action). Elle utilise un dé Ours supplémentaire lors des batailles (ne compte pas dans la limite donnée par le niveau de gloire).

DARIUS – L'Éclaireur : Lorsqu'il découvre de nouvelles tuiles Paysage, il choisit parmi deux tuiles. L'autre tuile est remise sur le dessus de la pioche, sans être vue par les autres joueurs. Lors de chaque combat, il vainc automatiquement une armée de monstres de force 1 (s'il y en a). Avant le combat contre le Seigneur Noir, il défausse un jeton Prétorien.

CRÉDITS

Création du jeu : Petr Mikša
Illustration et conception graphique : Roman Hladik
Illustration de la boîte : Jiří Světlinský
Gestion du projet : David Rozsival
Tests et développement : Marek Vejborný, Michal Šmíd
Traduction française : Gus&Co
DTP : Marek Píza, Anežka Bělohoubková

Merci à tous les playtesters qui ont contribué à donner vie à ce jeu, en particulier les membres du programme Albi klub deskovkářů : KDH Kartágo, Deskoherna Ptice, Drásovraní, Hlavně hravě, z.s., KDH Těrlicko.

Les auteurs tiennent à remercier : Adam, Ondřej et Anička Hladik ; Izabela, Nataniel et Anabela Mikša ; Otakar et Mikuláš Hladik ; Veronika Hladíková ; Anita Nagy Mikšová ; Otakar Medek ; Tobias et Sofie Janí ; Jan, Viktor et Sárka Kilián ; Valentin Wirth ; David Šemík ; Petr Štefek ; Viliam Korbel.

Albi