



Guide des extensions

Adorateurs Barbares Draconiens Gnolls Gobelins Licornes Morts-vivants Voleurs



Jeu de base

ANGES DÉMONS ELVES NOIRS FAËS GLUANTS GOLEMS MAGES TROGLODYTES BLESSURE



Extension Overlords

Centaures Gladiateurs Harpies Méduses Momies Sirènes Bannières Classes Événement IA

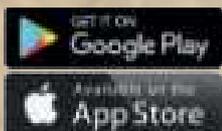


Extension Odyssey

Geishas Moines Nagas Ninjas Pirates Samouraïs Automa Bannières Classes Mythic Quêtes



Extension EastQuest



Mise en place

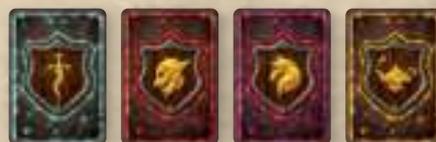
- 1 Chaque joueur prend 5 Cristaux
- 2 Chaque joueur prend une carte « Poing » et une carte « d'enchantement ».
- 3 Chaque joueur choisit un jeu de cartes Royaume. Puis mélangez les jeux pour créer la pioche Aventure.
- 4 Cherchez en partant du dessous de la pioche Aventure 6/9/12 cartes Objet et Enchantement (pour 2/3/4 joueurs), **mélangez-les et placez-les** sur le dessus de la pioche. Mélangez et remettez les Monstres et les Dragons découverts durant cette manipulation sous le dessous de la pioche. Vous aurez ainsi le temps de vous équiper avant l'arrivée des premiers monstres.
- 5 Placez sur la Route périlleuse 6 cartes tirées dans la pioche Aventure (sur le dessus).
- 6 Prenez au hasard l'une des cartes Village .
- 7 Déterminez qui sera le premier joueur. La partie peut commencer.

Partie à deux joueurs

Dans une partie à deux, chaque joueur choisit 2 jeux de cartes. Dans les 4 jeux sélectionnés, ne prenez que les cartes avec un « 2 » au verso et mélangez-les pour créer la pioche Aventure. Les autres cartes ne sont pas utilisées et retournent dans la boîte de jeu.

Votre première partie

S'il s'agit de votre première partie d'*Enchanters*, privilégiez les jeux de cartes suivants : Adorateurs, Gobelins, Licornes et Voleurs.



Invasion rapide

Si vous souhaitez raccourcir la durée de la partie, enlevez aléatoirement de la pioche Aventure 5 cartes par joueur. Ces cartes sont rangées dans la boîte (elles sont hors jeu) et ne sont pas placées dans la défausse.

6 Carte Village



Votre Relique

Chaque joueur doit fabriquer **une Relique**.
Les Objets  formeront une pile sur votre gauche,
et les Enchantements  une pile sur votre droite.

Tous les symboles, actions et capacités visibles sont **toujours actifs**.

Tous les symboles, actions et capacités cachés sont **inactifs**.

Ne changez pas l'ordre des cartes, à moins que le jeu ne vous le demande.

Placez les nouvelles cartes obtenues au-dessus des cartes précédentes du même type, de sorte que la partie basse (sous la **ligne horizontale**) de la carte précédente reste toujours visible.



Partie haute

Inactive lorsqu'elle est recouverte



Fléau d'armes

Après avoir vaincu un  , prenez 2  .

Faites le tourner et il...

Partie basse

Toujours active



de dragon

Défaussez cette carte  +3  et +3  contre les  .

...est en os de dragon (c'est son péché, pour être cauté).

 pour chaque  .

 tous les 3  .

Carte recouverte



Gnoll

Méchante gnoll! Très méchant!

Les cartes Monstre et Dragon obéissent aux mêmes règles.

5 Route périlleuse



Cotte de mailles

...tomme, ça fait du bruit et ça gratte, mais ça...



de feu

Payez 2  +1  pour chaque  .

...permet de cuisiner en pleine nature.



des sangsues

Après avoir vaincu un  , soignez 1  .

...boit le sang de vos ennemis. Succulent!



du loup

Recevez 6  .

...prend du poil de la bête les nuits de pleine lune.

3 Pioche Aventure



1



Poing

Chaque doigt...

2



d'enchantement

...bous d'impatience d'être correctement enchanté.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en plusieurs tours. À son tour, un joueur effectue une action majeure :

- **Route périlleuse** : le joueur prend une carte de la Route périlleuse en l'achetant avec des Cristaux . C'est la principale méthode pour obtenir des Objets  et des Enchantements , et pour combattre les Monstres  et les Dragons .
- **Repos**  : le joueur **utilise l'une** des options  disponibles sur la carte Village  ou sur l'une de ses propres cartes. Un Repos permet de gagner des Cristaux  ou de soigner ses Blessures . Après une action Repos , la première carte de la Route périlleuse est défaussée à la fin du tour.

Après une action majeure, les cartes de la Route périlleuse glissent vers la carte Village , puis une nouvelle carte est tirée dans la pioche Aventure et posée sur le dernier emplacement. Si possible, 6 cartes doivent toujours se trouver sur la Route périlleuse.

En outre, le joueur peut utiliser toutes les actions mineures disponibles.

Généralités sur les actions

La plupart des actions du jeu peuvent être décrites comme suit :

« Coût ➔ Effet »

L'effet n'est déclenché que lorsque le coût est payé. Le coût doit être entièrement payé, et l'effet doit être appliqué autant que possible.

Les actions qu'un joueur peut entreprendre sont celles décrites sur la carte Village , la carte Maître suprême  et les parties visibles des piles de ses propres cartes Objet , Enchantement , Monstre  / Dragon .

Une multi-action peut être utilisée autant de fois que le joueur le désire. Les actions doubles peuvent être utilisées deux fois par tour. Tous les autres types d'action ne peuvent être joués **qu'une fois par tour**.

L'effet d'une action (comme un bonus en Attaque ou en Défense) est actif jusqu'à **la fin du tour du joueur**.

Exemple (Cimetière) : «  ➔ 3  » Jean paye 1 Cristal  et reçoit un bonus de +3 sur son Attaque , uniquement durant ce tour.

Action majeure : Repos

Un joueur doit choisir l'une des actions comportant un  dans son coût pour bénéficier de cette action.

Cette icône signifie : « utilisez votre action majeure en tant qu'action Repos ». À la fin de votre tour, défaussez la carte de la Route périlleuse la plus proche de la carte Village . Puis faites glisser les cartes et tirez une nouvelle carte dans la pioche Aventure, pour remplir la dernière case ainsi libérée sur la Route périlleuse.

Des actions Repos figurent sur toutes les cartes Village , mais il existe également sur certaines cartes Objet  ou Enchantement .

Un Repos permet généralement de gagner des Cristaux  et de soigner ses Blessures .

Exemple (Normalville) : «  ➔ 3  » Éric utilise son action majeure pour prendre un Repos  et gagne ainsi 3 Cristaux. Puisqu'il ne peut plus rien faire d'autre, il termine son tour, défausse la carte de la Route périlleuse la plus proche du village , et fait glisser les 5 cartes restantes en direction du village. Il tire enfin une nouvelle carte dans la pioche Aventure et la place au bout de la Route périlleuse.

Action majeure : Route périlleuse

Emprunter la Route périlleuse permet au joueur d'améliorer sa Relique, ou de tuer des Monstres ou des Dragons pour obtenir des trophées accordant des points de gloire.

Choisissez une carte sur la Route périlleuse et payez le coût indiqué en remettant dans la réserve commune le nombre de Cristaux correspondant.



Si un joueur a choisi une carte Objet ou une carte Enchantement, il la place en haut de la pile correspondante.

Si un joueur décide d'affronter un Monstre ou un Dragon, il doit être capable de le vaincre : sa valeur d'Attaque doit donc être égale ou supérieure au nombre de points de vie du Monstre. Les règles du combat sont décrites dans la section « Combat ».

Effet immédiat

Certaines cartes portent un symbole Effet immédiat, ce qui signifie que l'effet décrit doit être appliqué au moment où la carte est prise. Un Effet immédiat n'a pas de coût associé, mais il est obligatoirement appliqué. Attention, la carte n'est pas considérée comme faisant partie de la Relique du joueur tant que l'effet n'a pas été appliqué.

Capacités activées

Certaines cartes ont des effets passifs qui s'activent en certaines occasions. Exemple : « après avoir effectué un », « après avoir pris un » ou « au début de votre tour ». Ces effets ne sont pas considérés comme des actions et sont obligatoires.



Combat

Le combat se déroule en deux phases :

- 1 Le joueur attaque le Monstre.**
Pour remporter la victoire, le joueur doit avoir une valeur d'Attaque égale ou supérieure au nombre de points de vie du Monstre.
- 2 Le Monstre attaque TOUJOURS le joueur.**
Le joueur reçoit un nombre de jetons Blessure égal à la Force du Monstre moins la Défense du joueur.

Un Monstre ou un Dragon vaincu est placé au sommet de la pile des Monstres du joueur actif.



Valeur d'Attaque insuffisante

Il est parfois nécessaire d'acheter des bonus d'Attaque supplémentaires au Village, ou d'activer les actions mineures de ses cartes pour remporter un combat contre un Monstre.

Un héros ne peut pas mourir

Il n'existe aucune limite au nombre de Blessures qu'un joueur peut recevoir. Cependant, à la fin de la partie, chaque Blessure devient un point de gloire négatif.

Les Dragons

Les règles de combat ne changent pas lorsqu'un joueur affronte un Dragon. Cependant, rappelez-vous que certains effets peuvent ne s'appliquer qu'aux Monstres ou qu'aux Dragons.

Exemple : Gaëlle décide de combattre une Manticore 2 5. Elle a 3 en Attaque et 1 en Défense. Elle décide d'utiliser deux fois une multi-action disponible au village de Normalville : elle dépense 4 Cristaux pour obtenir un +2 en Attaque. Elle a maintenant 5 en Attaque, ce qui correspond aux points de vie de la Manticore. Le Monstre lui inflige 1 Blessure, puis Gaëlle ajoute la carte de la Manticore à sa pile Monstres.

Fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes de la pioche Aventure et de la Route périlleuse ont été prises ou défaussées. Les joueurs additionnent tous les points de gloire  de leurs cartes : ceux des Monstres , des Dragons , des Objets  et des Enchantements . Puis ils ajoutent ou soustraient des points de gloire  en suivant les règles suivantes :

- -1 point de gloire  par Blessure  reçue.
- Des points de gloire  supplémentaires peuvent être accordés par la carte Village .

En cas d'égalité

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de Cristaux qui gagne la partie. Si les joueurs ont le même nombre de Cristaux, c'est le joueur qui a reçu le moins de Blessures qui l'emporte. Si les joueurs ont le même nombre de Blessures, c'est le joueur qui possède le plus de cartes (de tous types) qui gagne.

Variantes

Invasion rapide

Si vous souhaitez raccourcir la durée de la partie, enlevez aléatoirement de la pioche Aventure 5 cartes par joueur. Ces cartes sont rangées dans la boîte (elles sont hors jeu) et ne sont pas placées dans la défausse.

Invasion super rapide

Pour une partie extrêmement rapide, utilisez uniquement les cartes comportant un « 2 » au verso des jeux de cartes Royaume. Mettez les autres cartes dans la boîte (hors jeu), sans les placer dans la défausse. Lors de la 4^e étape de la mise en place du jeu, ne posez que 2 cartes par joueur (Objet et Enchantement) sur le dessus de la pioche, au lieu de 3.

Dragons des profondeurs

Pour vous assurer que les Dragons n'apparaissent pas trop tôt, avant que vous ne soyez prêt à les affronter, modifiez la mise en place normale comme suit :

- 1 Enlevez les cartes Dragon  des jeux de cartes Royaume choisis.
- 2 Prenez la moitié de la pioche Aventure.
- 3 Mélangez les cartes Dragon  dans cette moitié, puis placez-la sous le dessous de la pioche.

Maîtres suprêmes

S'il s'agit de votre première partie d'*Enchanters*, nous vous conseillons d'ignorer cette variante, et de jouer sans carte Maître suprême . Les Maîtres suprêmes ont été conçus pour des joueurs experts ; ils pourraient être déroutants pour des joueurs novices.

Mise en place

Prenez au hasard l'une des cartes Maître suprême . Placez sur cette carte 1 jeton Récompense par joueur.



- 1 Invasion 2 Défi 3 Récompense

Cartes Invasion

La carte défaussée lors de l'action Repos  est désormais considérée comme une carte Invasion. Consultez la carte Maître suprême pour voir s'il réagit à ce type de carte. Dans ce cas, résolvez l'invasion appropriée.

Exemple : après avoir utilisé une action Repos , Éric défausse un Gnoll . Il consulte la carte Maître suprême : Cho'Mun, le général ogre. Sa règle d'invasion stipule : «  : le Maître suprême attaque le joueur actif. » Cho'Mun attaque Éric avec une Force de 4. Éric a 3 en Défense et ne subit donc qu'une seule blessure.

Nouvelle action majeure : Défi

Le symbole  précède toujours le coût des actions Défi. Des actions Défi figurent sur toutes les cartes Maître suprême.

L'icône  signifie : « utilisez votre action majeure pour effectuer une action Défi. Défaussez la carte du dessus de la pioche Aventure, ou la dernière carte de la Route périlleuse si la pioche Aventure est vide. »

Lorsque le coût de l'action est payé, le joueur commence immédiatement un combat contre le Maître suprême. Le combat obéit aux mêmes règles qu'un combat contre un Monstre  ou un Dragon . Si le joueur est victorieux, il reçoit un jeton Récompense , pris sur la carte du Maître suprême. Défier le Maître suprême est une action . Ce n'est pas une action , et elle n'active pas les capacités « Après avoir utilisé un ... », ni les invasions.

Les effets d'un jeton Récompense  sont toujours décrits dans la partie basse de la carte Maître suprême.

Chaque jeton Récompense est virtuellement une carte possédant le même texte que cette section de la carte Maître suprême.

La plupart de ces récompenses accordent des points de gloire  à la fin de la partie, ainsi qu'une capacité pouvant être utilisée en cours de jeu. Si vous possédez plusieurs jetons Récompense , leurs effets se cumulent.

***Exemple:** Marie défie Sathi, la Grande prêtresse. Elle doit subir une Blessure  pour lancer le combat. Elle vainc Sathi et récupère le jeton Récompense  : « 3  ; au début de votre tour, prenez 1  ». Au tour suivant, elle vainc à nouveau Sathi, la Grande prêtresse. Elle possède désormais deux de ses jetons Récompense . Elle reçoit désormais 2 Cristaux  chaque tour, et à la fin de la partie, elle gagnera 6 points de gloire .*

Vaincre un Maître suprême

Un Maître suprême est vaincu lorsqu'il ne dispose plus de jetons Récompense . Les règles des invasions cessent alors de s'appliquer, et les joueurs ne peuvent plus le défier. Ils peuvent cependant continuer à utiliser les capacités des jetons Récompense  qu'ils ont gagnés.

Variantes avec un Maître suprême

Mode difficile

Le Maître suprême commence le combat avec 4 jetons Renforts: deux  et deux .

Mode Mort subite

Si un Maître suprême possède encore des jetons Récompense à la fin de la partie, tous les joueurs ont perdu.

Renforts

Après chaque combat contre un Maître suprême, placez un jeton Renforts aléatoire sur la carte du Maître suprême. Dans une partie à deux joueurs, ajoutez un jeton Renforts supplémentaire.



Mots-clés universels

Caractéristiques négatives

Une icône Épée brisée symbolise une valeur d'Attaque négative, et une icône Bouclier brisé une valeur de Défense négative. Les valeurs d'Attaque et de Défense des joueurs ne peuvent jamais être inférieures à zéro.

Cimetière

Toutes les cartes défaussées durant la partie constituent le cimetière. Les joueurs peuvent regarder les cartes du cimetière n'importe quand, mais ils ne peuvent pas changer leur ordre. Si plusieurs cartes sont placées simultanément dans le cimetière, le joueur actif choisit leur ordre et celle qu'il place sur le dessus.

Déterrer

« Déterrer » signifie placer une carte sur le haut de sa pile.

Distance

Il s'agit du nombre de cartes qui séparent une carte de la Route périlleuse de la carte Village. La plupart du temps, elle équivaut au nombre de Cristaux que vous devez dépenser pour prendre la carte sur la Route périlleuse. Une carte « 3 ou plus » se trouve sur le quatrième, le cinquième ou le sixième emplacement de la Route périlleuse.

Échanger

Des cartes « échangées » échangent leur place. Si l'échange n'est pas possible (si un emplacement est vide, ou que les deux le sont), ignorez cette instruction. Les cartes échangées n'activent pas leurs capacités, ni leurs capacités « Après avoir pris ».

Enterrer

« Enterrer » signifie placer une carte en bas de sa pile. Lorsque le jeu vous demande « d'enterrer le du haut », prenez la carte du haut de la pile Objets et placez-la en bas de cette pile. Une carte ne peut pas être enterrée si c'est la seule carte qui figure dans la pile.

Voler une carte

De nouveaux effets permettent aux joueurs de se voler des cartes entre eux. Les cartes volées n'activent pas leurs capacités, ni leurs capacités « Après avoir pris ».

FAQ

- 1 Si le texte d'une carte ne se réfère pas à une carte précise (par exemple « la carte du haut de la pile Objet »), le propriétaire des cartes ciblées peut choisir celle qui est affectée.

Exemple: Jean a pris les Bolas sur la Route périlleuse et a demandé à Anne de défausser l'un de ses Monstres. Anne possède trois Monstres : un Gnoll en bas de sa pile, une Licorne au milieu et une Manticore en haut. Elle choisit de défausser la Licorne, car c'est la carte qui lui rapporte le moins de points de gloire.



Jeu de base

Adorateurs (Normalville)

Ressentez le pouvoir de rituels meurtriers et maléfiques, des chevaliers noirs impitoyables et d'êtres incroyablement anciens. Vous pourriez apprendre une ou deux choses.

Le jeu de cartes Adorateurs vous permet d'infliger des Blessures aux autres joueurs. Même si cela peut sembler paradoxal, il vaut mieux avoir quelques Blessures en réserve lorsque ces cartes sont en jeu...

Le transfert de Blessures: lorsque vous transférez des Blessures, donnez simplement l'un de vos jetons Blessure à un autre joueur. La Blessure n'est pas considérée comme « guérie ». Le joueur ciblé qui récupère la Blessure est considéré comme ayant « reçu une Blessure ».

Barbares (Fjordosan)

La raison du plus fort est toujours la meilleure. Entraînez-vous avec les barbares, affrontez des loups des cavernes et lutez contre des géants de glace. Vous deviendrez encore plus puissant !

Les cartes Monstre du jeu de cartes Barbares ont tendance à avoir plus d'icônes  et  que la normale. L'icône  inflige un malus aux points de Défense. Ces deux icônes sont comptées dans le calcul des valeurs de Défense et d'Attaque du joueur. Vous pourrez ainsi obtenir d'excellentes valeurs d'Attaque.

Draconiens (Dracopolis)

Vous pouvez suspendre les têtes des autres monstres au-dessus de votre cheminée. Mais les dépouilles des draconiens ont un effet durable, comme un poison, un mutagène ou une carapace plus dure que l'acier.

Les cartes Monstre du jeu de cartes Draconiens ont tendance à avoir plus d'icônes  et  que la normale. L'icône  inflige un malus aux points d'Attaque. Ces deux icônes sont comptées dans le calcul des valeurs de Défense et d'Attaque du joueur. Des bonus spécifiques vous permettent aussi de vous attaquer plus sereinement aux dragons.



Piège: après avoir pris cette carte sur la Route périlleuse, le joueur doit la donner à un autre joueur. La carte est alors placée sur le dessus de la pile Objets  du joueur ciblé.

Gnolls (Haineville)

Pour les Gnolls, une « personne » est juste un autre type de « nourriture ». C'est la même chose pour les « monstres ». Utilisez des monstres pour alimenter vos sorts, attirer des monstres encore plus gros, ou vendez-les pour vous enrichir.

Le jeu de cartes Gnolls vous permet de sacrifier des créatures pour en tirer profit. C'est pour cette raison que cela vaut parfois le coup d'attaquer des Montres n'accordant que peu de gloire.

« **Le joueur ciblé défausse un ** » : le joueur actif désigne le joueur qu'il cible, et celui-ci doit défausser l'un de ses Montres de son choix (pas obligatoirement celui placé en haut de sa pile Monstres).



Manticore: si le joueur n'a pas d'autre Monstre, il n'est pas obligé de défausser sa Manticore. La Manticore n'est pas considérée comme étant placée dans sa pile des Monstres quand cet effet est appliqué.



Rokh: le joueur actif cible un autre joueur, qui doit choisir l'un de ses Montres et le lui donner. Ce Monstre est placé sous la carte du Rokh.



De rage: lors de l'activation, le joueur reçoit un +1 en Attaque pour chaque paire de Monstres en sa possession.

Gobelins (Nainbourg)

Les nains ont un proverbe: « La meilleure défense est la meilleure défense ». Enfilez votre armure et affrontez les escadrons suicides gobelins, d'énormes ogres et des géants encore plus titanesques.

Le jeu de cartes Gobelins vous récompense pour votre Défense. Vous devrez trouver un moyen d'obtenir rapidement une bonne Défense, sinon vous serez obligé d'éviter des Monstres qui rapportent beaucoup de points.



Hache: après avoir pris cette carte mais avant de l'ajouter à votre pile Objets , tous les autres joueurs reçoivent 1 Blessure  tous les 2 points de votre valeur d'Attaque  actuelle. Pensez donc à augmenter votre valeur d'Attaque avant de prendre une Hache.



De feu: lors de l'activation, le joueur reçoit un bonus en Attaque égal à sa valeur de Défense s'il dépense 2 Cristaux. Sa valeur de Défense ne change pas.

Blessures doublées: ce terme signifie que le joueur reçoit le double du nombre de Blessures pour chaque  qui n'a pas été bloqué par un .

Attaque tous les joueurs: quand un joueur combat un Monstre possédant cette capacité, appliquez cette attaque à chaque joueur, l'un après l'autre, durant la phase « Attaque du Monstre ». Les autres joueurs ne peuvent utiliser AUCUN effet ou action durant cette attaque (par exemple activer un Casque). La phase « Attaque du joueur » suit les règles normales.

Licornes (Le Bois sacré)



Le temps efface toutes les blessures. Une corne de licorne ou une pomme d'Homo arboris font de même. Alors n'hésitez pas à foncer dans le tas et à collectionner les blessures. Elles guériront...

Le jeu de cartes Licornes vous offre divers moyens de guérir vos Blessures. Il encourage un style de jeu où vous n'aurez pas beaucoup à vous soucier des Blessures reçues, car vous pourrez les guérir un peu plus tard.



Dragon rose: après la victoire contre ce Dragon, faites le total de vos Blessures. Puis prenez ce nombre de jetons Blessure dans la réserve, et ajoutez-les aux Blessures que vous avez déjà.

Morts-vivants (Les Tertres de Mortombe)



Le cimetière est ouvert. Ressuscitez des cartes défaussées et récupérez les crânes de célèbres guerriers morts-vivants pour augmenter votre gloire.

Le jeu de cartes Morts-vivants vous permet de gagner des points si vous vous emparez de Monstres possédant l'icône Crâne. C'est bien plus facile d'y arriver avec la capacité permettant de prendre des cartes dans le cimetière. Si vous voyez qu'un joueur tente de les récupérer, assurez-vous de l'en empêcher.

Prendre la carte du dessus du cimetière

Certaines cartes permettent aux joueurs de se rendre au cimetière pour récupérer la dernière carte défaussée. Les cartes obtenues de cette manière fonctionnent de la même manière que les cartes obtenues sur la Route périlleuse. Toutes les capacités, y compris celles « Après avoir pris », sont donc appliquées. Le joueur doit affronter les Monstres et les Dragons qu'il rencontre lors de ses visites au cimetière.

Icône Mort-vivant

Cette icône n'accorde aucun effet particulier. Considérez-la simplement comme l'illustration d'un type de carte. N'oubliez pas que d'autres cartes interagissent avec cette icône (exemple: les cartes « Goules » et « de la mort » accordent des points de gloire pour chaque icône Mort-vivant possédée).



Squelette: si aucune carte ne se trouve dans le cimetière, ignorez cette capacité. Sinon, l'échange est obligatoire.



Bouclier: les autres joueurs qui utilisent ou activent des capacités affectant un « autre joueur », un « joueur ciblé » ou un « joueur allié » ne peuvent pas vous prendre pour cible. Ils doivent choisir quelqu'un d'autre. S'il n'existe aucune

cible valide pour cette capacité, ignorez-la. Si la capacité a un coût (par exemple « un autre joueur soigne 1 Blessure »), celui-ci n'est pas considéré comme payé. Pour les capacités activées par d'autres joueurs affectant « tous les joueurs » ou « d'autres joueurs », ignorez les effets qui ne s'appliquent qu'à vous. Notez que le Bouclier bloque également les capacités qui pourraient vous être bénéfiques.



Goule / de la mort: « retirer du jeu » signifie que la carte est remise dans la boîte, et n'est pas placée dans la défausse. Elle ne peut plus entrer en jeu durant la partie.

Utiliser l'effet « Goule » ou « de la mort » est une action mineure, qui ne met pas fin à votre tour. Vous pouvez parfaitement l'utiliser, puis effectuer une action majeure classique (Repos, Route périlleuse, Visite au cimetière ou Défi).

Voleurs (Port-Aurisan)



Tout est une question d'argent. De Cristaux, pour être plus précis. Gagnez-en ou volez-en suffisamment, et vous pourrez peut-être acheter la victoire.

Le jeu de cartes Voleurs offre la possibilité de marquer des points grâce aux Cristaux. Imaginez comment gagner le plus de Cristaux possible, et prenez les cartes qui permettent de marquer des points grâce à eux.

Crédits

Conception du jeu: Rafał Cywicki.

Développement du jeu: Jacek Gołębiowski.

Direction artistique: Bartosz Repetowski.

Illustrations: Bartosz Repetowski, Tomasz Mroziński.

Mise en page: Marta Fleter, Paweł Niziołek, Krzysztof Bernacki et Beata Smugaj.

Traduction: Pauline Aracil, Anne Vétillard.

Relecture: Bruno Cailloux.

Directrice de traduction: Anne Vétillard.

Toutes les icônes mentionnées sont sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

 - Modification de l'icône « Crâne couronnée » de <https://game-icons.net/> par Lorc.



Extension Overlords

Jeu de cartes Blessure

À chaque fois qu'un joueur possède 10 jetons Blessure ou plus, il doit en défausser 10 et piocher 2 cartes Blessure. Il en choisit une et défausse l'autre. Les cartes Blessure sont conservées dans une pile séparée, comme les cartes Objet ou les cartes Enchantement.



Une carte Blessure représente toujours 10 Blessures (-10 points de gloire à la fin de la partie), mais elle impose également des restrictions supplémentaires au joueur, qu'elle compense en offrant quelques points de gloire.

Lorsqu'un joueur se soigne, il doit toujours défausser en premier les jetons Blessure. Il ne peut défausser une carte Blessure (en la remplaçant par 10 jetons Blessures pour soigner le nombre de Blessures indiqué) que s'il n'a plus aucun jeton Blessure.

Anges (La Tour du soleil)

Des prêtres dévots, des paladins à l'armure étincelante et des anges lumineux... Avec eux, tout tourne autour des bonnes actions. Soigner les autres joueurs vous sera très bénéfique.

Le jeu de cartes Anges vous permet de soigner les autres joueurs et d'en tirer parti. Les Blessures des autres joueurs sont une sorte de monnaie que vous pouvez dépenser à votre guise.

« Un autre joueur soigne 1 » : quand cette phrase est utilisée comme coût pour la capacité d'une carte, elle signifie que vous devez choisir un joueur qui a reçu au moins 1 Blessure. Il est soigné et retire 1 Blessure, et vous bénéficiez de la capacité ainsi activée. Si aucun autre joueur n'a de Blessure, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité, car vous ne pouvez pas en payer le coût.



Ange : le soin est appliqué une fois le combat terminé. Le joueur actif peut donc être blessé et devenir le « joueur ayant reçu le plus de Blessures ».



Dragon blanc : après avoir obtenu le Dragon blanc, vos Blessures ne peuvent plus être guéries, même par les autres joueurs. Elles peuvent toujours être transférées grâce aux capacités qui indiquent « transférez X de vos Blessures à d'autres joueurs ».

Démons (La Porte de l'Enfer)

Personne ne veut récupérer ces sales petits démons et leur ignoble magie. Ce sont donc des cadeaux parfaits pour vos ennemis.

Les Monstres du jeu de cartes Démons donnent des points négatifs, mais heureusement, vous pouvez les mettre en travers du chemin de vos adversaires. À moins que n'ayez trouvé un moyen d'en tirer profit.

Elfes noirs (Benzomeranzan)

Pourquoi soigner vos Blessures quand elles peuvent vous être utiles ? C'est toute la subtilité de la magie du sang.

Les Elfes noirs vous permettent de tirer parti de vos Blessures. Vous pouvez ainsi obtenir des Cristaux, des bonus en Attaque ou même directement des points. Vous pourriez même rendre les cartes Blessure rentables, en termes de points.

Faës (Le Fer à cheval perdu)

Les faës adorent s'amuser. Et ce qui les amuse le plus, c'est de donner vos affaires aux autres joueurs.

Le jeu de cartes Faës vous oblige à donner des Cristaux, des Objets et des Monstres aux autres joueurs. Si vous utilisez ces capacités de façon stratégique, cela pourrait même vous être très bénéfique.

« **Donnez X de vos** à un autre joueur » : vous pouvez dépenser vos Cristaux sur des actions mineures (par exemple sur la multi-action du village) avant de prendre la carte. Si vous n'avez plus de Cristaux, vous ne serez pas obligés de les donner à un autre joueur.

Gluants (Le Canal visqueux)

Affronter les Gluants est un sale boulot. Plus vous vous salissez, et plus ils se renforcent. Et avec eux, la saleté est inévitable, croyez-moi.

Le jeu de cartes Gluants met en scène des monstres dont la force s'accroît, et qui offrent de meilleures récompenses, plus le joueur possède d'icônes Gluant. Mais en avoir beaucoup n'est peut-être pas une bonne idée.

icône Gluant

Cette icône n'accorde aucun effet particulier. Considérez-la simplement comme une illustration d'un type de carte. Cependant, d'autres cartes interagissent avec cette icône. La puissance des Gluants augmente selon le nombre d'icônes que possède le joueur actif.



Cérébellum : voici comment compter facilement les points du Cérébellum : 2/8/18/32/50 points de gloire pour 1/2/3/4/5 jetons Récompense.

Golems (Santa-Gnomonica)



« Quand vous êtes dans le pétrin, creusez plus profond » : c'est la philosophie qui sous-tend toute la technologie gnome. Enterrez vos Objets pour utiliser leur pouvoir.

Les Golems vous demandent souvent d'enterrer vos cartes pour en tirer un avantage. Ils sont aussi terriblement résistants, et cela devrait vous permettre de trouver un moyen d'améliorer votre Attaque.

Mages (La Bibliothèque de l'asile)



Un grand pouvoir implique une grande incertitude. Alors ne vous attachez pas trop à vos sorts. Ou à vos sourcils.

Les cartes des Mages vous permettront souvent d'échanger vos cartes Enchantement avec celles des autres joueurs. Vous aurez aussi besoin d'une excellente Défense pour esquiver toutes ces boules de feu.



Livre : le Livre est considéré comme une copie exacte de la carte Enchantement du haut de votre pile. Il copie tous ses symboles, capacités et points de gloire. Il accorde aussi 2 points de gloire à la fin de la partie.



Magicienne : s'il n'y a aucun Enchantement sur la Route périlleuse, ignorez sa capacité.

Troglodytes (Les Halls mycéliens)



Tout ce qui descend doit remonter. Ça vaut aussi pour vos Objets et vos Sorts. Même ceux que vous préféreriez enterrer.

Ce jeu de cartes est essentiellement constitué de cartes que vous préféreriez garder en bas de vos piles. Les Monstres vous feront la vie dure, car la plupart d'entre eux vous demanderont de déterrer vos cartes.



Armure en peau/ Œil d'acide : lorsque vous prenez ces cartes, placez-les immédiatement en bas de leur pile.



Dragon souterrain : chaque joueur, en tournant dans le sens horaire, peut choisir d'enterrer ou de déterrer n'importe lequel de ses Objets ou de ses Enchantements. La carte peut se trouver n'importe où dans la pile. Il ne peut effectuer cette manipulation qu'une seule fois.

Crédits

Conception du jeu : Rafał Cywicki.

Développement du jeu : Jacek Gołębiowski, Krzysztof Rudek.

Direction artistique : Bartosz Repetowski.

Illustrations : Bartosz Repetowski, Mariusz Gandzel, Mateusz Michalski, Daria Zersen et Paweł Fotek.

Mise en page : Marta Fleter, Paweł Niziołek, Krzysztof Bernacki et Beata Smugaj.

Relecture : Rachael Mortimer, Joshua Ross, Piotr Chmielewski, Bruno Cailloux.

Traduction : Pauline Aracil, Anne Vétillard.

Directrice de traduction : Anne Vétillard.

Remerciements particuliers de Rafał : à ma femme, Beata, pour son aide précieuse dans tout ce que j'entreprends. À Krzysztof et Katarzyna Cywicki, ainsi qu'à Anna et Maciek Nowakowski, pour leur aide et leur soutien au cours de nos innombrables tests.

Remerciements particuliers de Jacek : à Piotr Chmielewski pour l'aide qu'il nous a apportée en maintes occasions, ainsi qu'à Michał Oracz et à Marcin Świerkot pour tous leurs conseils.

Odyssey

Enchanters: Odyssey comprend 6 nouveaux jeux de cartes Royaume sur le thème des royaumes antiques et des aventures épiques. Ils fonctionnent de la même manière que les autres jeux de cartes Royaume. Chaque jeu propose un nouveau système offrant de nouvelles stratégies.

Bannières et Classes

Ces deux jeux de cartes remplacent votre Poing d'enchantement initial, et étoffent l'histoire de votre personnage (ils expliquent ses origines, et ce qu'il faisait avant de devenir un enchanteur prestigieux).

Plutôt que de distribuer des Poings d'enchantement durant la mise en place de la partie, donnez deux cartes Bannière et deux cartes Enchantement de classe à chaque joueur. Chacun choisit ensuite une Bannière et un Enchantement.

Les Bannières offrent de nouvelles manières d'obtenir des , des  ou des soins, tandis que les Enchantements de classe vous permettent d'obtenir des Cristaux et des .

Les règles des Bannières et des Enchantements de classe sont inscrites en bas de chaque carte. Vous pouvez donc les utiliser tout au long de la partie.

Cette variante diminue un peu la difficulté du jeu, mais les règles deviennent un peu plus complexes.

Jeu de cartes Événement

Étape supplémentaire durant la mise en place: mélangez le jeu de cartes Événement, et prenez trois cartes par joueur sans les regarder. Puis placez-les au hasard dans la pioche Aventure (nous recommandons de ne pas mélanger ensuite la pioche Aventure).

Contrairement aux autres cartes, les cartes Événement s'activent lorsqu'elles apparaissent sur la Route périlleuse (d'où le symbole « Flèche vers le haut » ). Si vous piochez une carte Événement, appliquez immédiatement ses effets.

Certaines cartes Événement ont un effet unique et immédiat. Après l'avoir appliqué, retirez la carte du jeu et complétez si nécessaire la Route périlleuse.

D'autres cartes Événement peuvent se lier à différents types de cartes de la Route périlleuse. « Lier une carte » signifie que vous glissez la carte Événement sous une carte du type indiqué, en laissant la partie basse visible. Dorénavant, les cartes se déplacent ensemble sur la Route périlleuse. Lorsqu'une carte Événement se trouve sur la Route périlleuse, ses règles s'appliquent à tous les joueurs. Si les cartes liées sont prises, échangées ou défaussées, supprimez la carte Événement du jeu.

Cette variante rend la partie plus imprévisible et plus palpitante, mais elle complique un peu les règles et rend le jeu plus difficile.

Si une carte Événement est défaussée pendant une action  (Défi du Maître suprême), appliquez ses effets, puis défaussez une autre carte de la pioche Aventure.

Centaures (Les Plaines d'Equos)

Vous aimez les combats à longue portée? Il est clair que la distance change tout.

Le jeu de cartes Centaures contient des cartes dont la valeur dépend beaucoup de leur position. Tentez de vaincre les Monstres quand ils sont éloignés. Garder un Pégase en haut de votre pile de Monstres pourra vous aider.

Icône Distance

Il s'agit du nombre de cartes qui séparent une carte de la Route périlleuse de la carte Village. La plupart du temps, elle équivaut au nombre de Cristaux que vous devez dépenser pour prendre la carte sur la Route périlleuse.

Une distance de « 3 ou plus » se réfère aux quatrième, cinquième et sixième emplacements de la Route périlleuse (en partant de la première carte située à côté de la carte Village).

Gladiateurs (Arena Mundi)

Les enchanteurs s'affrontent mutuellement dans une mêlée générale. Combattez les autres joueurs pour devenir le champion de l'arène.

Affronter les autres joueurs en duel vous permettra peut-être de remporter la victoire. Augmentez votre valeur d'Attaque pour infliger de graves blessures, ou améliorez votre Défense pour esquiver les attaques des autres joueurs.

Les duels: les duels entre joueurs sont très simples. Les deux joueurs s'infligent un nombre de Blessures égal à leur valeur actuelle de , moins la valeur de  de l'adversaire.

Avant le duel, les deux joueurs (le joueur actif en premier) peuvent utiliser les actions mineures de leurs cartes et/ou de la carte Village.

Attaquer un autre joueur signifie que l'attaquant inflige au joueur ciblé un nombre de  égal à la valeur de  de l'attaquant, moins la valeur de  de la cible.

Harpies (L'Olympe supérieure)



Saviez-vous que voler revient moins cher que marcher? Prenez de la hauteur!

Le jeu de cartes Harpies possède des icônes qui vous permettent de diminuer le coût de vos voyages. Elles sont excellentes si vous les récupérez rapidement.

Icône Vitesse

Si vous vous rendez sur la Route périlleuse, le coût de ses cartes est réduit de 1  par icône  en votre possession.

Remarque: les coûts ne peuvent pas être négatifs et vous rapporter des Cristaux, espèce de vilain petit gobelin cupide...

Méduses (L'Olympe inférieure)



Vous commencez à avoir les jambes lourdes? C'est le poids... de vos lourdes armes... et l'effet de la pétrification.

Le jeu de cartes Méduses possède des icônes Poids, qui vous contraignent à payer plus cher vos voyages sur la Route périlleuse. Mais elles en valent la peine, car elles sont souvent accompagnées de multiplicateurs de score.

Icône Poids

À la fin d'un tour où vous vous êtes rendu sur la Route périlleuse, vous perdez 1  par icône Poids en votre possession.

Remarque: attention, cela ne veut pas dire que le coût d'un voyage sur la Route périlleuse est plus élevé.

Momies (Ne-Ne-Ne-Séthos)



À Séthos, il existe deux types de temps: le soleil brûlant ou la tempête de sable. Et ils suivent les momies où qu'elles aillent.

Le jeu de cartes Momies met en jeu le jeton Désert, qui affecte les statistiques des Monstres pour tous les joueurs. Le retourner au bon moment peut rendre vos combats plus faciles, et ceux de vos adversaires plus difficiles.

Jeton Désert: la première fois que le jeu vous demande de retourner le jeton Désert, lancez-le en l'air comme une pièce de monnaie, pour voir de quel côté il retombe. Pendant le reste de la partie, « retourner le jeton Désert » signifie simplement que vous devez le changer de côté. Le jeton Désert s'applique à tous les Monstres , Dragons  et Maîtres suprêmes .

Si deux effets vous demandent de doubler les effets du jeton Désert, multipliez les valeurs par quatre. Pour trois effets, continuez à multiplier ces valeurs, etc.

Les points de vie et la Force d'un Monstre ne peuvent pas être inférieurs à zéro.



Côté Soleil brûlant:

Attaque +1, Points de vie -1



Côté Tempête de sable:

Attaque -1, Points de vie +1

Sirènes (Conquilia)



Les perles sont comme des piles rechargeables sous-marines. Elles peuvent alimenter à chaque tour les pouvoirs de vos reliques.

Le jeu de cartes Sirènes comporte des icônes Perle, qui vous aideront à payer vos actions mineures. Les cartes qui en portent sont donc très intéressantes.

Icône Perle

Les Perles sont pour ainsi dire des Cristaux améliorés, que vous pouvez réutiliser à chaque tour, MAIS elles ne peuvent pas servir à acheter les cartes de la Route périlleuse.



Le nombre de jetons Perle en votre possession doit toujours être égal au nombre d'icônes Perle de vos cartes. Quand vous dépensez des Perles, retournez-les pour montrer leur face sombre. Au début de votre tour, retournez-les pour montrer leur face claire.

Crédits

Conception du jeu: Rafał Cywicki, Jacek Gołębiowski.

Développement du jeu: Jacek Gołębiowski, Krzysztof Rudek.

Direction artistique: Bartosz Repetowski.

Illustrations: Bartosz Repetowski, Vasiliy Gromov, Alexey Zaporozhets, Anton Zemskov, Kostya Chernianu, Long Le.

Mise en page: Krzysztof Bernacki et Beata Smugaj.

Relecture: Piotr Chmielewski, Bruno Cailloux.

Tests: Ernest Kiedrowicz, Wojciech Gruchała, Krzysztof Rudek.

Traduction: Pauline Aracil, Anne Vétillard.

Directrice de traduction: Anne Vétillard.

Toutes les icônes mentionnées sont sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

 - L'icône « Colonne ionique » provient de <https://game-icons.net/> et a été créée par Delapouite.

 - L'icône « Panneau de direction » provient de <https://game-icons.net/> et a été créée par Delapouite.

 - L'icône « Pied ailé » provient de <https://game-icons.net/> et a été créée par Lorc.

EastQuest

Enchanters: EastQuest comprend 6 nouveaux jeux de cartes Royaume sur le thème des anciens royaumes asiatiques. Ils fonctionnent de la même manière que les autres jeux de cartes Royaume.

Les cartes EastQuest ont souvent plus de texte dans leur partie inférieure, et complexifient généralement la partie. Certains jeux de cartes comprennent également un nouveau système permettant de nouvelles stratégies.

Jeu de cartes Quête

Au début de la partie, tirez au hasard quatre cartes Quête et placez-les dans la zone commune, à la vue de tous les joueurs.

Toutes les cartes Quête affichent une action mineure que les joueurs peuvent utiliser durant leur tour. La plupart comportent une condition à satisfaire en guise de coût, et une récompense acquise lorsque vous récupérez la carte.

Pour s'approprier une carte Quête, le joueur la prend et la place dans sa zone de jeu. Dans la plupart des cas, cela n'est possible que lorsque la carte Quête se trouve dans la zone commune. Seules les cartes Quête spécifiant « Peut être prise à d'autres joueurs » peuvent être prises dans la zone de jeu des autres joueurs. Les quêtes comportant cette clause doivent toujours être visibles. Ne placez pas d'autres cartes Quête par-dessus lorsque vous les récupérez.

Lorsque vous prenez une carte Quête, appliquez l'effet immédiat . Les quêtes poussent les joueurs à suivre certaines stratégies, et offrent aux novices un objectif à atteindre.

Si vous estimez que deux quêtes sont trop similaires, n'hésitez pas à en changer une.

Jeu de cartes Mythic

Le jeu de cartes Mythic annonce l'Apocalypse. La fin du monde approche, les différents univers entrent en collision, et des monstres venus d'autres réalités entrent dans le monde des Enchanteurs.

Les cartes Mythic représentent des Monstres très puissants, qui offrent des récompenses extraordinaires. Il faut souvent bien se préparer avant de les affronter, mais ils peuvent changer le score de façon drastique.

Mise en place: après avoir mélangé la pioche Aventure, chaque joueur tire au hasard une carte dans le jeu de cartes Mythic. Les joueurs montrent leur carte à tout le monde (pour que chacun puisse se préparer à ce qui arrivera bientôt). Mélangez ensuite les cartes Mythic et placez-les sous la pioche Aventure.

Certaines cartes vous demanderont « d'ignorer tous les Objets » ou « d'ignorer tous les Enchantements » : cette règle ne s'applique qu'aux symboles d'Attaque et de Défense imprimés sur les cartes concernées. Vous pourrez toujours utiliser les capacités de ces cartes, même si elles accordent des bonus d'Attaque ou de Défense. Ainsi, vous n'aurez pas à chercher l'origine d'un bonus particulier.

Jeu de cartes Automa

Le mode Automa est une variante qui ajoute un joueur virtuel. Il permet de jouer en mode solo compétitif, ou d'ajouter un joueur dans une partie normale.

Vous pouvez utiliser ce mode avec l'application *Enchanters: Companion*, ou avec le jeu de cartes Automa.

Au début de chaque nouveau round (lorsque tous les joueurs ont joué un tour), piochez une carte Automa. Elle indique la carte de la Route périlleuse qu'il faut ajouter à une pile spéciale, le Marché. Placez-la où vous voulez sur la table.

Après avoir appliqué les effets de la carte Automa, complétez la Route périlleuse. Chaque joueur a désormais la possibilité d'utiliser la capacité affichée sur la partie haute de la carte Automa durant son tour.

Lorsque la pioche Automa est vide, mélangez toutes les cartes Automa pour constituer une nouvelle pioche.

Situations spéciales

Si une carte Automa cible un emplacement vide de la Route périlleuse (durant les derniers rounds), appliquez la règle à la carte la plus proche sur la Route périlleuse.

Rappel: le Marché ne fait pas partie de la Route périlleuse. Ignorez toutes les règles relatives à la Route périlleuse lorsque vous prenez une carte dans la pile Marché.

Règles additionnelles pour la version solo

Vous gagnez si vous possédez au moins 50  à la fin de la partie.

Si vous utilisez un Maître suprême, placez 2 jetons  sur celui-ci.

Si une carte vous ordonne de voler un , prenez-le dans la réserve commune.

Les Monstres du jeu de cartes des Démons donnent des points positifs, et non plus négatifs. Vous ne pouvez pas utiliser le jeu de cartes Gladiateurs avec l'Automa.

Appliquez toutes les autres actions ciblant un autre joueur à la pile Marché, en suivant les règles suivantes :

Blessures infligées à un autre joueur : placez les jetons Blessures à côté du Marché. À la fin de la partie, comptez-les comme des points de gloire positifs.

Défaussez une carte : défaussez la carte du haut de la pile Marché.

Déterrez une carte : même principe, mais avec la carte du bas de la pile.

Donnez une carte : vous pouvez la placer en haut ou en bas de la pile Marché.

Échangez une carte/Prenez une carte/Enterrez une carte : vous pouvez utiliser la carte du haut de la pile Marché, mais uniquement si son type correspond à la règle appliquée.

Geishas (La Cour du Bonsaï)



La cour du Bonsaï est un haut lieu diplomatique. Les cérémonies du thé, les spectacles musicaux et les négociations y sont monnaie courante. Sans oublier les empoisonnements, qui sont malheureusement très fréquents.

Le jeu de cartes Geishas donne aux joueurs l'occasion unique d'éviter les « Effets immédiats » négatifs lorsqu'ils prennent une carte. Ce mécanisme est essentiel pour gagner des points face aux monstres de ce jeu de cartes.

Moines (Le Temple de la Vallée cachée)



Les singes de la Vallée cachée ont l'habitude de prendre tout leur temps. L'épanouissement de soi naît d'une introspection lente et méthodique... Alors reposez-vous un moment, et détendez-vous.

Le jeu de cartes Moines comprend de nombreuses capacités qui s'activent lorsque vous vous reposez. En outre, certaines cartes vous forceront à vous reposer au tour suivant si vous les avez prises. Si un joueur oublie cette règle, il subit 10 Blessures.

Nagas (Le Marché ganeshien)



Pour les artificiers ganeshiens, rien n'est plus précieux que l'équilibre et la beauté. Les Nagas aiment elles aussi les belles choses, mais pour ce qui est de l'équilibre... elles sont beaucoup moins douées.

Dans ce jeu, les cartes Objets et Enchantements regorgent de points de gloire, et permettent de manipuler les cartes des piles. Cependant, elles n'offrent que des bonus ponctuels et requièrent un équilibre délicat entre les Objets et les Enchantements.

Ninjas (Le Dojo du Renard obscur)



« Tuer vite et mourir jeune », telle est la philosophie des ninjas du clan du Renard obscur. Leur équipement et leurs sorts sont sans pareils. Ils sont très efficaces, mais leur nombre d'utilisations reste limité.

Les Objets et les Enchantements du jeu de cartes Ninjas fonctionnent avec une monnaie spéciale , les « charges ». C'est une sorte de munition qui permet d'alimenter leurs capacités. Vous pouvez gagner des Charges en prenant des cartes du jeu Ninjas. Vous ne pouvez les dépenser que si vous possédez sur l'une de vos cartes une capacité correspondante.



L'une des cartes de ce jeu (le Grappin) se réfère à la distance . La distance est le nombre de cartes qui séparent une carte de la Route périlleuse de la carte Village. La plupart du temps, elle équivaut au nombre de Cristaux qu'il faut dépenser pour prendre cette carte sur la Route. Une distance de « 3 ou plus » se réfère aux quatrième, cinquième et sixième emplacements de la Route périlleuse (en partant de la première carte située à côté de la carte Village).

Pirates (La Ville flottante)



Les six mers n'ont jamais été un endroit sûr. Maintenant que les pirates de la Mer de jade ont levé l'ancre, aucun cristal n'est en sécurité.

Le jeu de cartes Pirates est basé sur la circulation des Cristaux. Aucune règle spéciale n'est requise pour les utiliser. De toute façon, les pirates n'aiment pas les règles.

Samouraïs (Le Château de Taigaa)



Un samouraï passe sa vie à maîtriser le maniement d'une arme, pour se préparer à la bataille qui lui apportera un grand honneur ou une mort glorieuse.

Le jeu de cartes Samouraïs comprend plusieurs Monstres extrêmement puissants, marqués de l'icône . Elle indique qu'ils ne se déplacent pas sur la Route périlleuse. Lorsque vous mettez la Route périlleuse à jour, ne les déplacez pas. Laissez-les là où ils sont. Si nécessaire, faites glisser les autres cartes autour d'eux.

Ces Monstres ne peuvent avancer vers le village que lorsqu'il ne reste plus aucune carte dans la pioche Aventure pour remplir les emplacements vides.

Attention ! Il est fortement déconseillé d'utiliser le jeu de cartes Événement avec le jeu de cartes Samouraïs. Faites-le à vos risques et périls, et rappelez-vous que nous vous avons prévenus !

Crédits

Conception du jeu : Rafał Cywicki.

Développement du jeu : Jacek Gołębiowski, Piotr Chmielewski.

Direction artistique : Bartosz Repetowski.

Illustrations : Bartosz Repetowski, Vasily Gromov, Artyom Malkin, Alexey Zaporozhets et Tomasz Mroziński.

Illustrations Mythic Deck : Stéphane Gantiez, Christophe Madura, Guillem Pongiluppi, Stefan Kopinski et Bayard Wu.

Mise en page : Beata Smugaj.

Relecture : Piotr Chmielewski, Bruno Cailloux.

Tests : Piotr Chmielewski, Marek Małagocki, Marta Bilska.

Traduction : Pauline Aracil, Anne Vétillard.

Directrice de traduction : Anne Vétillard.

Responsable de production : Erwann Le Torrivelled.

Directeur de la communication : Léonidas Vesperini.

Community manager US : Samuel Healey.

Marketing et réseaux sociaux : Helena Tzioti.

Éditeurs : Benoît Vogt et Léonidas Vesperini.

Toutes les icônes mentionnées sont sous licence CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)



- Modification de l'icône « Shuriken » issue de <https://game-icons.net/> par Lorc.



- Fusion des icônes « Boulet de démolition » et « Menottes » issues de <https://game-icons.net/> par Lorc.

Mode Coop

Le mode Coop est une variante d'*Enchanters* où les joueurs s'unissent au sein de la toute jeune Guilde des Enchanteurs, pour affronter un puissant Maître suprême.

Le but du jeu est de tuer le Maître suprême et de chasser le reste de sa horde. Pour cela, vous devez réduire ses points de vie (PV) de 99 à 0 en évitant d'atteindre votre limite de Blessures.

Mise en place

- 1 Lorsque vous créez la pioche Aventure, prenez la moitié de **2 jeux de cartes Royaume** par joueur (celle avec un « 2 » au verso).
- 2 Prenez **La Guilde des Enchanteurs** comme carte Village. Choisissez une carte parmi les **Ennemis suprêmes**.
- 3 Préparez le **jeu de cartes IA**. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter les cartes IA correspondant au Maître suprême choisi (cf. plus bas).
- 4 Choisissez une carte Niveau de difficulté pour définir la limite de Blessures des joueurs.
 - Au niveau **Facile**, les Blessures sont limitées à **50**.
 - Au niveau **Normal**, elles sont limitées à **40**.
 - Au niveau **Difficile**, elles sont limitées à **30**.
 - Au niveau **Très difficile**, elles sont limitées à **25**.
- 5 Préparez la pioche Aventure et la Route périlleuse comme pour une partie normale.
- 6 Réglez le cadran du Maître suprême sur 99 PV. Pour jouer en solo, faites une mise en place comme pour une partie à deux, et prenez les décisions pour les deux « joueurs ».

Déroulement de la partie

Le mode Coop se joue en plusieurs rounds, constitués chacun des étapes suivantes :

- 1 Au début du round, tirez une carte dans la pioche IA.
- 2 Lisez les effets de la carte à voix haute et appliquez-les à tous les joueurs.
- 3 Chaque joueur joue 1 tour, dans l'ordre normal. Puis le round suivant commence.



Victoire et défaite

Vous **GAGNEZ** si les points de vie du Maître suprême sont réduits à 0.

Les joueurs peuvent réduire ces PV de deux manières :

- Un combat remporté soustrait un certain nombre de points (généralement 10) aux PV restants du Maître suprême.
- L'action spéciale associée au village de **la Guilde des Enchanteurs** vous permet de supprimer du jeu la carte du haut de n'importe laquelle de vos piles (☞, ☞ ou ☞ / ☞) pour infliger au Maître suprême un nombre de Blessures égal à la valeur de ☞ de la carte. Les règles des actions mineures s'appliquent normalement.

Vous **PERDEZ** si votre groupe reçoit un nombre total de Blessures égal ou supérieur à la limite du niveau de difficulté choisi, ou s'il n'y a plus de cartes dans la pioche Aventure et sur la Route périlleuse.

MODIFICATION DES RÈGLES

PRINCIPE DE BASE

- Si une règle accorde normalement un bénéfice à un autre joueur en mode compétitif, il est dévolu au Maître suprême.
- Si elle inflige des Blessures à un autre joueur, c'est le Maître suprême qui les subit.

Règles générales

- **Jeu de cartes IA** : ce jeu est au cœur du mode Coop. Chaque carte de ce jeu possède un effet qui dépend du niveau de rage du Maître suprême, et qui augmente lorsque ses PV passent sous les seuils indiqués.
- **Blessures** : le total des Blessures est compté pour tous les membres du groupe, et n'est pas pris en compte au niveau individuel. Si vous atteignez la limite de Blessures correspondant à la difficulté choisie, vous perdez la partie.
- **Round** : il consiste en un tour de chaque joueur, dans l'ordre normal.
- Comme dans une partie classique, les joueurs ne peuvent pas utiliser les différentes capacités en dehors de leur tour. La même règle s'applique aux bonus temporaires : ils sont perdus lorsque le tour d'un joueur est terminé.
- « **Tous les joueurs** » ou « **Chaque joueur** » signifie que chaque joueur subit séparément les effets des cartes IA.
- **Défi ou Duel** : quand vous avez vaincu le Maître suprême en utilisant l'action majeure : Défi ☞, vous ne recevez pas de jeton Récompense mais le Maître suprême perd à la place 10 PV. De plus, le Maître suprême devient plus puissant : placez 1 jeton Attaque et 1 jeton PV sur sa carte.

De même, en mode Coop, vous ne disputez pas de Duels contre les autres joueurs, mais contre le Maître suprême. Un Duel n'est pas un Défi: vous ne défaussez pas la carte du dessus de la pioche Aventure après avoir disputé un Duel contre le Maître suprême.

- **Attaquer un autre joueur** signifie que l'attaquant inflige au joueur ciblé un nombre de Blessures égal à la valeur d'Attaque  de l'attaquant, moins la valeur de Défense  de la cible.
- **Si la capacité d'une carte mentionne « un autre joueur » ou « d'autres joueurs »** (comme celle du Chevalier noir), elle cible le Maître suprême.
- **Si la capacité d'une carte mentionne un « joueur ciblé »**, vous pouvez choisir n'importe quel joueur ou le Maître suprême.
- **Si une carte Monstre possède une capacité « Enterrer  »,** considérez qu'il s'agit plutôt d'une capacité « Défausser  ».
- **Donner/Défausser/Voler/Forcer à vous donner une carte:** regardez si cet effet est positif ou négatif pour le joueur actif dans une partie classique. S'il est positif, retirez un jeton Renforts au Maître suprême. S'il est négatif, donnez un jeton Renforts au Maître suprême.
 - **Exemple 1:** la Manticore force un adversaire à défausser un Monstre. En mode Coop, elle retire un jeton au Maître suprême. La carte Objet « Piège » fonctionne de la même manière.
 - **Exemple 2:** la Nymphé vous force à donner un Monstre à un autre joueur. En mode Coop, défaussez le Monstre et donnez au Maître suprême un jeton Renforts.
- **Donner des cristaux:** le Maître suprême conserve les Cristaux sur sa fiche, et échange automatiquement 5  contre 1 jeton Renforts.
- **Si la capacité d'une carte stipule « Volez x  »,** prenez d'abord ceux qui se trouvent sur la fiche du Maître suprême, puis complétez la somme avec la réserve commune.
- **Si vous jouez avec le jeu de cartes Événements,** supprimez les cartes Ascension du Maître suprême et Surcharge magique de la pioche avant la mise en place de la partie.
- **Payer un coût:** les joueurs décident comment ils se répartissent le paiement.
- **Lorsque vous supprimez un Dragon  qui inflige une pénalité passive** (par exemple le Dragon blanc: « Vos  ne peuvent plus être soignées ») pour infliger des  au Maître suprême, ajoutez un jeton Renforts aléatoire au Maître suprême après lui avoir infligé le nombre de Blessures indiqué par la valeur de Gloire  de la carte.

RÈGLES SPÉCIFIQUES D'UN JEU DE CARTES

- **Démons:** considérez les points de pénalité comme des points normaux, mais si vous donnez une carte Monstre  au Maître suprême en utilisant leurs capacités, retirez l'un de ses jetons Renforts au lieu de lui infliger des Blessures.

RÈGLES SPÉCIFIQUES DE CERTAINES CARTES

- **Livre vorace:** ignorez sa capacité.
- **Bouclier:** défaussez cette carte pour éviter l'effet d'une carte IA qui vient d'être piochée. L'effet est annulé pour tous les joueurs.

Les Ennemis suprêmes

Quatre Maîtres suprêmes ont été conçus spécialement pour le mode Coop:

- Ryma, la Laie titanesque
- Geigneur, le Maître minable
- Le Conseil gris
- Cerbère

Ils représentent un défi de taille! Pour les vaincre avec un niveau de difficulté élevé, vous devrez connaître les mécanismes du jeu sur le bout des doigts. Ils ajoutent également des cartes IA spéciales, introduites dans le jeu de cartes IA lorsque vous les affrontez.

Nous vous proposons aussi 16 cartes de recouvrement pour adapter les Maîtres suprêmes existants au mode Coop. Ils sont moins coriaces que les Maîtres suprêmes exclusifs du mode Coop mentionnés ci-dessus.

- Lukah, l'Archange
- Roi Arsen III, l'Immortel
- Vragan, le Chevalier plus noir que noir
- Jabar Rephet, le Grand vizir
- Xavras, le Marionnettiste
- Cho'mun, le général ogre
- Dorkha, la Voyante
- Rateur, le Farceur
- Béatrice, la Mangesort
- Théria, l'Hydre draconique
- Zeupitter, le Hiérarque suprême
- Pétra, la Marraine gorgone
- Monophémus, le chef des cyclopes
- Sa'akara, la Maîtresse des jeux
- Doggon, le Re-Khan des Six mers
- Lerxos, le Sphinx ancien



Cartes de recouvrement du mode Coop

Déroulement d'un tour

Début du tour

- 1 Déclenchement des capacités « Au début de votre tour... ».
- 2 Possibilité d'actions mineures.
- 3 Choisissez une action majeure.

Route périlleuse

- 1 Choisissez une carte.
 - 2 Payez les Cristaux requis.
-  ou  ?
- 1 Possibilité d'actions mineures.
 - 2 Appliquez les ↓.
 - 3 Déclenchement des effets « Après avoir pris... ».
 - 4 Ajoutez la carte à la pile adéquate.
-  ou  ?
- 1 Possibilité d'actions mineures.
 - 2 Combat.
 - Le joueur attaque le Monstre.
 - Le Monstre attaque le joueur.
 - 3 Appliquez les ↓.
 - 4 Déclenchement des effets « Après avoir pris... ».
 - 5 Ajoutez la carte à la pile adéquate.

Repos

- 1 Choisissez une action .
- 2 Payez l'éventuel coût supplémentaire.
- 3 Appliquez l'effet.
- 4 Déclenchement des capacités « Après avoir utilisé...  ».
- 5 Défaussez la première carte de la Route périlleuse.
- 6 Vérifiez les invasions.

Défi (Maître suprême)

- 1 Payez l'éventuel coût supplémentaire.
- 2 Possibilité d'actions mineures.
- 3 Combat.
 - Le Maître suprême attaque le joueur.
 - Le joueur attaque le Maître suprême.
- 4 Prenez un jeton Récompense.
- 5 Appliquez les ↓.
- 6 Défaussez la carte du dessus de la pioche Aventure.

Fin du tour

- 4 Possibilité d'actions mineures.
- 5 Faites glisser les cartes de la Route périlleuse vers le Village.
- 6 Complétez la Route périlleuse.

Si deux effets se produisent à la même étape du tour (cf. table ci-dessus), le joueur actif choisit celui qui est appliqué en premier.

Page d'aide

Résumé de la mise en place

- 1 Chaque joueur prend 5 Cristaux .
- 2 Chaque joueur prend un « Poing d'enchantement ».
- 3 Mélangez les jeux de cartes Royaume (1 par joueur ou 4 moitiés de jeux pour 2 joueurs).
- 4 Trouvez 6/9/12 cartes Objet  ou Enchantement  (pour 2/3/4 joueurs) sous le dessous de la pioche Aventure, et mettez-les sur le dessus de la pioche.
- 5 Prenez 6 cartes dans la pioche Aventure et placez-les sur la Route périlleuse.
- 6 Prenez une carte Village  au hasard.
- 7 Déterminez qui est le premier joueur.

Pendant son tour, un joueur peut :

 **Voyager sur la Route périlleuse** : le joueur achète une carte de la Route périlleuse avec ses Cristaux .

OU

 **Prendre un Repos** : le joueur utilise l'une des actions  disponibles. La première carte de la Route périlleuse est défaussée à la fin de son tour.

PAR AILLEURS

 Vous pouvez utiliser **une fois** chaque action mineure Coût  Effet de la carte Village , ou des cartes du haut de vos piles.

Combat

 Le joueur attaque le Monstre . La valeur d'Attaque  du joueur doit être égale ou supérieure au nombre de points de vie  du Monstre.

 Le Monstre  attaque TOUJOURS le joueur. Le joueur reçoit un nombre de jetons Blessure  égal à la différence entre la Force du Monstre  et sa Défense personnelle .

Score final

-  Ajoutez les points de gloire  des cartes gagnées par le joueur.
-  -1 point de gloire  par Blessure  reçue.
-  Ajoutez les points de gloire  supplémentaires accordés par la carte Village .

Liste des icônes

 Carte Monstre	 Force du monstre
 Carte Dragon	 Points de vie du monstre
 Carte Objet	 Attaque du joueur
 Carte Enchantement	 Défense du joueur
 Carte Village	 Effet immédiat
 Carte Maître suprême	 Points de gloire
 Action Coût — Effet	 Jeton Récompense
 Blessures	 Action Repos
 Cristaux	 Action Défi

Contenu de la boîte

1018 cartes classiques (63 x 88 mm)

- 28 jeux de cartes Royaume (25 + 1 carte de tirage aléatoire par jeu)
- Jeu de cartes Blessures (25 + 1 carte d'illustration)
- Jeu de cartes Bannières et Classes (52 dans *Odyssée*, 12 dans *EastQuest*)
- Jeu de cartes Événement (26)
- Jeu de cartes Quête (58)
- Jeu de cartes IA (52)
- Jeu de cartes Automa (12)
- Cartes de recouvrement pour les Maîtres suprêmes (8 dans *Odyssée* + 3 dans *EastQuest*)
- 2 cartes Limite de Blessures
- Jeu de cartes Mythic (30) (jeu promotionnel et optionnel)
- Poing d'enchantement (4 séries de 2 cartes)
- 1 méga cristal

86 grandes cartes (130 x 90 mm)

- 23 cartes Village (*Jeu de base*)
- 8 cartes Village (*Overlords*)
- 7 cartes Village (*Odyssée*)
- 6 cartes Village (*EastQuest*)
- 17 cartes Maître suprême (*Overlords*)
- 10 cartes Maître suprême (*Odyssée*)
- 6 cartes Maître suprême (*EastQuest*)
- 4 cartes Aide-mémoire
- 4 tableaux Attaque/Défense

Jetons

- Cristaux (30 « 1 », 24 « 3 » et 12 « 10 »)
- Blessures (25 « -1 » et 21 « -5 »)
- Renforts (12 dans *Overlords* + 3 dans *Odyssée*)
- Marqueurs d'Attaque et de Défense (4 séries de 2)
- Shurikens/Charges (25)
- Perles (25)
- Jeton Temps (1)
- Coût du voyage sur la Route périlleuse (6)
- Cerbère (1)
- Récompense (12)

Autre

- Plateau de jeu
- 4 plateaux joueurs
- 39 intercalaires pour les cartes
- Cadran du Maître suprême
- 1 feuillet démarrage rapide
- 1 feuillet jetons 3D
- Ce livret de règles