



CHAMPS DE GLOIRE

PILLARDS DE LA MER DU NORD

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS
TRADUCTION – FRED GOBBAERTS / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2017 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

L'extension Champs de Gloire de Pillards de la Mer du Nord introduit les Jarls ennemis qui unissent leur force pour mettre un terme aux récents massacres. Malgré la menace qu'ils représentent, la Gloire attend ceux qui oseront les défier. Croiser le fer avec un Jarl vous blessera à coup sûr, mais il n'est plus l'heure pour hésiter. À la bataille !

CONTENU

- 1 Plateau Hameau 
- 1 Carte Bateau 
- 6 Plateaux de Confrontation 
- 1 Ouvrier noir 
- 3 Ouvriers gris 
- 50 Blessures 
- 9 Marqueurs de score (de 6 couleurs) 
- 12 Marqueurs Jarls 
- 2 Dés Valkyrie 
- 6 Tuiles Multiplicatrices 
- 30 Cartes Villageois (marquées d'un ) 
- 15 Cartes Jarls 

Installez Pillards de la mer du Nord comme décrit dans les règles de base, avec les ajustements suivants :

1. Placez le Plateau Hameau le long du Plateau principal, sur le bas du côté droit.
2. Mélangez toutes les cartes Jarls et placez-les face cachée sur l'emplacement le plus bas du Plateau Hameau, formant ainsi la pile de Jarls. L'espace au-dessus est la pile de défausse.
3. Ajoutez les marqueurs Jarls dans le Sac Noir avec les Butins et les Valkyries. N'oubliez pas de remplir les 3 nouveaux lieux de pillage sur le Plateau Hameau (ainsi que les 3 Ouvriers gris).
4. Placez 1 Marqueur de score de chaque joueur sur la Piste de Gloire , sur le Plateau Hameau.
5. Placez toutes les Blessures dans la Réserve Principale.
6. Chaque joueur reçoit un Plateau de Confrontation. Il sera utilisé pour suivre les confrontations avec les Jarls durant la partie.
7. Mélangez les nouvelles cartes Villageois avec celles du jeu de base.
8. Une phase de draft est désormais recommandée à partir de 3 joueurs :



- Distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.
- Chaque joueur regarde sa main et choisit une carte Villageois qu'il recrutera gratuitement.
- Parmi les 4 cartes restantes, tous les joueurs passent une carte au joueur à sa gauche et une à celui à sa droite.
- Tous les joueurs peuvent maintenant retourner la carte sélectionnée et la recruter gratuitement.
- Tous les joueurs doivent avoir 4 cartes en main (2 de leur main de départ et 1 reçue de chaque voisin).

Les Jarls ennemis ont joint leurs forces pour mettre un terme à vos raids. Renoncerez-vous ou les combattrez-vous sur le champ de bataille, hache contre hache ?

Durant la mise en place, les marqueurs Jarls ont été ajoutés aux Butins et Valkyries. Quand un joueur pille un lieu contenant un Jarl, il doit retourner la première carte de la pile des Jarls. Après l'avoir regardé, le joueur doit choisir 1 des 3 options :

1. Tuer
2. Soudoyer
3. Fuir

Lorsque vous récupérez au moins 1 Jarl lors d'un Raid, révélez autant de Cartes Jarls que de marqueurs Jarls récupérés. Le joueur actif décide dans quel ordre il affrontera chacun des Jarls (*indépendamment de l'ordre de tirage*). En revanche, les confrontations devront être résolus dans l'ordre suivant : (*Tuer > Soudoyer > Fuir*). Un joueur ne peut Fuir le premier Jarl, puis choisir de Tuer le second.



Par exemple, le joueur actif affronte 3 Jarls durant ce Raid. Il décide de Tuer les deux premiers Jarls et Fuir le troisième. Une autre option aurait été de Soudoyer le premier Jarl et Fuir les deux derniers.

Remarques importantes :

- Les confrontations avec les Jarls se résolvent avant les Valkyries d'un même raid.
- Une fois qu'un joueur a révélé une Carte Jarl, il doit l'affronter (*il ne peut pas changer d'avis et choisir un autre set de Butins*).
- Lors de la résolution d'une confrontation, le joueur actif doit placer le marqueur Jarls sur leur Plateau de Confrontation, sur la zone de son choix (Tuer / Soudoyer / Fuir). Il y restera jusqu'à la fin de la partie.
- Il est important que les nouveaux joueurs sachent que les Cartes Jarls ont eu Force Militaire de 5 ou 6 et un coût de recrutement de 3 ou 4. Il est bon de le savoir avant de commencer les confrontations.



Tuer un Jarl ennemi n'est pas un défi aisé. Votre équipage est sûr d'en ressortir usé et blessé.

Lorsqu'il décide de Tuer un Jarl, le joueur actif devra placer autant de Blessures que la **Force Militaire du Jarl + 1**.

Blessures

Tuer ou Soudoyer des Jarls aura toujours pour résultat immédiat des Blessures pour votre Equipage. Dans les deux cas, le joueur actifs devra prendre autant de Blessures que nécessaire dans la Réserve Principale et les placer sur son Equipage.

Chaque Membre d'Equipage pourra prendre autant de Blessures que sa propre Force Militaire. Mais chaque Blessure **réduira sa Force Militaire de 1** pour les futurs Raids.

- Même s'ils peuvent avoir plus de force, les Héros ne peuvent prendre plus de Blessures que leur Force indiquée en haut à gauche.
- Les Membres d'Equipage ayant une Force Militaire égale à 0 ne peuvent prendre de Blessures.
- Les Membres d'Equipage ne meurent pas en prenant des Blessures.

Les Blessures ne sont pas limitées. SI la Réserve Principale devait être vide de Blessure, les joueurs devront utiliser d'autres marqueurs à la place (*des Valkyries par exemple*).

Après avoir assigné les Blessures à son Equipage, le joueur actif recevra le bonus en bas à droite de la Carte Jarl. Il avancera aussi son Marqueur de 2 sur la Piste de Gloire pour chaque Jarl Tué. Enfin, il défaussera la Carte Jarl dans la Défausse des Jarls.



Par exemple, le joueur actif affronte le Jarl Ylva et décide de la Tuer. Il prend 7 Blessures, gagne 1 Armement, 2 Gloire. Il défausse Ylva et place son marqueur sur la zone Tuer de son Plateau de Confrontation.



2. Soudoyer

S'il est gratifiant d'offrir une mort glorieuse à vos ennemis, les persuader de rejoindre votre Equipage pourrait s'avérer plus bénéfique sur le long terme.

Lorsqu'il décide de Soudoyer un Jarl, le joueur actif devra placer autant de Blessures que la **Force Militaire du Jarl - 1** (voir l'encart Blessure page 5).

Après avoir placé le nombre requis de Blessures, le joueur actif doit payer le coût en pièces d'Argent indiqué sur la Carte Jarl. Le Jarl rejoint donc l'Equipage du joueur.

Remarque : Les Jarls soudoyés ne peuvent pas prendre de Blessures ou être ciblés par des Valkyries lors du Raid où ils ont été affrontés. En revanche, lors des prochains raids, ils pourront être blessés ou être emportés au Valhalla par de belles Valkyries.



Par exemple, le joueur actif affronte le Jarl Borg et décide de le Soudoyer. Il place 5 Blessures sur son Equipage, puis paie 3 pièces d'Argent avant de l'ajouter à son Equipage. Si le Jarl Borg fait toujours parti de son Equipage à la fin de la partie, il gagnera 3 Points de Victoire s'il n'a fui devant aucun Jarl.



GAGNEZ 3 PV SI VOUS N'AVEZ FUIT DEVANT AUCUN JARL

GAGNEZ 1 PROVISION ET 1 CARTE



UNE FOIS PAR RAID VOUS POUVEZ RELANCER UN DE

PERDEZ 1 MEMBRE D'EQUIPAGE POUR GAGNER 1 BOUTIN DE LA RESERVE



PRENEZ UNE BLESSURE DE MOINS LORSQUE VOUS SOUDOYEZ UN JARL

PERDEZ 1 PROVISION POUR OTER JUSQU'A 5 BLESSURES

Une fois le Jarl ennemi soudoyé, il est considéré comme un Membre d'Equipage. En revanche, les Cartes Jarls ne peuvent jamais être ajoutées dans la main du joueur (que ce soit par le Foussoyeur ou par un autre moyen). Les joueurs sont toujours limités à 5 Membres d'Equipage (Jarls inclus) à la fin de leur tour (après avoir résolu les Valkyries).

À la fin de la partie, les joueurs peuvent gagner des Points de Victoire additionnels pour les Jarls encore vivants dans leur Equipage. Les conditions de ces Points de Victoire sont indiquées en bas à gauche des Cartes Jarls.

3. Fuir

De temps à autre, il est plus simple de prendre ses jambes à son cou. Tant que vous pourrez endurer la honte et les moqueries, c'est le chemin plus sûr. Lorsqu'il décide de Fuir un Jarl, le joueur actif défause la Carte Jarl sans prendre de Blessures. Il doit alors choisir de perdre 1 Gloire ou 1 Point de Victoire. S'il n'a aucun des deux, rien ne se passe.

Si un joueur ne peut Tuer ou Soudoyer un Jarl, il doit Fuir.

GUERIR DES BLESSURES

Le seul moyen de guérir des Blessures est au travers d'actions via la Demeure du Jarl, et bien évidemment... au travers d'une mort glorieuse.

Si un Membre d'Equipage est retiré quelle qu'en soit la raison (Valkyrie, action d'Equipage, ou quoique ce soit d'autre), toutes les Blessures sur la carte retournent dans la Réserve Principale (ils ne sont pas transférés sur les autres Membres d'Equipage).

GLOIRE

Dans une culture reposant sur l'art de la guerre, seules les plus grandes batailles resteront dans les annales.

Quand la Force Militaire d'un joueur dépasse celle requise lors d'un Raid, il peut y gagner de la Gloire. Le tableau sur le Plateau Hameau montre les 3 seuils permettant de gagner de la Gloire durant un Raid..

Par exemple, si un joueur pille un Monastère avec une Force Militaire de 26, il dépasse de 6 (la Force Militaire requise au maximum étant de 20). Comme sa Force Militaire dépasse d'au moins 4, il gagne 1 Gloire. De la même manière, s'il avait pillé le même Monastère avec une Force Militaire égale à 32, il aurait gagné 3 Gloire.



Toute Gloire remportée durant un Raid permet d'avancer le Marqueur de Score sur la Piste de Gloire. Les Ports n'offrant pas de Points de Victoire pour la Force Militaire du joueur, ils ne permettent pas de gagner de Gloire lors de leurs pillages.

LE HAMEAU

Le Hameau offre 3 lieux de pillage supplémentaires sur lesquels les joueurs peuvent placer un Ouvrier Noir ou Gris. C'est une nouvelle opportunité de gagner des Points de Victoire grâce à la Force Militaire, même si aucun dé n'est lancé lors des Raids sur le Hameau.

LES DÉS VALKYRIE

Les 2 Dés Valkyrie offrent une variante pour les joueurs désireux de risques supplémentaires. Durant la mise en place, remplacez les dés rouges par ceux-ci. Ils ont les mêmes résultats, mais ils ont aussi 2 faces comportant une icône Valkyrie. Lorsqu'une de ces faces sort durant un Raid, le joueur doit prendre en compte cette Valkyrie comme si elle avait fait partie du Butin. D'ailleurs, ces Valkyries s'additionnent avec celles présentes dans le Butin.



DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les joueurs marquent les Points de Victoire comme expliqué dans les règles de base.

Les joueurs marquent aussi des Points de Victoire suivant la position de leur Marqueur de Score de la Piste de Gloire (*de la même manière que celle d'Armement et de Valkyrie*).

De plus, les joueurs peuvent aussi marquer des Points de Victoire pour les Jarls encore en vie dans leur Équipage.