

Livret d'Apprentissage



Table des Matières

Seigneur des Cents	2
Gardiens de Fer	7
Nomades	12
Mise en place avancée	17
Ajustements des règles	19
Pièces supplémentaires	20
Combinaisons de factions	20

Seigneur des Cents



Le Seigneur des Cents se targue de représenter la vraie voix des Sous-Bois et consolide son pouvoir en écrasant tous ses dissidents. Lors de son Crépuscule, cette faction marque des points selon le nombre de clairières qu'elle opprime : les clairières sous son contrôle sans pièces adverses. À la tête de cette très nombreuse armée se trouve le **seigneur de guerre**, un guerrier démagogue dont l'humeur changeante octroie divers avantages éphémères à ses subalternes. En amassant des objets dans leur **Butin**, les Cents gagnent en **Autorité** et en **Bravoure**, ce qui leur permet d'effectuer plus d'actions et d'attirer de nouveaux guerriers pour combattre aux côtés de leur seigneur de guerre. Si cela ne suffit pas, ils peuvent inciter des **Foules** à brandir leurs torches et raser les Sous-bois.

Les Cents possèdent un seul **seigneur de guerre**. Il s'agit d'un guerrier qui ne peut être retiré qu'au cours d'un combat et qui ne peut pas être déplacé en dehors d'un tour des Cents, ni placé en dehors du plateau autrement que par l'action Nomination des Cents.

Les Cents éprouvent un **Dédain du commerce** : lorsqu'ils fabriquent un objet, ils peuvent soit le garder, soit le retirer définitivement du jeu afin de marquer les points indiqués sur la carte. Ils ne peuvent pas garder l'objet et marquer les points !

Cependant, les **Pillards** des Cents leur permettent de voler des objets aux autres joueurs (page 6).

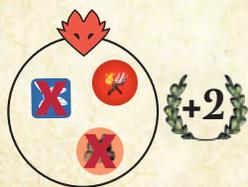
Aurore

D'abord, Rasez. Dans chaque clairière avec un jeton Foule, retirez tous les bâtiments et jetons adverses. S'il y a une ruine dans la clairière, prenez-y 1 objet, ajoutez-le au Butin de votre plateau de faction, puis retirez la ruine si elle n'a plus d'objets.

Passez cette étape lors de votre premier tour. Vous n'avez pas encore de jetons Foule sur le plateau !

Exemple d'action Raser

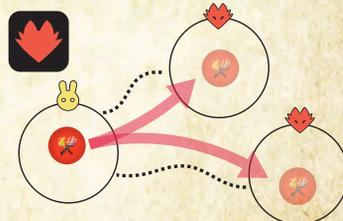
Vous avez 1 Foule dans une clairière avec 1 bâtiment Perchoir de la Canopée et 1 jeton Bois de la Marquise. Vous retirez le Perchoir et le jeton Bois et marquez 2 points.



Dans une autre clairière, vous avez 1 Foule avec une Ruine. Vous prenez le marteau de la Ruine, le placez dans la piste Bravoure de votre Butin et retirez la Ruine, comme elle n'a plus d'objets. Votre Bravoure passe de 1 à 2.



Vous lancez le dé de Foule et obtenez un Renard. Il y a 2 clairières Renard sans Foule et qui sont adjacentes à une clairière avec une Foule, vous pouvez donc placer une autre Foule dans l'une de ces deux clairières Renard.



Chaque fois que vous gagnez un objet, placez-le dans la case la plus à gauche de votre Butin indiquant ce type d'objet. Les bottes, les sacs et les pièces augmentent votre Autorité, tandis que les marteaux, les cafés, les épées et l'arbalète augmentent votre Bravoure.

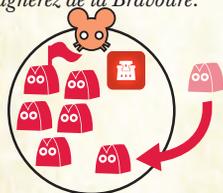
Après avoir résolu toutes vos Foules, lancez le dé de Foule une fois (quel que soit le nombre de Foules sur le plateau). Placez 1 jeton Foule dans une clairière de la couleur obtenue avec le dé de Foule. Cette clairière doit être adjacente à une clairière qui possède déjà une Foule, et il ne peut y avoir qu'une Foule par clairière.

En gros, vos Foules s'étendent comme la Sympathie de l'Alliance. Cependant, si vous ne pouvez pas placer de Foule dans aucune clairière, vous n'en placez pas.

Puis, recrutez. Placez autant de guerriers que votre Bravoure dans la clairière avec votre seigneur de guerre. Puis, placez 1 guerrier avec chaque bâtiment Bastion.

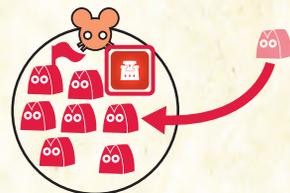
Exemple de Recrutement

Il s'agit de votre premier tour. Vous placez 1 guerrier dans la clairière de votre Seigneur de guerre, étant donné que vous commencez avec 1 Bravoure. En obtenant des marteaux, des cafés, des épées et des arbalètes, vous gagnerez de la Bravoure.



Autorité	Commence à 1...			
Bravoure	Commence à 1...			
...et augmente avec les objets.	2	2	3	4

Vous placez 1 guerrier dans la même clairière, étant donné que vous commencez avec 1 Bastion dedans.



Effectuez ensuite une nomination. Si votre seigneur de guerre ne se trouve pas sur le plateau, il vous en faut un nouveau ! Remplacez un guerrier des Cents sur le plateau par votre seigneur de guerre. Si vous ne pouvez pas le faire (si vous n'avez pas de guerriers sur le plateau, par exemple), placez votre seigneur de guerre dans n'importe quelle clairière.

Enfin, choisissez votre humeur. Votre seigneur de guerre est une créature dont l'humeur changeante vous accorde une capacité temporaire. Lors de cette étape, vous devez changer votre carte Humeur actuelle par une autre carte Humeur.

L'humeur de votre seigneur de guerre est influencée par son besoin obsessionnel d'amasser des richesses. En effet, vous ne pouvez pas choisir une humeur si vous possédez dans votre Butin l'objet indiqué dans le coin supérieur gauche de cette carte Humeur.

Une seule humeur, Généreux, n'indique aucun objet. Vous pouvez toujours la sélectionner, à condition de ne pas déjà être Généreux. Si vous êtes Généreux et que vous avez tous les types d'objets dans votre Butin, vous restez cependant Généreux.

Exemple d'humeur

Vous êtes actuellement En liesse, vous ne pouvez donc pas choisir cette humeur à nouveau. Vous avez des pièces dans votre Butin, vous ne pouvez donc pas choisir l'humeur Bagarreur non plus.

Le Butin
Remplacez les cases de gauche à droite. Si vous devez placer un objet sur une case remplie, marquez-la. Les restes d'objets ou un autre de la piste.

Autorité	Commence à 1...			
Bravoure	Commence à 1...			
...et augmente avec les objets.	2	2	3	4

Jour

Commencez par fabriquer. C'est une action Fabrication classique, effectuée avec vos Bastions.

Exemple de Fabrication

Vous fabriquez une arbalète et la placez sur la case la plus à gauche de votre piste de Bravoure. Votre capacité Dédain du commerce vous empêche de marquer le point indiqué sur la carte.



Cependant, vous aviez déjà fabriqué la carte Maître Graveur, qui vous permet de marquer 1 point supplémentaire par objet fabriqué. Malgré Dédain du commerce, vous marquez tout de même ce point !



Puis, dirigez les Cents. Vous pouvez effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et autant de fois que souhaité, dans la limite de votre Autorité :

- » **Déplacement** : Effectuez 1 déplacement.
- » **Combat** : Initiez un combat.
- » **Construction** : Dépensez 1 carte pour placer un Bastion dans une clairière que vous contrôlez de la même couleur que la carte.

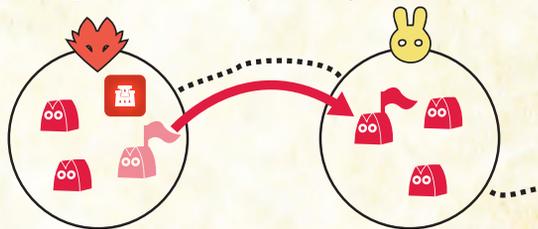
Lors de votre premier tour, vous n'avez que 1 Autorité, sauf si vous venez de fabriquer une botte, un sac ou des pièces. Vous pouvez vous déplacer et combattre avec les guerriers de votre choix, y compris votre seigneur de guerre.



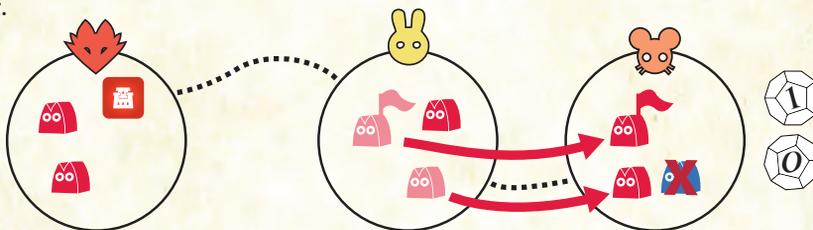
Enfin, chargez avec le seigneur de guerre. Vous pouvez charger avec votre seigneur de guerre autant de fois que votre Bravoure. Chaque fois que vous chargez, vous pouvez le déplacer, puis combattre (ces actions sont toutes deux optionnelles). Votre seigneur de guerre doit faire partie du déplacement, mais vous pouvez également déplacer d'autres guerriers vous appartenant en même temps que lui. Le combat doit s'effectuer dans la clairière de votre seigneur de guerre.

Exemple de Charge avec le Seigneur de guerre

Avec une arbalète sur votre piste de Bravoure, vous avez 2 Bravoure. Vous pouvez donc Charger 2 fois. Lors de la première fois, vous déplacez votre Seigneur de guerre seul, et choisissez de ne pas combattre.



Lors de la seconde fois, vous déplacez votre Seigneur de guerre avec des guerriers, puis vous combattez.



Crépuscule

Vous commencez par effectuer une Incitation. Autant de fois que souhaité, vous pouvez dépenser 1 carte pour placer 1 jeton Foule dans une clairière de la même couleur que la carte avec au moins 1 guerrier des Cents (y compris le seigneur de guerre). Il ne peut y avoir qu'une seule Foule par clairière.

Vous n'avez pas besoin de placer de Foule dans une clairière adjacente à une clairière avec une Foule, comme c'est le cas après avoir lancé le dé de Foule au cours de l'étape Raser.

Puis, vous opprimez. Vous marquez des points, en fonction du nombre de clairières que vous contrôlez et dans lesquelles il y a des pièces des Cents, mais aucune pièce adverse (pas de guerrier, de jeton, de bâtiment, rien...). Le nombre de points gagnés est indiqué sur la piste de votre plateau de faction.

1-2: **+1** 3-4: **+2** 5: **+3** 6+: **+4**

Enfin, vous piochez et défaissez. Vous piochez 1 carte. Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaissez-en jusqu'à en avoir 5.

Si vous souhaitez piocher plus de cartes, choisissez l'humeur Bagarreur.

Capacité Pillards

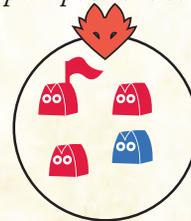
Voilà comment fonctionne votre capacité Pillards. Lors d'un combat où vous êtes l'attaquant, vous pouvez choisir de piller le défenseur. Vous lancez toujours les dés, mais vous n'infligez pas de pertes avec le dé. Le défenseur inflige toujours des pertes. À la fin du combat, si vous contrôlez la clairière dans laquelle vous venez de combattre, vous pouvez prendre 1 objet dans la case Objets Fabriqués du défenseur.

Attention, vous ne pouvez pas piller le Vagabond, étant donné qu'il n'a pas de case Objets Fabriqués.

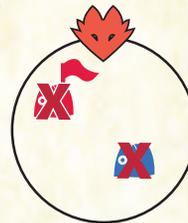
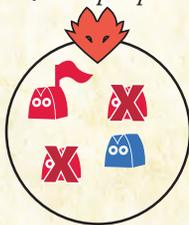
Exemple de Pillage

Vous avez repéré une belle botte dans la case Objets Fabriqués d'un adversaire et décidez de le combattre. Vous avez votre Seigneur de guerre ainsi que 2 guerriers dans cette clairière, et l'adversaire n'y possède qu'un seul guerrier. La victoire ne peut pas vous échapper, non ?

Objets Fabriqués
Il peut vous donner des cartes pour prendre ces objets.



Au début du combat, vous déclarez vouloir piller l'adversaire. Ce dernier joue une carte Embuscade et vous inflige 2 pertes. Vous lancez les dés et obtenez 1-1. Vous n'infligez pas de pertes grâce aux dés, mais vous êtes d'humeur Furieuse, ce qui vous permet d'infliger 1 perte additionnelle. Vous infligez donc 1 perte chacun au total. Cela retire tout ce qui se trouvait dans la clairière ! Vous ne la contrôlez plus, et ne pouvez donc pas piller la botte de votre adversaire.



Gardiens de Fer



Les Gardiens de Fer sont un ordre de chevaliers jadis exilés revenus en quête de **reliques** perdues lors d'anciens conflits. Ils doivent d'abord **extraire** les reliques des bois, puis les **déplacer** jusqu'à leurs **Relais**, où ils pourront enfin les **restaurer** pour marquer des points. Ils doivent planifier tout cela minutieusement, étant donné qu'ils s'appuient sur l'aide des membres des Sous-bois qui forment leur **Cortège** et qui peuvent se perdre (ou pire...) en aidant les Gardiens à extraire et restaurer les reliques qu'ils convoitent.

Les gardiens sont des **Chevaliers dévoués**, ils ignorent donc toujours la première perte subie en combat s'ils ont une relique et un guerrier Gardien dans la clairière du combat, qu'ils y soient l'attaquant ou le défenseur. Lorsqu'ils se déplacent, leurs guerriers peuvent déplacer avec eux 1 relique par guerrier déplacé.

Cependant, les reliques sont des **Trophées convoités**. Lorsqu'un adversaire retire une relique, de quelque façon que ce soit, ce dernier marque 2 points au lieu de 1, et replace la relique dans n'importe quelle bois.

Aurore

Commencez par établir un camp. Dans autant de clairières que souhaité, vous pouvez remplacer 1 guerrier Gardien par 1 bâtiment Relais. Vos Relais possèdent 2 faces, et vous pouvez les placer sur la face de votre choix.

Chaque Relais indique le type de relique que vous pouvez y restaurer. Par exemple, ce Relais vous permet de restaurer des statuettes ou des bijoux, selon la face qui sera visible une fois placé. Il y a 3 types de reliques : statuettes, bijoux et tablettes.



Vous ne pouvez pas établir plusieurs camps dans la même clairière lors du même tour.

Vous pouvez établir un camp dans une clairière où se trouve déjà un Relais établi lors d'un tour précédent.

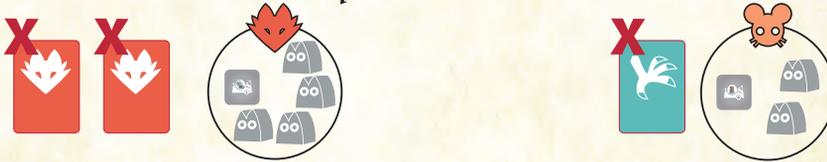
Si vous n'avez aucun guerrier et aucun Relais sur le plateau, vous pouvez placer 1 guerrier et 1 Relais sur une clairière sur un bord du plateau.

Puis, levez le camp. Lever le camp est l'inverse d'établir un camp. Dans autant de clairières que souhaité, vous pouvez remplacer un Relais par un guerrier Gardien. Comme précédemment, vous ne pouvez pas lever plusieurs camps dans la même clairière lors du même tour.

Enfin, effectuez un recrutement. Autant de fois que souhaité, vous pouvez dépenser 1 carte pour placer 2 guerriers dans un Relais.

Oui, vous pouvez placer six, huit, ou même dix guerriers sur un même Relais si vous avez assez de cartes pour le faire.

Exemple de Recrutement



Vous dépensez 2 cartes Renard afin de placer 4 guerriers dans le Relais Renard, et 1 carte Oiseau afin de placer 2 guerriers au Relais Souris.

Jour

Commencez par fabriquer. Il s'agit d'une action Fabrication classique, effectuée à l'aide de vos Relais, quel qu'en soit le type.

Puis agissez avec le Cortège. De gauche à droite, vous pouvez effectuer 1 action par carte dans votre Cortège. Celles-ci sont placées le long du bord supérieur de votre plateau de faction. Effectuez l'action indiquée dans la case sous les cartes dans une clairière de la couleur de la carte.

Le Cortège fonctionne comme le Décret de la Canopée, mais vous pouvez sauter une action sans être pénalisé.

Exemple de Cortège



Vous commencez avec 1 carte Membre Loyal du Cortège Oiseau glissée au-dessus de chacune des 3 cases d'action. Lors de votre premier tour, vous pouvez vous déplacer 1 fois, combattre, puis extraire une relique 1 fois et vous déplacer ou restaurer 1 fois.

- » **Déplacement.** Les cartes dans la case de gauche vous permettent de vous déplacer depuis une clairière de la même couleur.
- » **Combattre, puis extraire une relique.** Les cartes dans la case du milieu vous permettent de combattre, puis d'extraire une relique. Si vous effectuez cette action, vous *devez, obligatoirement* combattre dans la clairière dans laquelle vous agissez, à moins qu'il n'y ait aucune pièce adverse à combattre dedans. Puis, vous *pouvez* extraire une relique dans la même clairière. Voilà comment l'action Extraire fonctionne...

Si vous contrôlez la clairière et y possédez un guerrier Gardien, vous pouvez déplacer une relique d'un bois adjacent vers la clairière en question, puis retourner la relique pour connaître sa valeur.

Chaque type de relique possède 4 jetons avec les mêmes valeurs : 1, 2, 3 et 3.
 Au début de la partie, toutes les reliques sont placées sur la face qui n'indique aucune valeur. Lorsque vous les extrayez, retournez-les afin de dévoiler leur valeur.



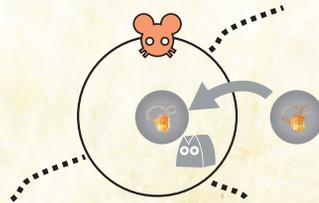
Une fois que vous avez extrait une relique, comptez combien vous contrôlez de clairières adjacentes au bois dans lequel se trouvait la relique (toutes les clairières qui touchent le bois). Si vous contrôlez moins de clairières remplissant ce critère que la valeur de la relique, vous devez défausser la carte de votre Cortège qui vous a permis d'extraire la relique.

Exemple d'Extraction de relique

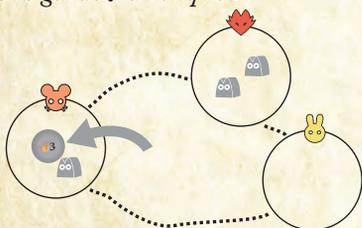
Vous possédez 3 guerriers dans une clairière Souris avec 2 guerriers Marquise. Vous devez y combattre et obtenez 2-2 aux dés, ce qui ne vous laisse plus que 1 guerrier.



Après le combat, vous choisissez d'extraire le bijou d'un bois adjacent et le retournez. Il a une valeur de 3 !



Vous ne contrôlez que 2 clairières adjacentes au bois d'où vous venez de l'extraire, vous devez donc défausser la carte Souris de votre Cortège qui vous a permis d'effectuer cette action. Mais vous gardez la relique !



» **Déplacement ou Restauration.** Les cartes dans la case de droite vous permettent de vous déplacer ou de restaurer des reliques d'une clairière de la même couleur. Voilà comment l'action Restauration fonctionne...

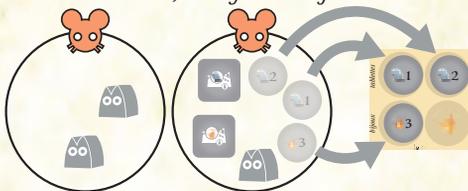
Autant de fois que souhaité, mais une relique à la fois, vous pouvez prendre une relique dans la clairière où vous agissez, à condition que la clairière possède un Relais du même type que la relique (statuette, tablette ou bijou).

Lorsque vous prenez une relique, placez-la sur votre plateau de faction, dans la case Relique vide du même type la plus à gauche. Puis, comptez combien vous contrôlez de clairières de la même couleur que celle dans laquelle vous effectuez l'action (y compris cette dernière). Si vous contrôlez moins de clairières remplissant ce critère que la valeur de la relique, vous devez défausser la carte de votre Cortège qui vous a permis de restaurer la relique, puis mettre fin à cette action.

Lorsque vous restaurez une relique, vous marquez autant de points que sa valeur, ainsi que 2 points supplémentaires si elle permet de remplir une colonne de reliques sur votre plateau de faction.

Exemple de Restauration et de gain de points

Vous effectuez une Restauration dans une clairière Souris dans laquelle vous possédez 1 Relais Tablette et 1 Relais Bijou. Vous contrôlez 2 clairières Souris. Vous choisissez de restaurer une tablette de valeur « 1 », puis une autre tablette de valeur « 2 », et enfin un bijou de valeur « 3 ».



Le bijou a une valeur de 3, ce qui est supérieur au nombre de clairières Souris que vous contrôlez. Vous devez donc défausser la carte Oiseau de votre Cortège qui vous a permis d'effectuer cette action.



Vous restaurez des reliques avec des valeurs de 1, 2 et 3, ce qui vous permet de marquer 6 points.



+6

Vous aviez une statuette d'un tour précédent et vous marquez donc 2 points supplémentaire pour avoir complété une colonne !



+2

Au total, cette action vous aura permis de marquer 8 points.

+6 + 2 = 8

Crépuscule

D'abord, effectuez l'action Vivre de la terre. Dans chaque clairière qui possède au moins 4 guerriers Gardiens, vous devez retirer 1 guerrier Gardien.

Vous êtes un groupe de pèlerins sans infrastructures en dur, et votre survie dépend donc des ressources que vous trouvez.

Puis, rassemblez le Cortège. Vous pouvez ajouter autant de cartes que souhaité de votre main dans les cases d'actions de votre Cortège. Votre Cortège *ne peut* cependant *pas* contenir plus de 10 cartes à la fois.

Si vous n'y ajoutez pas de cartes, vous pouvez déplacer 1 carte (et une seule) de votre Cortège vers un autre emplacement d'action de votre Cortège. Vous n'aurez généralement pas besoin de faire cela, sauf dans de rares cas.

Enfin, piochez et défaissez. Piochez 1 carte, ainsi que 1 carte supplémentaire par Relais sur le plateau. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaissez-en jusqu'à en avoir 5.



Nomades

Mus par un rêve de gloire, les Nomades louent leurs services à la faction qui est en tête. Lorsque le conflit s'éternise cependant, ils n'hésitent pas à retourner leur veste pour rallier un autre parti. Courtisez les infâmes Gardes Forestiers de la Marquise, ou ralliez les membres de la Dernière Dynastie de la Canopée à votre cause !

Vous pouvez choisir d'ajouter exactement 3 Nomades à chaque partie de Root. La plupart des Nomades sont associés à une faction, et vous ne pouvez donc pas jouer avec une faction dont le Nomade est en jeu. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer la Marquise de Chat dans une partie où vous utilisez les Gardes Forestiers ou les Infirmiers Félines.

Les 4 Nomades de l'extension Maraude sont associés aux 4 factions du jeu de base. Les Nomades neutres, que vous pouvez trouver dans d'autres produits de Root, ne sont associés à aucune faction.

Mise en place des Nomades

Nous vous conseillons de coupler les Nomades avec la Mise en place Avancée (page 17), car cela accélère la mise en place. Si vous souhaitez utiliser les Nomades seuls, vous pouvez les installer avant de choisir les factions, comme indiqué ci-après.

Étape 1 : Prendre les pièces et les placer. Prenez les 12 marqueurs de supervision et le dé de supervision et placez-les près du plateau. Placez les marqueurs de Nomade (« 4 », « 8 » et « 12 ») sur les cases correspondantes de la piste de score du plateau.

Étape 2 : Distribuer les Nomades. Mélangez les cartes Nomade, piochez-en 3, prenez les pièces correspondantes et placez-les dans une réserve. Rangez les autres cartes et pièces Nomade dans la boîte.

Étape 3 : Rétrograder les Nomades. Selon le nombre de joueurs, retournez au hasard autant de cartes Nomade qu'indiqué afin de les Promouvoir ou de les Rétrograder (*indiqué par « R » dans le coin inférieur droit*).

- **Deux joueurs :** 3 Promus.
- **Trois joueurs :** 2 Promus, 1 Rétrogradé.
- **Quatre joueurs :** 1 Promu, 2 Rétrogradés.
- **Cinq joueurs ou plus :** 3 Rétrogradés.

Étape 4 : Installer les Nomades. En commençant par le joueur qui jouera en dernier, et en continuant dans le sens antihoraire, les joueurs installent un Nomade chacun, comme indiqué sur sa carte. (*Certains Nomades n'ont pas d'indication de mise en place, et tous les joueurs n'en ont pas toujours un à installer.*)



FIN DE TOUR :
Retirez un marqueur de supervision du nomade. S'il n'en a plus, donnez le nomade et ce marqueur à un autre joueur.
Il lance le dé de supervision.

Les Nomades Promus sont associés à des pièces que vous pouvez utiliser lors des actions de Nomades. Les Nomades Rétrogradés ne sont généralement pas associés à des pièces, mais ils vous octroient des capacités particulières à la place.

Gagner des Nomades

Au début de la partie, personne ne supervise les 3 Nomades. Ils sont placés dans une réserve à côté du plateau.

Les Nomades rallient d'abord le joueur qui est en tête. Si vous êtes le premier joueur à marquer 4, 8, ou 12 points, prenez immédiatement le marqueur de Nomade de la piste de score et placez-le sous la dernière étape de votre Crépuscule. Ce marqueur vous servira de rappel pour penser à gagner un Nomade à la fin de votre tour.

À la fin de votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1. Prenez 1 carte Nomade de la réserve.
2. Lancez le dé de supervision (*décrit ci-dessous*).
3. Retournez votre marqueur de Nomade.

Lorsque vous gagnez une carte Nomade, lancez le dé de supervision. Lancez le dé, puis prenez autant de marqueurs de supervision de la réserve que le résultat obtenu au dé, et placez-les sur la carte Nomade que vous avez prise. Sur le dé, ne comptez que les étoiles dorées si vous êtes le joueur avec le plus de points de victoire (ou premier à égalité). Sinon, comptez toutes les étoiles du dé, y compris si vous avez activé une carte Domination.

Exemple

Votre Crépuscule vient de prendre fin. Comme indiqué par votre marqueur de nomade, vous devez prendre une carte Nomade de la réserve et vous choisissez Gardes Forestiers. Vous lancez le dé de supervision et obtenez 1 étoile rouge et 1 étoile dorée. Vous ne devez compter que l'étoile dorée, car vous êtes le joueur avec le plus de points de victoire, et vous placez donc un marqueur de supervision sur la carte Gardes Forestiers.

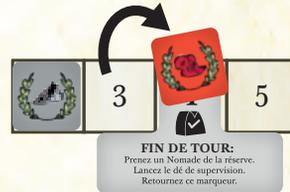


Enfin, vous retournez votre marqueur de nomade afin de savoir quoi faire lors des tours suivants.



Exemple

C'est votre tour. Vous venez de marquer 1 point et êtes le premier à atteindre la case 4 de la piste de score.



Vous prenez le marqueur de nomade de la case 4 points et le placez sous votre plateau de faction. Comme vous venez de prendre ce marqueur de nomade, aucun autre joueur ne peut gagner de nomade en atteignant la case des 4 points.



Les Nomades se démotivent au fil du temps...

À la fin de votre tour, vous devez retirer un marqueur de supervision de chaque Nomade que vous supervisez, sauf celui ou ceux que vous venez d'obtenir de la réserve.

...et finissent par changer de joueur.

Lorsque vous retirez le dernier marqueur de supervision d'un Nomade, vous devez immédiatement donner cette carte Nomade et son marqueur de Nomade à un autre joueur. Ce joueur place le marqueur de Nomade sous la dernière étape de son Crépuscule, pour rappel, puis lance immédiatement le dé de supervision, comme détaillé plus tôt.

Exemple

Il s'agit du tour suivant, et votre Crépuscule vient de prendre fin. Vous retirez l'unique marqueur de supervision qui se trouvait sur votre carte Gardes Forestiers.



Les joueurs qui ne sont pas en tête supervisent généralement les Nomades plus longtemps que ceux qui sont en tête. Les Nomades passent de joueur en joueur jusqu'à la fin de la partie.

Exemple

La carte Gardes Forestiers n'a plus de marqueurs de supervision, vous devez donc la donner à un autre joueur. Vous êtes à égalité avec la Dynastie de la Canopée, mais vous décidez qu'elle mérite les Gardes Forestiers. Vous lui donnez donc la carte Gardes Forestiers et le marqueur de supervision, et la Canopée lance le dé de supervision. Elle obtient 2 étoiles dorées, et place donc 2 marqueurs de supervision sur la carte Gardes Forestiers.



Utiliser les Nomades

Vous ne gagnez pas de points lorsque les Nomades que vous supervisez retirent des pièces adverses. Globalement, cela signifie que vous ne gagnez pas de points lorsque vos Nomades combattent et retirent des bâtiments et des jetons adverses, mais certains Nomades possèdent une action qui retire des pièces sans combattre.

Les Nomades que vous supervisez comptent pour le contrôle des clairières. Lorsque vous supervisez un Nomade, considérez toutes ses pièces comme les vôtres pour ce qui concerne le contrôle des clairières.

Exemple

Vous êtes la Dynastie de la Canopée et vous supervisez les Gardes Forestiers. Vous avez un guerrier de la Canopée et un guerrier Garde Forestier dans une clairière. Le Culte des Lézards possède deux guerriers dans cette clairière. Vous possédez donc autant de pièces comptant pour le contrôle d'une clairière. Cependant, comme vous êtes les Seigneurs de la Forêt, vous contrôlez les clairières en cas d'égalité.

Les Nomades possèdent diverses capacités et peuvent effectuer de multiples actions :

- **Action de ralliement** (🏰). Le superviseur doit effectuer cette action lorsqu'il obtient le Nomade.
- **Capacité** (🌲). Les capacités sont toujours actives, y compris celles qui précisent quand elles se déclenchent.
- **Action de début d'Aurore** (☀️). Au début de son Aurore, le joueur qui supervise le Nomade peut ou doit effectuer cette action, en se référant à sa description.
- **Action à effectuer une fois par Jour** (🕒). Le joueur qui supervise le Nomade peut effectuer cette action une fois par Jour.

Exemple

Vous obtenez la supervision de la Révolte Printanière, et effectuez donc son Action de Ralliement qui indique « S'il n'y a pas de guerriers Révolte sur le plateau, lancez le dé de Révolte et placez un guerrier Révolte dans une clairière de la même couleur. »

Certains Nomades octroient des capacités ou des actions au joueur qui les supervise. Elles sont indiquées par le terme « **Superviseur :** ».

Exemple

Les Merles Nobles, la face Rétrogradés de la Dernière Dynastie possèdent une capacité qui indique « Superviseur : Vous contrôlez les clairières en cas d'égalité du nombre de pièces. » Cette capacité fonctionne exactement comme la capacité Seigneurs de la Forêt de la Canopée.

FAQ des Nomades

Les Nomades sont-ils considérés comme des pièces adverses ?

Non, pas si vous les supervisez. Mais les Nomades que vous ne supervisez pas, même s'ils sont encore dans la réserve, sont bien des adversaires. Par exemple, si vous utilisez Faveur des Renards, vous ne retirez pas les pièces Nomades que vous supervisez des clairières Renard, mais vous retirez celles que vous ne supervisez pas.

Puis-je ajouter des guerriers Nomades à mes propres guerriers lorsque je me déplace ou combats ?

Non ! Ils agissent toujours séparément.

Les Nomades comptent-ils comme des pièces de ma faction ?

Non ! Par exemple, vous ne pouvez pas les considérer comme des pièces Duché pour rallier des ministres, ni comme des guerriers Gardiens pour extraire une relique.

Puis-je jouer une carte Embuscade si quelq'un combat mon Nomade ?

Non !

Puis-je effectuer des actions avec mes Nomades en dehors de celles indiquées sur leur carte ?

Non ! Par exemple, vous ne pouvez pas déplacer de Nomade grâce à l'action Charger avec le seigneur de guerre du Seigneur des Cents, grâce à l'action Se déplacer du Décret de la Canopée, ou grâce au déplacement accordé par la carte Cordonnier. Même si vous êtes le Vagabond et êtes Allié avec une faction, vous ne pouvez pas déplacer ses Nomades.

Mes Nomades peuvent-ils utiliser mes capacités ?

Non, presque jamais. Par exemple, vous ne pouvez pas déplacer de reliques avec des Nomades grâce à la capacité Chevaliers dévoués des Gardiens de Fer. De même, vous ne pouvez pas utiliser l'action Nomination

pour remplacer un guerrier Nomade si vous êtes le Seigneur des Cents. Vous pouvez cependant (et il s'agit de la seule exception), utiliser les capacités qui impactent le contrôle des clairières (comme Seigneurs de la Forêt), étant donné que les pièces Nomades comptent pour le contrôle des clairières.

Une dernière information que je pourrais ignorer ?

Oui ! Certaines capacités indiquent qu'elles se déclenchent « quand un joueur déplace » ou « lorsqu'un joueur retire », comme l'indignation de l'Alliance et le Radeau de l'extension Monde Souterrain. Dans ces cas-là, la capacité se déclenche même si un joueur déplace des guerriers Nomades ou utilise des Nomades pour retirer quelque chose. Vous pouvez par exemple déplacer des guerriers Nomades que vous supervisez à l'aide du Radeau, puis piocher une carte, mais vous ne pourrez alors plus déplacer de guerriers grâce au Radeau ultérieurement lors du même tour.



Mise en place Avancée

La mise en place avancée, conçue pour les joueurs expérimentés, permet une installation rapide et flexible. Cette extension contient des cartes de mise en place pour toutes les factions du jeu de base de Root, ainsi que des extensions Compagnie de la rivière (incluse dans le jeu de base), Monde Souterrain et Maraude. Vous trouverez également une carte guide de mise en place avancée. Voici les différences principales de la mise en place avancée...

Les joueurs choisissent leur main de départ parmi 5 cartes. Au début de la mise en place, tous les joueurs piochent 5 cartes. À la fin de la mise en place, chaque joueur garde 3 de ces cartes et mélange les 2 autres à la pioche.

Les joueurs choisissent les factions parmi une sélection. Au lieu de choisir parmi toutes les factions, distribuez seulement les cartes de mise en place d'une sélection de factions. Les joueurs choisissent leur faction parmi celles proposées.

Vous n'utilisez plus la Valeur pour choisir les factions. La Valeur est un ancien système permettant de choisir des combinaisons de factions pour une jouabilité optimale. Le système est toujours détaillé dans la dernière édition de la Loi de Root, et la Valeur des factions est toujours indiquée dans le coin inférieur droit de leur carte de mise en place avancée. Vous pouvez vous servir de la Valeur pour choisir votre sélection de factions, mais ce n'est pas nécessaire lors de la mise en place avancée.

La mise en place avancée permet de créer des parties déchaînées et plus instables pour les joueurs prêts à relever le défi. **Nous ne conseillons donc pas d'utiliser cette mise en place avancée si vous avez des joueurs inexpérimentés dans le groupe.**

La mise en place avancée en détail

Étape 1 : Asseoir les joueurs et installer le plateau. Déterminez au hasard la place des joueurs autour de la table ainsi que le premier joueur. Choisissez ensemble quel plateau et paquet de cartes vous souhaitez utiliser. Placez les Ruines et la réserve d'objets sur le plateau, puis placez les deux dés à portée de main de tous les joueurs.

Le joueur qui jouera en premier pendant la partie effectue cette étape de mise en place en dernier. Le joueur qui jouera en dernier pendant la partie effectue cette étape de mise en place en premier.

Étape 2 : Piocher des cartes. Chaque joueur pioche 5 cartes, au lieu de 3 !

Si vous jouez avec les Nomades (page 12), installez-les après cette étape et avant la suivante.

Étape 3 : Distribuer les cartes de mise en place. Mélangez toutes les cartes de mise en place de faction Militante (*nom rouge avec une épée*) et piochez-en une. Puis, mélangez le reste des cartes de mise en place de faction Militante avec toutes les cartes de mise en place de faction Insurgée (*nom gris sans épée*), et piochez une carte de mise en place par joueur. Il doit y avoir au total une carte de plus que le nombre de joueurs.

Si vous n'êtes que 2 joueurs, retirez toutes les cartes de mise en place de faction Insurgée avant d'en piocher.

Si la dernière carte de mise en place de faction piochée est une faction Insurgée, placez-la à l'horizontale pour indiquer qu'elle est bloquée. Elle ne peut être choisie que si au moins une faction Militante a été choisie.

Si vous piochez et placez une carte de mise en place de Vagabond, piochez également une carte Personnage Vagabond et placez-la face visible à côté de la première. Si un joueur choisit ce Vagabond, il doit utiliser la carte Personnage associée.

Étape 4: Choisir les factions. En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une carte de mise en place de faction parmi celles piochées à l'étape 3 et installe immédiatement sa faction comme indiqué sur la carte de mise en place. Il place également le marqueur de marqueur de score de sa faction sur la case " 0 " de la piste de points de victoire.

N'utilisez pas les règles ou l'ordre de mise en place au dos des plateaux de faction.

Étape 5 : Choisir les mains de départ. Chaque joueur choisit 3 cartes à conserver parmi celles qu'il a en main, et replace les 2 autres, face cachée, sur la pioche. Mélangez la pioche.

Vous trouverez les étapes permettant d'installer les autres produits de Root (comme les cartes Monument et les factions robots de l'extension Mécanique) dans la Loi de Root (Appendice A) et sur la carte guide de mise en place avancée.

Patricies et Bords du plateau

Lors de la mise en place, la plupart des factions vous indiquent de choisir une ou plusieurs clairières comme **PATRIE**. Vous ne pouvez pas choisir une Patrie déjà choisie comme telle par un autre joueur, ni une Patrie dans laquelle vous ne pouvez pas placer toutes les pièces indiquées sur la carte de Mise en place.

Vous devrez parfois choisir une Patrie qui **N'EST PAS ADJACENTE** à une patrie adverse. Si vous ne pouvez pas le faire, choisissez une Patrie adjacente (*il ne peut toujours pas s'agir de la même Patrie qu'un adversaire*).



De même, vous devrez parfois choisir une Patrie qui se trouve à **AU MOINS DEUX CLAIRIÈRES DE DISTANCE** d'une Patrie adverse. Si vous ne pouvez pas le faire, choisissez, si possible, une Patrie qui n'est pas adjacente à une Patrie adverse.

Si vous devez choisir une Patrie sur un **BORD DU PLATEAU**, choisissez n'importe quelle clairière qui touche l'illustration qui encadre le plateau.

Ajustements des règles

Root a bien grandi au fil des années ! La première version du jeu n'avait pas été conçue pour intégrer les Nomades ni certains aspects des nouvelles factions, nous avons donc dû ajuster la terminologie du jeu afin de clarifier les interactions entre les anciens et les nouveaux produits.

Clairières de départ. Nous avons conçu les règles de mise en place avancée (page 17) afin que vous puissiez mixer les factions comme vous le souhaitez, et nous vous conseillons de les utiliser à condition que vous ayez tous déjà joué à Root avant. Cependant, si vous souhaitez utiliser la mise en place indiquée au dos des plateaux de faction, il y a quelques points à prendre en compte.

Tout d'abord, les règles de mise en place des Gardiens et des Cents utilisent le terme **CLAIRIÈRE DE DÉPART EN COIN**. Cela fait référence aux clairières dans les coins du plateau qui contiennent le Donjon de la Marquise, le Perchoir de départ de la Canopée, le Jardin de départ du Culte, le Tunnel de départ du Duché ou les guerriers de départ des Gardiens. La terminologie des anciennes factions a été modifiée en conséquence dans la Loi de Root. Par exemple, la Canopée doit (*dans la mesure du possible*) installer son Perchoir dans une clairière en coin du plateau diagonalement opposée à la clairière de départ en coin de plateau d'un autre joueur, et non plus dans la clairière opposée à celle contenant le Donjon de la Marquise. Si vous jouez avec plus de 4 factions avec des clairières de départ en coin du plateau, vous devrez utiliser les règles de mise en place avancée.

Pièces de faction. Le nouveau terme **PIÈCES DE FACTION** fait référence aux guerriers, pions, bâtiments, et jetons appartenant à une faction et listés au dos de son plateau de faction. Les objets, les Nomades, les guerriers mercenaires de la Compagnie de la Rivière et les pièces des factions Alliées du Vagabond ne sont donc pas des pièces de faction. De nombreux points de règles (*tels que l'action Aide du Vagabond, la capacité Complot déjoué des Corvidés, l'action Établir un camp des Gardiens et l'action Opprimer des Cents*) font référence aux pièces de faction, guerriers de faction, et autres termes similaires.

« **Forcer à** » et **carte Directives erronées**. Le terme **FORCER À** décrit le fait de faire faire quelque chose à un autre joueur. La carte Directives erronées du paquet de cartes Exilés et Partisans aurait dû comporter ce terme : « Pendant l'Aurore, vous pouvez défausser cette carte pour forcer un adversaire à déplacer la moitié des guerriers de sa faction (*arrondi au supérieur*) d'une clairière de votre choix vers une autre clairière de votre choix en ignorant les règles de contrôle ». Le résultat est exactement le même, mais avec les nouveaux termes « forcer à » et « guerriers de faction ».

Pièces supplémentaires

Nous avons ajouté des pièces supplémentaires afin que vous puissiez mettre votre jeu à jour. Elles vous seront sûrement utiles si vous possédez des versions plus anciennes de Root et de ses extensions.

Vous trouverez tout d'abord pour toutes les factions des marqueurs de points de victoire avec l'illustration de la faction plutôt que le sigle « PV ».

Vous trouverez également une paire supplémentaire de marqueurs de relation de l'extension Monde Souterrain pour les parties avec 2 Vagabonds.



Suggestions de combinaisons de factions

DEUX JOUEURS



Nomades optionnels



QUATRE JOUEURS



TROIS JOUEURS



CINQ JOUEURS



Vous avez perdu une pièce de jeu ?
support.matagot-friends.com

En savoir plus sur *Root* :
ledergames.com/root

@2023 Matagot
161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
Tous droits réservés.

LA LOI DE ROOT



Sommaire

1. Règles d'or	2	13. Conspiration des Corvidés	14
2. Concepts clés	3	14. Seigneur des Cents	14
3. Victoire	3	15. Gardiens de Fer	16
4. Actions principales	4	Appendice A. Mise en place avancée	17
5. Mise en place	4	Appendice B. Matériel	18
6. Marquise de Chat	5	Appendice C. Variantes de plateaux	19
7. Dynasties de la Canopée	6	Appendice D. Vagabonds	20
8. Alliance de la Forêt	7	Appendice E. Nomades	20
9. Vagabond	8	Appendice F. Monuments	21
10. Culte des Lézards	10	Appendice G. Glossaire	21
11. Compagnie de la Rivière	11	Index	22
12. Duché Souterrain	12		

Lire la Loi

Les textes en *PETITES CAPITALES* sont des termes clés. Les textes en italique donnent des rappels et des éclaircissements. Les icônes de factions indiquent les règles qui sont modifiées par les règles et capacités des factions.

Root contient deux livrets : ce livret de référence et le livret d'apprentissage. Si vous préférez apprendre à jouer sur le ton de la conversation avec de nombreux exemples, lisez le guide d'apprentissage. Si vous préférez apprendre à partir de règles définies, formelles et concises, lisez la Loi de Root.

Ces explications vous aideront à interpréter la Loi.

Q1. J'aimerais faire quelque chose qui ne semble pas être interdit par les règles. Est-ce que je peux le faire ?

R1. En respectant les limites des actions, on peut supposer que oui ! Vous serez souvent confrontés à des situations imprévues et étonnantes, cela fait partie du jeu, alors s'il vous plaît n'envoyez pas tout valser si vous êtes contrarié...

Q2. Un autre joueur peut-il refuser que j'effectue une action ?

R2. Aucune action de Root ne nécessite l'accord des autres joueurs. Alors, faites-le !

Q3. J'ai l'impression qu'il devrait se passer quelque chose, mais ce n'est pas écrit dans les règles. Que faire ?

R3. Même si vous avez trouvé une règle similaire dans une autre section du livret, faites taire votre instinct et respectez la Loi à la lettre.

Q4. Une règle utilise un terme ou une action spécifique. Un autre terme ou action étroitement lié peut-il aussi être inclus dans la règle ?

R4. Non ! Partez du principe que la règle inclut uniquement le terme original et non les autres. Par exemple, « DÉPLACER » et « PLACER » sont deux termes différents à bien distinguer dans des points de règles comme le Donjon (6.2.2).

Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à vous rendre sur notre site : ledergames.com/root

S'il vous manque des éléments de jeu ou qu'ils sont abimés, rendez-vous sur : ledergames.com/replacements

1. Règles d'or

Ce chapitre répond à des questions techniques de manière détaillée. Vous n'êtes pas tenus de le lire lorsque vous apprenez à jouer pour la première fois.

1.1 CONFLIT DE RÈGLES

- 1.1.1 **Préséance.** Si une carte contredit une règle de la Loi, la carte prévaut. Si le livret d'apprentissage contredit une règle de la Loi, la Loi prévaut. Si vous pouvez suivre à la fois une règle générale et une règle de faction ou une règle de Nomade, faites-le. Sinon, suivez la règle de la faction ou la règle de Nomade.
- 1.1.2 **INTERDICTION.** Le terme NE PEUT PAS est absolu. Il ne peut pas être annulé par une autre règle, sauf instruction explicite.
- 1.1.3 **Joueur décisionnaire ou ordre de résolution non précisés.** Chaque fois que l'ordre dans lequel deux effets simultanés doivent être résolus n'est pas précisé, le joueur dont c'est le tour prend la décision. De même, lorsque le joueur chargé de prendre une décision n'est pas indiqué, celui dont c'est le tour s'en charge.

1.2 INFORMATIONS PUBLIQUES ET PRIVÉES

- 1.2.1 **Main.** Les joueurs ne peuvent révéler ou montrer leurs cartes en main que si cela leur est clairement demandé, mais le nombre de cartes est connu. 
- 1.2.2 **Défausse.** La pile de défausse peut être consultée librement.

1.3 NÉGOCIATION ET ACCORDS

- 1.3.1 **Accords.** Les joueurs peuvent discuter du jeu ou passer des accords durant la partie, mais les accords n'engagent pas les joueurs.
- 1.3.2 **Cartes.** Les joueurs ne peuvent s'échanger des cartes que si on le leur demande clairement.

1.4 STRUCTURE DU JEU

- 1.4.1 **Structure d'un tour.** Le tour de chaque joueur comporte trois phases : l'Aurore, le Jour et le Crépuscule. Tout ce qui se déroule « au début » d'une phase a lieu avant toute autre action de cette phase. Tout ce qui se déroule « à la fin » d'une phase a lieu après toute autre action de cette phase, mais avant le début de la phase suivante, s'il y en a une. Lorsqu'un joueur a complété son Crépuscule, le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie (3.1).
- 1.4.2 **Interruptions.** Aucune action (y compris une action composée de plusieurs étapes comme la Marche de la Marquise), capacité (comme le Complot Déjoué des Corvidés), ou effet persistant (comme la carte Émigré de la Canopée) ne peut être interrompu par un autre effet, sauf mention contraire explicite. (Par exemple, la carte Armuriers précise qu'elle s'utilise « En combat... »).

1.5 PIÈCES.

- 1.5.1 **Limites.** Les pièces sont prévues en nombre limité. Si vous n'en avez pas assez pour effectuer une action, n'utilisez pas d'objets de substitution.
- 1.5.2 **Faction de départ.** Chaque joueur est le propriétaire de la faction choisie lors de la mise en place (5), ainsi que des pièces listées au dos de son plateau de faction (à l'exception des objets). Le terme PIÈCES DE LA FACTION (ou terme similaire) est utilisé pour y faire référence de façon générique. Le terme PIÈCES DU/DE LA/DES [NOM DE LA FACTION] est utilisé pour y faire référence de manière spécifique. (Par exemple, les termes « les guerriers de votre faction » et « guerriers de la Marquise » font tous référence aux guerriers en bois orange en forme de chat.)
- 1.5.3 **Propriétaire des pièces.** Le propriétaire des pièces d'une faction ne peut pas changer. (Par exemple, la Marquise ne peut pas utiliser Hôpitaux de campagne sur des mercenaires de la Compagnie de la Rivière ou sur des Nomades, étant donné qu'il ne s'agit pas de guerriers de la Marquise.)
- 1.5.4 **Manipulation des pièces.** Les pièces peuvent être placées et retirées, comme défini dans le Glossaire (G.1.27, G.1.31). Si vous devez placer, prendre ou retirer une ou plusieurs pièces sans pouvoir le faire, utilisez le maximum de pièces possible. (Cela ne vous permet pas d'éviter des coûts ou des prérequis. Vous ne pouvez pas faire moins que le maximum possible.) Si plusieurs pièces déclenchant des effets sont retirées simultanément, retirez d'abord toutes les pièces, puis résolvez les effets.
- 1.5.5 **FORCER À.** Certains effets FORCENT un joueur ou ses pièces à agir. Résolez ces actions exactement comme si le joueur choisissait de les effectuer (dans les limites de l'effet). (Par exemple, si vous forcez la Canopée à déplacer des guerriers, Seigneurs de la Forêt s'applique toujours.)

2. Concepts clés

Vous trouverez la définition des termes dans le Glossaire (Appendice G).

2.1 CARTES

Vous piochez des cartes dans la pioche commune et les défaussez dans la défausse commune. Si la pioche est vide, mélangez immédiatement la défausse pour former une nouvelle pioche. Chaque carte possède une COULEUR : oiseau, renard, lapin ou souris. La plupart des cartes ont également un effet qu'il est possible de fabriquer (4.1).

2.1.1 **Les Oiseaux sont des jokers.** Vous pouvez considérer toute carte Oiseau comme une carte d'une autre couleur, même si vous devez dépenser, prendre ou donner plusieurs cartes de même couleur.

I **Effets forcés.** Si vous devez défausser des cartes Renard, Lapin ou Souris, vous devez considérer toutes vos cartes Oiseau comme appartenant à la couleur requise.

II **Substitution inversée.** Si vous devez dépenser, défausser ou prendre une carte Oiseau, vous ne pouvez pas utiliser une autre couleur.

2.1.2 **Cartes Embuscade.** Le jeu contient 5 CARTES EMBUSCADE : 1 Souris, 1 Lapin, 1 Renard et 2 Oiseaux. Vous pouvez les dépenser pour leur couleur, mais elles n'ont pas d'effet à fabriquer. Vous pouvez aussi les jouer en combat pour infliger des pertes (4.3.1).

2.1.3 **Cartes Domination.** Le jeu contient 4 CARTES DOMINATION, une de chaque couleur. Vous pouvez les dépenser pour leur couleur, mais elles ne peuvent pas être fabriquées. Vous pouvez aussi en jouer une pour changer définitivement vos conditions de victoire (3.3).

2.2 CLAIRIÈRES ET CHEMINS

Le plateau de la Forêt est composé de CLAIRIÈRES reliées par des CHEMINS.

2.2.1 **Adjacence.** Une clairière est adjacente à toute autre clairière qui lui est reliée par un chemin.

2.2.2 **Couleur.** Chaque clairière possède une COULEUR : souris, lapin ou renard.

2.2.3 **Emplacements.** Chaque clairière compte un certain nombre D'EMPLACEMENTS POUR BÂTIMENTS (*carrés blancs*). Lorsque vous placez un bâtiment, il remplit un emplacement libre. Vous ne pouvez pas placer de bâtiment dans une clairière sans emplacement libre.

2.2.4 **Ruines.** Les emplacements marqués d'un "R" sont occupés par des ruines en début de partie. Les ruines ne peuvent être retirées que si cela est explicitement indiqué (*comme par l'action d'Exploration d'un Vagabond, 9.5.3*).

2.3 RIVIÈRES

Certaines clairières sont reliées par des RIVIÈRES. (*Par défaut, les rivières ne sont pas des chemins, mais elles peuvent être considérées comme des chemins si instruction explicite. Les rivières ne divisent pas les clairières ou les bois.*)

2.4 BOIS

Les aires du plateau entourées par des chemins imprimés et des clairières sont appelées BOIS.

2.4.1 **Adjacence.** Un bois est adjacent à toute clairière qui le touche sans traverser un chemin imprimé, et adjacent à tout bois dont il est seulement séparé par un chemin imprimé.

2.5 CONTRÔLE

Un joueur CONTRÔLE une clairière s'il y possède le plus grand nombre de guerriers et de bâtiments (supérieur à tous les autres joueurs). (*Les jetons et les pions ne sont pas pris en compte pour déterminer qui contrôle une clairière.*) En cas d'égalité dans une clairière, personne ne la contrôle.



3. Victoire

3.1 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à atteindre 30 points de victoire remporte immédiatement la partie. Si plusieurs joueurs atteignent 30 points en même temps, le joueur dont c'est le tour remporte la partie.

3.2 GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque faction a sa propre manière de gagner des points de victoire, mais toutes peuvent en gagner des manières suivantes :

3.2.1 **Retirer des bâtiments et des jetons.** Chaque fois que vous retirez un bâtiment ou un jeton adverse, vous gagnez 1 point de victoire.

3.2.2 **Fabriquer des objets.** Lorsque vous fabriquez un objet (4.1), vous gagnez les points de victoire indiqués sur la carte.

3.3 CARTES DOMINATION

La pioche contient 4 cartes domination, qui vous permettent de remporter la partie sans marquer 30 points de victoire.

3.3.1 **Activation.** Pendant votre Jour, si vous avez au moins 10 points de victoire, vous pouvez ACTIVER une carte Domination de votre main en la plaçant dans votre aire de jeu. Retirez votre marqueur de score de la piste de score. Vous ne pouvez désormais plus gagner de points de victoire.

I **Domination Souris, Lapin, ou Renard.** Vous remportez la partie immédiatement si, au début de votre Aurore, vous contrôlez 3 clairières de la couleur correspondant à la carte Domination activée.

II **Domination Oiseau.** Vous remportez la partie immédiatement si, au début de votre Aurore, vous contrôlez 2 clairières dans des coins diagonalement opposés.

3.3.2 **Cartes activées.** Une carte Domination activée ne compte pas dans votre limite de cartes en main, et ne peut pas être retirée du jeu. Vous ne pouvez pas remplacer une carte Domination activée par une autre.

3.3.3 **Utiliser une Domination.** Une carte Domination peut être dépensée pour sa couleur. À tout moment, au lieu de placer une carte Domination dans la défausse, placez-la près du plateau pour montrer qu'elle est DISPONIBLE pour tous.

3.3.4 **Prendre les cartes disponibles.** Durant votre Jour, vous pouvez prendre en main une carte Domination disponible en dépensant une carte de la même couleur. Vous ne pouvez pas considérer une carte Domination Oiseau comme une carte d'une autre couleur qu'une carte Oiseau.

4. Actions principales

4.1 FABRICATION

Vous pouvez FABRIQUER la plupart des cartes de votre main pour gagner un effet immédiat ou persistant.

- 4.1.1 **Coût.** Pour fabriquer une carte, vous devez ACTIVER vos pièces de fabrication des couleurs indiquées dans le coin inférieur gauche de la carte. (*Les pièces de fabrication d'une faction sont indiquées dans la section Fabrication des règles de cette faction.*) La couleur d'une pièce de fabrication est celle de la clairière où elle se trouve. Chaque pièce de fabrication ne peut être activée qu'une fois par tour. Le symbole d'un point d'interrogation tricolore signifie une pièce de fabrication de n'importe quelle couleur. ♣♦♥
- 4.1.2 **Effets immédiats.** Lorsque vous fabriquez un effet immédiat (*encart en papier*), résolvez l'effet et défaussez la carte. Si c'est un objet, prenez l'objet correspondant dans la réserve d'objets sur le plateau principal, et placez-le dans la case Objets Fabriqués de votre plateau de faction. Si l'objet présent sur la carte n'est plus disponible dans la réserve d'objets, la carte ne peut pas être fabriquée. ♠♣♥
- 4.1.3 **Effets persistants.** Lorsque vous fabriquez un effet persistant (*encart en pierre*), placez-le dans votre aire de jeu. Vous pouvez utiliser l'effet tel que décrit sur la carte. (*La carte Émigré de la Canopée du paquet de cartes Exilés et Partisans est obligatoire.*)
- 4.1.4 **Pas de doubles.** Vous ne pouvez pas fabriquer d'effet persistant dont vous avez déjà une copie en jeu.

4.2 DÉPLACEMENT

Pour vous DÉPLACER, déplacez n'importe quel nombre (*supérieur à zéro*) de vos guerriers et pions d'une clairière vers une clairière adjacente.

- 4.2.1 **Vous devez contrôler.** Pour vous déplacer, vous devez contrôler soit la clairière de départ soit celle d'arrivée, ou les deux. ♣♦♥
- 4.2.2 **Pas de limite de déplacement.** Une même pièce peut être déplacée plusieurs fois par tour. Si vous devez faire plusieurs déplacements, vous pouvez déplacer le même groupe de guerriers, ou plusieurs.

4.3 COMBAT

Lorsque vous COMBATTEZ, choisissez une clairière où vous possédez des guerriers ou des pions pour être la CLAIRIÈRE DU COMBAT. Vous êtes l'ATTAQUANT. Choisissez un adversaire présent dans la clairière du combat pour être le DÉFENSEUR.

- 4.3.1 **Étape 1 : Le défenseur peut lancer une embuscade.** Le défenseur peut jouer une carte Embuscade de la couleur de la clairière du combat. Dans ce cas, résolvez 4.3.1.I-II dans l'ordre.
- I **Contrer une embuscade.** L'attaquant peut lui aussi jouer une carte Embuscade de la couleur



de la clairière du combat. Dans ce cas, le défenseur défausse sa carte Embuscade et passe l'étape 4.3.1.II.

- II **Résoudre une embuscade.** Le défenseur inflige 2 pertes immédiatement (4.3.4). Le défenseur défausse ensuite la carte Embuscade. Si l'attaquant n'a plus de guerriers ou de pions, le combat prend fin immédiatement.
- 4.3.2 **Étape 2 : Lancer les dés.** Lancez les 2 dés. L'attaquant infligera autant de pertes que le plus grand résultat, et le défenseur autant que le plus petit résultat. Si les résultats sont identiques, l'attaquant et le défenseur infligeront le même nombre de pertes. (*Les pertes ne seront infligées qu'à l'étape 4, d'où l'emploi du futur.*) ♠
- I **Maximum de pertes infligées.** Le maximum de pertes que vous infligez avec un dé est égal au nombre de vos guerriers présents dans la clairière du combat, que vous soyez attaquant ou défenseur. ♠
- 4.3.3 **Étape 3 : Utiliser des effets.** L'attaquant et le défenseur peuvent utiliser des effets optionnels (comme la carte Tactiques Brutales) qui affectent le combat. S'ils souhaitent tous les deux utiliser des effets, l'attaquant décide qui les utilise d'abord (1.1.3).
- I **Pertes additionnelles.** De nombreux effets permettent d'infliger des PERTES ADDITIONNELLES qui ne sont pas limitées par le nombre de guerriers présents dans la clairière du combat.
- II **Sans défense.** Si le défenseur n'a pas de guerriers dans la clairière du combat, l'attaquant inflige une perte additionnelle. ♠
- 4.3.4 **Étape 4 : Infliger les pertes.** L'attaquant et le défenseur infligent leurs pertes simultanément. Chaque perte infligée retire une pièce adverse de la clairière du combat. (*Vous marquez 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton adverse retiré.*) Le joueur qui subit les pertes choisit quelles pièces retirer et dans quel ordre. Il doit cependant retirer tous ses guerriers avant de pouvoir retirer un de ses bâtiments ou jetons, dans n'importe quel ordre. Il choisit également dans quel ordre résoudre les effets déclenchés lorsque ses pièces sont retirées.

5. Mise en place

Si vous jouez avec de nouveaux joueurs, utilisez la Mise en place standard (5.1). Si vous avez tous déjà joué et souhaitez apporter un peu de variété à cette partie, utilisez la Mise en place avancée (Appendice A). Si vous souhaitez utiliser 5 factions ou plus qui doivent commencer dans une clairière d'un coin du plateau, vous devez utiliser les règles de Mise en place avancée.

5.1 MISE EN PLACE STANDARD

- 5.1.1 **Étape 1 : Assignez les factions et le 1er joueur.** Assignez une faction à chaque joueur selon la méthode de votre choix. Déterminez le 1er joueur et les positions autour de la table aléatoirement. Chaque joueur prend son plateau de faction et toutes les pièces qui y sont listées au dos.
- 5.1.2 **Étape 2 : Placez les marqueurs de score.** Chaque joueur place son marqueur de score sur la case "0" de la piste de score.
- 5.1.3 **Étape 3 : Piochez les mains de départ.** Si vous jouez à 2 joueurs, retirez du paquet les 4 cartes domination, puis mélangez le paquet. Mélangez la pioche. Chaque joueur pioche 3 cartes.

- 5.1.4 **Étape 4 : Placez les ruines.** Placez une ruine sur chaque emplacement du plateau marqué d'un "R" (4 au total).
- 5.1.5 **Étape 5 : Formez la réserve d'objets.** Placez ces objets sur leurs emplacements correspondants dans la réserve d'objets de la partie supérieure du plateau : 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 .
- 5.1.6 **Étape 6 : Rassemblez les autres éléments.** Distribuez les 16 cartes d'aperçu des factions si nécessaire, et posez les 2 dés près du plateau.
- 5.1.7 **Étape 7 : Mettez en place les factions.** Dans l'ordre de mise en place (A, B, C, etc.), chaque joueur suit les indications de mise en place de sa faction, détaillées dans les règles et au dos de son plateau de faction.

5.2 VALEUR

Pour une partie intéressante choisissez des factions permettant d'atteindre une VALEUR totale supérieure ou égale à celle indiquée pour votre nombre de joueurs. (Les joueurs audacieux peuvent s'essayer à n'importe quelle combinaison de factions avec une Valeur supérieure ou égale à 17.)

Valeur Totale Optimale					
Joueurs	2	3	4	5	6
Valeur Totale	17+	18+	21+	25+	28+

Valeur par Faction	
Marquise de Chat	10
Seigneur des Cents	9
Gardiens de Fer	8
Duché Souterrain	8
Dynasties de la Canopée	7
Vagabond (1er/2ème)	5/2
Compagnie de la Rivière	5
Alliance de la Forêt	3
Conspiration des Corvidés	3
Culte des Lézards	2

6. Marquise de Chat

6.1 APÉRÇU

La Marquise de Chat occupe les Sous-Bois et veut les transformer en puissance militaire et industrielle. Chaque fois que la Marquise construit un de ses BÂTIMENTS (Atelier, Scierie ou Recruteur), elle marque des points de victoire. Plus elle possède de bâtiments du même type sur le plateau, plus cela lui rapporte de points. Cependant pour pouvoir continuer à construire, la Marquise doit maintenir et protéger une production de BOIS forte et interconnectée.

6.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 6.2.1 **Fabrication.** La Marquise fabrique durant le Jour en activant les Ateliers.
- 6.2.2 **Le Donjon.** Seule la Marquise peut placer des pièces dans la clairière où se trouve le jeton du Donjon. (Des pièces peuvent s'y déplacer. Si le jeton du Donjon est retiré, retirez-le de la partie définitivement.)
- 6.2.3 **Hôpitaux de campagne.** Lorsqu'un ou plusieurs guerriers de la Marquise sont retirés d'une clairière, elle peut dépenser 1 carte de la couleur de la clairière

où se trouvent les guerriers pour les placer dans la clairière du Donjon au lieu de dans sa réserve.

6.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 6.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et le bois.** Formez une réserve de 25 guerriers et 8 bois.
- 6.3.2 **Étape 2 : Placer le Donjon.** Placez le jeton du Donjon dans une clairière en coin du plateau au choix. Il s'agit de votre clairière de départ.
- 6.3.3 **Étape 3 : Garnison.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière, excepté dans celle diagonalement opposée à la clairière avec le jeton du Donjon.
- 6.3.4 **Étape 4 : Placer les bâtiments de départ.** Placez 1 Scierie, 1 Atelier et 1 Recruteur. Vous pouvez les placer librement dans la clairière du Donjon et/ou dans les clairières adjacentes.
- 6.3.5 **Étape 5 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez vos bâtiments restants (5 Scieries, 5 Ateliers et 5 Recruteurs) de droite à gauche sur leur piste de Bâtiment correspondante. (Toutes les cases sauf la plus à gauche de chaque piste sont alors remplies.)

6.4 AURORE

Placez du bois dans chaque clairière avec n'importe quel nombre de Scieries, à raison de 1 bois par Scierie dans la clairière.

6.5 JOUR

D'abord, vous pouvez activer vos Ateliers pour fabriquer des cartes de votre main. Puis vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions dans n'importe quel ordre. Une même action peut être effectuée plusieurs fois. À tout moment, vous pouvez effectuer des actions additionnelles en dépensant une carte Oiseau par action.

- 6.5.1 **Combat.** Initiez un combat.
- 6.5.2 **Marche.** Effectuez jusqu'à 2 déplacements.
- 6.5.3 **Recrutement.** Placez 1 guerrier sur chaque Recruteur. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par tour.
- 6.5.4 **Construction.** Placez 1 bâtiment.
 - I **Choisissez la clairière et le bâtiment.** Choisissez une clairière que vous contrôlez. Décidez si vous construisez 1 Scierie, 1 Atelier ou 1 Recruteur. Prenez le bâtiment de ce type le plus à gauche sur votre plateau de faction. Vous devez pouvoir payer son coût (6.5.4.II) et le placer (2.2.3 et 6.5.4.III).
 - II **Payez le coût du bâtiment.** Le coût du bâtiment est indiqué au sommet de sa colonne. Retirez autant de jetons Bois que le coût du bâtiment. Ce bois doit être retiré de la clairière choisie, de clairières adjacentes contrôlées, ou de clairières contrôlées reliées à la clairière choisie par des clairières contrôlées.
 - III **Placez le bâtiment et marquez.** Placez le bâtiment dans la clairière choisie et marquez les points de victoire indiqués sur l'emplacement dévoilé de votre plateau de faction.
- 6.5.5 **Surmenage.** Dépensez 1 carte de la couleur d'une clairière contenant une Scierie pour y placer 1 jeton Bois.

6.6 CRÉPUSCULE

Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

7. Dynasties de la Canopée

7.1 APÉRÇU

Les Dynasties de la Canopée souhaitent redonner à leur espèce autrefois majestueuse sa gloire d'antan au sein des Sous-Bois en reprenant le contrôle de ses clairières. Durant le Crépuscule, la Canopée marque des points de victoire selon le nombre de PERCHOIRS placés sur le plateau. Plus il y en a, plus elle gagne de points. La Canopée est cependant liée par son DÉCRET, un ensemble sans cesse croissant d'actions mandatées et promises par son DIRIGEANT. Chaque tour, elle doit effectuer toutes les actions de son Décret, faute de quoi elle subit une CRISE.

7.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

7.2.1 **Fabrication.** La Canopée fabrique durant le Jour, avant de résoudre le Décret, en activant les Perchoirs.

7.2.2 **Seigneurs de la Forêt.** La Canopée contrôle une clairière dans laquelle se trouve au moins une pièce de la Canopée en cas d'égalité. 

7.2.3 **Mépris du commerce.** Lorsque la Canopée fabrique un objet, elle ignore les points de victoire indiqués sur la carte et marque 1 seul point de victoire. *(Elle peut toujours marquer des points de fabrication supplémentaires grâce à des effets comme Maître graveur et la Forge légendaire.)*

7.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

7.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 20 guerriers.

7.3.2 **Étape 2 : Placer le Perchoir et les guerriers de départ.** Placez 1 Perchoir et 6 guerriers dans la clairière dans un des coins qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre joueur et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin. Il s'agit de votre clairière de départ. *(Cette règle a été modifiée dans cette édition pour plus de flexibilité.)*

7.3.3 **Étape 3 : Choisir un dirigeant.** Choisissez 1 de vos 4 dirigeants de la Canopée et placez-le sur l'emplacement Dirigeant de votre plateau de faction. Placez les 3 autres dirigeants face visible devant vous.

7.3.4 **Étape 4 : Placer les Vizirs.** Glissez vos 2 cartes de Vizir Fidèle face visible dans les colonnes du Décret indiquées par votre dirigeant.

7.3.5 **Étape 5 : Remplir la piste de Perchoir.** Placez vos 6 Perchoirs restants sur votre piste de Perchoirs de droite à gauche.

7.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

7.4.1 **Mesures d'urgence.** Si vous n'avez pas de carte en main, piochez 1 carte.

7.4.2 **Ajouter au Décret.** Vous devez ajouter 1 ou 2 cartes au Décret. Une seule de ces cartes peut être une carte Oiseau. Vous pouvez placer chaque carte sur n'importe quelle colonne, et le nombre de cartes dans chaque colonne n'est pas limité.

7.4.3 **Un nouveau Perchoir.** Si vous n'avez aucun Perchoir en jeu, placez 1 Perchoir et 3 guerriers dans la clairière contenant le moins de guerriers et dans laquelle ces pièces peuvent être placées.

7.5 JOUR

Votre Jour comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

7.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer vos Perchoirs pour fabriquer des cartes de votre main.

7.5.2 **Résolution du Décret.** Vous devez résoudre le Décret, en résolvant les colonnes de gauche à droite. Dans chaque colonne, vous devez résoudre toutes les cartes, dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte, vous devez effectuer l'action de la colonne comme ci-dessous. Si vous ne pouvez pas entièrement réaliser une de ces actions, vous subissez immédiatement une crise (7.7).

I **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans une clairière de la couleur de la carte et où se trouve un Perchoir.

II **Déplacement.** Déplacez au moins 1 guerrier à partir d'une clairière de la couleur de la carte.

III **Combat.** Initiez un combat dans une clairière de la couleur de la carte.

IV **Construction.** Placez 1 Perchoir dans une clairière que vous contrôlez de la couleur de la carte, et qui ne contient pas déjà un Perchoir.

7.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

7.6.1 **Marquer des points.** Marquez les points de victoire indiqués sur la case vide la plus à droite de votre piste de Perchoirs.

7.6.2 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

7.7 CRISE

Si vous ne pouvez pas réaliser une des actions du Décret (7.5.2) quelle que soit la raison, vous subissez une crise. Vous devez résoudre toutes les actions de crise dans l'ordre suivant :

7.7.1 **Étape 1 : Humiliation.** Perdez 1 point de victoire par carte Oiseau (*Vizirs Fidèles inclus*) dans le Décret.

7.7.2 **Étape 2 : Purge.** Défaussez toutes les cartes du Décret, sauf les cartes de Vizir Fidèle.

7.7.3 **Étape 3 : Destitution.** Mettez votre dirigeant de côté face cachée, choisissez un nouveau dirigeant parmi ceux face visible, et placez-le sur votre plateau de faction. Placez vos Vizirs Fidèles dans les colonnes du Décret indiquées par le nouveau dirigeant.

I **Une nouvelle chance.** Si vous devez choisir un nouveau dirigeant, mais qu'ils sont tous face cachée, retournez-les tous face visible.

7.7.4 **Étape 4 : Repos.** Terminez votre Jour et passez au Crépuscule.

7.8 PRÉSENTATION DES DIRIGEANTS

La Canopée possède 4 cartes de Dirigeant.

7.8.1 **Bâtisseur.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Recrutement et Déplacement. Lorsque vous fabriquez, ignorez votre Mépris du Commerce (7.2.3).

7.8.2 **Charismatique.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Recrutement et Combat. Lorsque vous recrutez, vous placez 2 guerriers au lieu de 1.

7.8.3 **Commandant.** Les Vizirs Fidèles commencent sur

Déplacement et Combat. En attaquant en combat, infligez 1 perte additionnelle.

- 7.8.4 **Despote.** Les Vizirs Fidèles commencent sur Déplacement et Construction. Lorsque vous retirez au moins un bâtiment ou un jeton adverse en combat, marquez 1 point de victoire supplémentaire (*deux en tout, 3.2.1*).

8. Alliance de la Forêt

8.1 APERÇU

L'Alliance de la Forêt fait son possible pour s'attirer la SYMPATHIE des créatures opprimées des Sous-Bois. Chaque fois que l'Alliance place un jeton de Sympathie, elle peut marquer des points de victoire. Plus elle a placé de jetons de Sympathie, plus elle marque de points. Gagner la Sympathie des peuples nécessite des PARTISANS, des cartes posées sur son plateau de faction. Ces partisans peuvent aussi être poussés à une violente révolte. Une révolte établit une BASE, permettant à l'Alliance d'entraîner des officiers qui offrent une plus grande flexibilité militaire.

8.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 8.2.1 **Fabrication.** L'Alliance fabrique durant le Jour en activant les jetons de Sympathie.
- 8.2.2 **Guérilla.** En défendant en combat, l'Alliance utilise le plus grand résultat des dés, l'attaquant utilise le plus petit.
- 8.2.3 **Pile de partisans.** Pour réaliser des actions, l'Alliance dépense ses PARTISANS, qui sont les cartes dans sa pile de partisans. Les partisans ne peuvent être dépensés que pour leur couleur et ne comptent pas pour la taille de votre main. Les partisans sont face cachée, mais l'Alliance peut consulter la pile à tout moment.
- I **Capacité.** Si l'Alliance n'a pas de base sur le plateau, la pile de partisans est limitée à 5 cartes. Si l'Alliance doit gagner un partisan alors que la limite est atteinte, la carte est défaussée. Si au moins une base est sur le plateau, la pile de partisans peut contenir un nombre illimité de cartes.
- 8.2.4 **Retirer des bases.** Quand une base est retirée, l'Alliance doit défausser tous ses partisans de la couleur imprimée de cette base (*y compris les Oiseaux*), et retirer la moitié de ses officiers, arrondi au supérieur. Si l'Alliance n'a plus de base sur le plateau et a plus de 5 partisans, elle doit immédiatement se défausser jusqu'à avoir 5 partisans.
- 8.2.5 **Jetons de Sympathie.** L'Alliance possède 10 jetons de Sympathie.
- I **Limites de placements.** Une clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Sympathie.
 - II **Termes.** Une CLAIRIÈRE SYMPATHISANTE est une clairière contenant un jeton de Sympathie. Une CLAIRIÈRE INDIFFÉRENTE est une clairière qui ne contient pas de jeton de Sympathie.
- 8.2.6 **Indignation.** Lorsqu'un autre joueur retire un jeton de Sympathie ou déplace des guerriers vers une clairière sympathisante, il doit ajouter une carte de la couleur de la clairière affectée de sa main à la pile de partisans. S'il n'a pas de carte correspondante (*ni d'Oiseau*), il doit montrer sa main à l'Alliance, qui prend alors 1 carte de la pioche et l'ajoute à sa pile de partisans.

8.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 8.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 10 guerriers.
- 8.3.2 **Étape 2 : Placer les bases.** Placez 3 bases sur les cases Base correspondantes du plateau de faction.
- 8.3.3 **Étape 3 : Remplir la piste de Sympathie.** Placez 10 jetons de Sympathie sur votre piste de Sympathie.
- 8.3.4 **Étape 4 : Gagner des partisans.** Piochez 3 cartes et placez-les face cachée dans votre pile de partisans.

8.4 AURORE

Votre Aurore comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 8.4.1 **Révolte.** Vous pouvez effectuer l'action Révolte autant de fois que souhaité en résolvant les étapes suivantes :
- I **Étape 1 : Choisir une clairière.** Choisissez une clairière sympathisante de la couleur d'une base non construite (révolte impossible si la base est déjà sur le plateau).
 - II **Étape 2 : Dépenser les partisans.** Dépensez 2 partisans de la couleur de la clairière choisie.
 - III **Étape 3 : Résoudre l'effet.** Retirez toutes les pièces adverses de la clairière choisie. Puis placez-y votre base de même couleur, et autant de guerriers que le nombre de clairières sympathisantes de la même couleur imprimée que la base. Enfin, placez 1 guerrier dans la case Officiers. Ce guerrier est désormais un OFFICIER. (*N'oubliez pas de marquer 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton retiré.*)
- 8.4.2 **Gagner la Sympathie.** Vous pouvez effectuer l'action Gagner la Sympathie autant de fois que souhaité en résolvant les étapes suivantes :
- I **Étape 1 : Choisir une clairière.** Choisissez une clairière indifférente adjacente à une clairière sympathisante. S'il n'y a aucune clairière sympathisante, vous pouvez choisir n'importe quelle clairière.
 - II **Étape 2 : Dépenser les partisans.** Dépensez des partisans de la couleur de la clairière choisie. Le nombre de partisans nécessaires est indiqué au-dessus des jetons de Sympathie.
 - a **Loi martiale.** Vous devez dépenser 1 partisan additionnel de la couleur de la clairière choisie si elle contient au moins 3 guerriers appartenant à un autre joueur, y compris les guerriers qu'il considère comme les siens concernant le contrôle des clairières (*Mercenaires, Nomades, etc.*).
 - III **Étape 3 : Placer et marquer des points.** Placez 1 jeton de Sympathie dans la clairière choisie. Marquez les points de victoire indiqués sur la case dévoilée sur votre plateau de faction.

8.5 JOUR

Vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre.

- 8.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer vos jetons de Sympathie pour fabriquer des cartes de votre main.
- 8.5.2 **Mobilisation.** Ajoutez 1 carte de votre main à votre pile de partisans.
- 8.5.3 **Entraînement.** Dépensez 1 carte de la couleur imprimée d'une base construite pour placer 1 guerrier dans la case Officiers. Ce guerrier est désormais un OFFICIER.

8.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 8.6.1 **Opérations militaires.** Vous pouvez réaliser 1 action ci-dessous pour chaque officier que vous possédez, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre.
- I **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.
 - II **Combat.** Initiez un combat.
 - III **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans une clairière où se trouve une base.
 - IV **Organisation.** Retirez 1 guerrier de l'Alliance d'une clairière indifférente, placez-y un jeton de Sympathie, et marquez les points de victoire indiqués sur la case dévoilée sur votre plateau de faction.
- 8.6.2 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

9. Vagabond

9.1 APERÇU

Le Vagabond participe au conflit sans prendre parti, tout en poursuivant ses propres quêtes afin d'accroître sa popularité dans les bois. Il marque des points de victoire lorsqu'il améliore ses RELATIONS avec les autres factions, ou lorsqu'il retire les pièces des factions qui lui sont hostiles. Il peut aussi accomplir des QUÊTES pour marquer des points. Pour se déplacer et agir efficacement, le Vagabond doit gérer ses OBJETS, et agrandir sa collection en explorant les ruines et en apportant son aide aux autres factions.

9.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 9.2.1 **Fabrication.** Le Vagabond épuise ses  pour fabriquer. Tous ses  sont de la couleur de la clairière où il se trouve. S'il fabrique un objet, il le prend immédiatement face visible.
- 9.2.2 **Voyageur solitaire.** Le pion du Vagabond n'est pas un guerrier (*il ne peut pas contrôler une clairière ni empêcher un autre joueur de la contrôler*). Le pion du Vagabond ne peut pas être retiré du plateau.
- I **Élimination.** Lorsqu'un joueur adverse utilise un effet qui indique qu'il faut retirer toutes les pièces adverses d'une clairière (*comme les Révoltes de l'Alliance, les cartes Faveur des Souris, les Bombes des Corvidés*) où se trouve le Vagabond, celui-ci doit endommager 3 objets.
- 9.2.3 **Agile.** Le Vagabond peut toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières (4.2.1).
- 9.2.4 **Sans défense.** En combat, le Vagabond est sans défense (4.3.2.II) s'il n'a aucune  intacte.
- 9.2.5 **Objets.** Les capacités du Vagabond dépendent des objets qu'il possède. Il n'a pas d'emplacement d'objets fabriqués, mais il possède une Sacoche et diverses pistes d'objets. Les objets sur son plateau de faction peuvent être face visible ou face cachée, et intacts ou endommagés. Le Vagabond ÉPUISE ses objets intacts face visible en les retournant face cachée pour réaliser des actions.
- I **Pistes d'objets.** Les ,  et  gagnés ou retournés face visible sont placés face visible

sur leur piste correspondante. Lorsqu'ils sont retournés face cachée, les , , ou  sur les pistes doivent être placés face cachée dans la Sacoche. Chaque piste ne peut contenir que 3 objets identiques.

- II **La Sacoche.** Les , , , et  gagnés sont placés face visible dans la Sacoche du Vagabond.
- 9.2.6 **Maximum de pertes infligées.** En combat, le maximum de pertes infligées avec un dé par le Vagabond (4.3.2.I) est égal à ses  intactes, face visible ou cachée, dans sa Sacoche.
- 9.2.7 **Subir des pertes.** Chaque fois que le Vagabond subit une perte (4.3.3), il doit endommager un objet intact en le plaçant dans la case Endommagé. S'il ne lui reste aucun objet intact, il ignore les pertes.
- 9.2.8 **Cartes Domination et Coalitions.** Le Vagabond ne peut pas activer de carte Domination pour les conditions de victoire normales de la carte (3.3.1). À la place, lors de parties à 4 joueurs ou plus, le Vagabond peut activer une carte Domination pour former une coalition avec un autre joueur et placer son marqueur de score sur le plateau de faction du joueur choisi. (*Le Vagabond ne marque plus de points de victoire.*) Le joueur choisi doit avoir moins de points de victoire que tous les autres joueurs (excepté le Vagabond qui forme la coalition) et ne doit pas déjà faire partie d'une coalition. En cas d'égalité pour le moins de points de victoire, le Vagabond choisit avec lequel des joueurs à égalité il forme une coalition. Si le joueur choisi remporte la partie, le Vagabond gagne également.
- 9.2.9 **Relations.** Votre plateau de faction contient un tableau de relations contenant 4 cases sur la piste d'Alliés et une case Hostile. Il contient un marqueur de relation pour chaque joueur qui ne soit pas de la faction Vagabond.
- I **Améliorer les relations.** Vous pouvez améliorer une relation avec une faction non hostile en réalisant l'action Aide.
 - a **Coût.** Aidez une faction non hostile le nombre de fois indiqué entre sa position actuelle sur la piste de relations et la suivante durant le même tour. (*Une action Aide n'est comptabilisée qu'une fois.*)
 - b **Effet.** Avancez le marqueur de relation de cette faction d'une case vers la droite sur la piste. Marquez les points de victoire indiqués sur la nouvelle case.
 - II **Statut d'Allié.** Si un marqueur de relation atteint la dernière case de la piste, cette faction est maintenant votre ALLIÉE. (*Ses guerriers vous font confiance !*)
 - a **Aider un Allié.** Chaque fois que vous aidez une faction Alliée, marquez 2 points de victoire.



- b **Se déplacer avec un Allié.** Lorsque vous vous déplacez vers une clairière adjacente, vous pouvez également forcer les guerriers d'un joueur Allié à se déplacer avec votre pion Vagabond de votre clairière de départ vers votre clairière de destination.
- c **Attaquer avec un Allié.** Au début d'un combat où vous êtes l'attaquant, vous pouvez considérer les guerriers Alliés d'une faction comme les vôtres, s'ils se trouvent dans la clairière du combat. Le maximum de pertes infligées avec un dé est égal au nombre de ces guerriers Alliés plus vos intacts. Vous ne pouvez pas considérer les guerriers Alliés comme les vôtres si cette faction Alliée est le défenseur.
- d **Subir des pertes avec un Allié.** Durant un combat dans lequel vous considérez les guerriers Alliés comme les vôtres, vous pouvez subir des pertes en retirant les guerriers Alliés. Cependant, si vous subissez plus de pertes en retirant des guerriers Alliés qu'en endommageant vos objets durant un combat, cette faction Alliée devient Hostile (9.2.9.III) à la fin du combat. Cette règle l'emporte sur la condition pour devenir Hostile décrite en 9.2.9.III.

III **Statut hostile.** Si vous retirez un guerrier d'une faction non hostile, déplacez immédiatement son marqueur de relation sur la case Hostile. Ce joueur est maintenant HOSTILE. Puis, si cela a eu lieu lors d'un combat pendant votre tour, ajustez votre score d'Infamie (9.2.9.IIIa).

- a **Infamie.** Chaque fois que vous retirez une pièce d'une faction Hostile en combat durant votre tour, vous marquez 1 point de victoire, sauf pour le guerrier qui a rendu cette faction Hostile. *(Ceci s'ajoute aux points marqués pour les bâtiments et jetons retirés.)*
- b **Se déplacer dans une clairière hostile.** Vous devez épuiser une supplémentaire pour vous déplacer dans une clairière contenant au moins un guerrier d'une faction Hostile.
- c **Aider une faction Hostile.** Vous ne pouvez pas déplacer un marqueur de relation hors de la case Hostile en aidant la faction, mais vous pouvez toujours Aider une faction Hostile pour prendre ses objets fabriqués.
- d **Coalition avec une faction Hostile.** Vous pouvez former une coalition (9.2.8) avec une faction Hostile. Si vous le faites, déplacez son marqueur de relation sur la case Indifférent.

9.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 9.3.1 **Étape 1 : Choisir un personnage.** Choisissez une carte de personnage et placez-la sur votre plateau de faction.
- 9.3.2 **Étape 2 : Placer votre pion.** Placez le pion du Vagabond dans n'importe quel bois.
- 9.3.3 **Étape 3 : Piocher des Quêtes.** Mélangez vos cartes Quête, piochez-en 3 et disposez-les face visible.
- 9.3.4 **Étape 4 : Préparer les ruines.** Prenez les 4 ruines du plateau, et prenez les objets , , , et marqués d'un "R". Placez-en un sous chaque ruine et mélangez-les. Puis, remettez chaque pile sur un emplacement Ruine vide.

9.3.5 **Étape 5 : Prendre les objets de départ.** Prenez les objets marqués d'un "D" indiqués sur votre carte de personnage. Placez les objets , , et face visible sur leurs pistes de votre plateau de faction. Placez tous les autres objets face visible dans votre Sacoche. Remettez les objets "D" restants dans la boîte.

9.3.6 **Étape 6 : Relations.** Prenez les marqueurs de relation des factions en jeu (hors Vagabond) et placez-les sur la case Indifférent du tableau de relations.

9.4 AURORE

Votre Aurore comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 9.4.1 **Rafrâichir.** Au début de votre Aurore, retournez face visible 2 objets épuisés pour chaque face visible sur la piste de Rafrâichissement. Puis retournez face visible 3 objets épuisés de plus.
- 9.4.2 **Se Faufler.** Vous pouvez vous déplacer vers une clairière ou un bois adjacent sans épuiser de , même vers une clairière Hostile (9.2.9.IIIb). Ce déplacement n'est pas affecté par les effets empêchant les déplacements hors d'une clairière *(comme les Pièges des Corvidés)*.

9.5 JOUR

Vous pouvez épuiser vos objets pour effectuer les actions suivantes autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre. Si vous épuisez un , , ou sur une piste, déplacez-le dans votre Sacoche.

- 9.5.1 **Déplacement.** Épuisez 1 pour vous déplacer, plus 1 si la clairière de destination contient des guerriers Hostiles. Vous ne pouvez pas entrer dans un bois. Dans un bois, vous pouvez uniquement vous déplacer vers une clairière adjacente.
- 9.5.2 **Combat.** Épuisez 1 pour initier un combat. *(Vérifiez ensuite votre relation avec le défenseur.)*
- 9.5.3 **Exploration.** Épuisez 1 pour prendre un objet sous une ruine de votre clairière, révélez-le et placez-le face visible dans votre Sacoche ou sur la piste correspondante. Si vous prenez un objet, marquez 1 point de victoire. Si vous prenez le dernier objet d'une ruine, retirez-la.
- 9.5.4 **Aide.** Épuisez 1 objet et donnez 1 de vos cartes de la couleur de votre clairière à un autre joueur *(même Hostile)* qui y possède au moins 1 pièce de faction. Puis vous pouvez prendre un des objets de la case Objets Fabriqués par ce joueur, s'il en a, et le placer face visible dans votre Sacoche ou sur sa piste. *(Vérifiez ensuite votre relation avec la faction de ce joueur.)*
- 9.5.5 **Quête.** Choisissez une quête de la couleur de votre clairière et épuisez les 2 objets indiqués sur la carte pour l'accomplir. Placez la quête dans votre aire de jeu, et piochez-en une nouvelle. Vous pouvez marquer 1 point de victoire par quête de la même couleur que vous avez accomplie, celle-ci incluse, ou piocher 2 cartes de la pioche commune.
- 9.5.6 **Frappe.** Épuisez 1 pour retirer 1 guerrier adverse de votre clairière. Si cet adversaire n'y possède pas de guerrier, vous pouvez retirer 1 autre pièce de sa faction qui se trouve sur cette clairière. *(Vérifiez ensuite votre relation avec la faction de ce joueur.)*
- 9.5.7 **Réparation.** Épuisez 1 pour déplacer 1 objet endommagé vers votre Sacoche. Laissez l'objet sur sa face actuelle. *(Déplacez immédiatement les , , et face visible sur leurs pistes.)*

- 9.5.8 **Fabrication.** Jouez 1 carte de votre main et épuisez les  des couleurs indiquées pour la fabriquer. Tous vos  sont de la couleur de la clairière où vous êtes. Vous devez épuiser 1  pour chaque icône indiquée. Si vous fabriquez 1 objet, placez-le face visible dans votre Sacoche ou sur sa piste.
- 9.5.9 **Action Spéciale.** Épuisez 1  pour effectuer l'action indiquée sur votre carte de personnage.

9.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 9.6.1 **Repos du soir.** Si vous êtes dans un bois, déplacez tous vos objets de votre case Endommagé vers votre Sacoche ou vers leurs pistes, face visible.
- 9.6.2 **Piocher des cartes.** Piochez 1 carte, plus 1 par  face visible sur sa piste.
- 9.6.3 **Défausser des cartes.** Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.
- 9.6.4 **Vérifier la limite d'objets.** Si vous avez plus d'objets dans votre Sacoche et votre case Endommagé que votre limite d'objets (6 plus 2 par  visible sur sa piste), retirez des objets de votre Sacoche et de votre case Endommagé jusqu'à atteindre votre limite d'objets, et retirez-les définitivement de la partie.

9.7 JOUER AVEC 2 VAGABONDS

L'extension de la Compagnie de la Rivière, intégrée au jeu de base, vous permet de jouer avec deux Vagabonds en suivant les règles suivantes.

- 9.7.1 **Mise en place.** Utilisez les deux groupes d'objets "R" et placez 2 objets "R" au hasard sous chaque ruine. Si vous suivez la Mise en Place Standard (5.1), choisissez aléatoirement quel Vagabond effectue sa mise en place en premier.
- 9.7.2 **Quêtes partagées.** Chaque Vagabond peut compléter les quêtes face visible. N'ajoutez pas de quête supplémentaire lors de la mise en place.
- 9.7.3 **Prendre des objets dans les ruines.** Lorsqu'un Vagabond explore une ruine contenant 2 objets, ou que les Cent rasant une ruine (14.4.1) avec 2 objets, il peut les regarder et prendre celui de son choix. (*En effectuant 2 fois l'action Exploration, il peut prendre les deux objets d'une même ruine.*) Il ne peut pas prendre un objet "R" correspondant à un objet "R" qu'il possède déjà sur son plateau de faction. Si le Vagabond explore, mais ne prend pas d'objet, il ne marque pas de point de victoire, mais la  est épuisée.

Les deux sections suivantes détaillent les règles de factions initialement publiées dans une extension.

10. Culte des Lézards

10.1 APERÇU

En s'occupant des créatures des Sous-Bois rejetées, le Culte des Lézards cherche à submerger ses ennemis par la seule force de sa volonté. Dans les clairières qu'il contrôle, le Culte peut construire des JARDINS et compter sur le bouche-à-oreille pour répandre son évangile. Plus le Culte affermit son emprise sur le cœur de ses disciples, plus il peut marquer de points de victoire en effectuant des RITUELS.

Tandis que les autres factions dépensent des cartes pour atteindre leurs objectifs, le Culte agit en révélant des cartes et en choisissant progressivement la parfaite sélection de disciples. À moins de les utiliser pour marquer des points, ces cartes ne sont pas défaussées et retournent dans la main du Culte lors du Crépuscule. Mais cette approche plus douce rend les déplacements et les combats difficiles, et seuls les ACOLYTES les plus radicaux du Culte, obtenus alors que ses guerriers se faisaient massacrer en défendant en combat, peuvent les entreprendre.

10.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 10.2.1 **Fabrication.** Le Culte fabrique durant le Crépuscule en activant ses jardins de la même couleur imprimée que les Parias (10.4.1). (*Cela correspond généralement à la couleur de la clairière, sauf avec le Monument Ville perdue.*)
- 10.2.2 **Haine des oiseaux.** Les cartes Oiseau ne sont pas des jokers pour les rituels.
- 10.2.3 **Vengeance.** Lorsqu'un guerrier du Culte est retiré en défendant en combat, il est placé dans la case Acolytes, au lieu de la réserve.
- 10.2.4 **Pèlerins.** Le Culte contrôle une clairière s'il y possède au moins un jardin. Ceci l'emporte sur la capacité de la Canopée (7.2.2).
- 10.2.5 **Peur des fidèles.** Lorsqu'un jardin est retiré, le Culte doit défausser 1 carte au hasard.
- 10.2.6 **La pile d'Âmes Perdues.** Lorsqu'une carte est dépensée ou défaussée (*même une carte Domination*), placez-la dans la pile des Âmes Perdues, au lieu de la défausse. La pile des Âmes Perdues peut être consultée à tout moment par tous les joueurs.

10.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 10.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 25 guerriers.
- 10.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Dans la clairière dans un des coins qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre joueur et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin, placez 4 guerriers et un jardin de la même couleur imprimée que la clairière. Il s'agit de votre clairière de départ. Puis placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente. (*Cette règle a été modifiée dans cette édition pour plus de flexibilité.*)
- 10.3.3 **Étape 3 : Choisir les Parias.** Placez le marqueur de Parias sur une couleur dans la case Parias. La couleur choisie est appelée PARIA.
- 10.3.4 **Étape 4 : Piste des jardins.** Placez vos 14 jardins restants sur les cases correspondantes de votre piste de jardins, de droite à gauche.

10.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 10.4.1 **Définir les Parias.** Regardez les cartes de la pile d'Âmes Perdues, en ignorant les Oiseaux. La couleur ayant le plus de cartes devient celle des Parias. Déplacez le marqueur de Parias, face Parias visible, sur cette couleur. Si le marqueur était déjà sur cette couleur, retournez-le face Hâis visible. Si aucune couleur n'a plus de cartes que les autres, le marqueur reste où il est, et mettez-le face Hâis visible.
- 10.4.2 **Défausser les Âmes Perdues.** Défaussez toutes les cartes de la pile des Âmes Perdues. (*Les cartes Domination deviennent disponibles.*)

10.4.3 **Effectuer des conspirations.** Vous pouvez dépenser des acolytes en les remettant dans votre réserve pour réaliser des conspirations dans les clairières de la couleur des Parias, autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre, comme indiqué ci-dessous. Si les Parias sont Haïs, les conspirations coûtent 1 acolyte de moins.

- I **Croisade.** Dépensez 2 acolytes pour initier un combat dans une clairière Paria ou pour vous déplacer (*au moins 1 guerrier*) à partir d'une clairière Paria. Puis, si vous le souhaitez, déclenchez un combat dans la clairière où vous arrivez.
- II **Conversion.** Dépensez 2 acolytes pour remplacer 1 guerrier adverse d'une clairière Paria par 1 guerrier du Culte. (*Pour remplacer une pièce, vous devez pouvoir retirer l'ancienne pièce et placer la nouvelle pièce.*)
- III **Sanctuaire.** Dépensez 3 acolytes pour remplacer 1 bâtiment adverse d'une clairière Paria par 1 jardin de la couleur correspondante.

10.5 JOUR

Vous pouvez révéler autant de cartes de votre main que souhaité et effectuer un rituel par carte ainsi révélée, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre, comme indiqué ci-dessous. (*Prenez les cartes révélées dans votre main et placez-les dans votre aire de jeu. Elles ne peuvent pas être utilisées d'une autre manière durant votre Jour.*)

- 10.5.1 **Construction.** Dans une clairière contrôlée de la couleur de la carte révélée, placez 1 jardin de la couleur correspondante.
- 10.5.2 **Recrutement.** Dans une clairière de la couleur de la carte révélée, placez 1 guerrier.
- 10.5.3 **Score.** Dépensez la carte révélée (*placez-la dans les Âmes Perdus*) pour marquer les points de victoire indiqués au dessus de la case de jardin vide la plus à droite correspondant à la couleur de la carte révélée. Vous pouvez réaliser cette action au maximum une fois par tour et par couleur.
- 10.5.4 **Sacrifice.** Placez 1 guerrier sur votre case Acolytes. Vous devez révéler 1 carte Oiseau pour effectuer ce rituel.

10.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 10.6.1 **Reprendre les cartes révélées.** Reprenez en main toutes les cartes que vous avez révélées ce tour.
- 10.6.2 **Fabrication.** Vous pouvez fabriquer en activant les jardins de la même couleur imprimée que les Parias.
- 10.6.3 **Piocher et Défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

11. Compagnie de la Rivière

11.1 APERÇU

Lorsque la nouvelle se répandit que les Sous-Bois, sur les rives du grand lac, étaient en train de sombrer dans une guerre totale, la Compagnie de la Rivière envoya rapidement ses officiers s'y établir. Quand les autres factions loueront ses services, le peuple de la rivière

sera rapidement en mesure de renforcer ses intérêts commerciaux en construisant des COMPTOIRS le long de la rivière et de gagner des points de victoire. La Compagnie peut également marquer des points de victoire simplement en amassant des FONDS. Mais une trésorerie ostensible est une cible tentante. Elle doit donc trouver l'équilibre entre la protection de son trésor et l'expansion de son réseau à travers toute la Forêt.

11.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 11.2.1 **Fabrication.** La Compagnie fabrique durant le Jour en investissant des fonds sur les cases vides de sa piste de comptoirs commerciaux. (*Elle n'a pas de pièces de fabrication.*)
- 11.2.2 **Nageurs.** La Compagnie considère les rivières comme des chemins et peut se déplacer le long des rivières, peu importe qui contrôle les clairières de départ et d'arrivée. (*Elle peut toujours utiliser les chemins.*)
- 11.2.3 **Main révélée.** La Compagnie place ses cartes face visible près de son plateau de faction. Si un autre joueur doit prendre une carte de la Compagnie au hasard, mélangez-les face cachée, piochez, puis remettez-les face visible.
- 11.2.4 **Fonds.** Pour réaliser des actions, la Compagnie investit et dépense des FONDS : des guerriers présents sur leur case Fonds.
- 11.2.5 **Comptoirs commerciaux.** La Compagnie marque des points de victoire quand elle construit des comptoirs commerciaux.
 - I **Commerce perturbé.** Lorsqu'un comptoir est retiré, la Compagnie retire la moitié de ses fonds, arrondi au supérieur, et retire le comptoir du jeu définitivement.
- 11.2.6 **Acheter des services.** Au début de leur Aurore, les autres joueurs peuvent acheter les services de la Compagnie.
 - I **Coût.** L'acheteur doit placer des guerriers de sa réserve sur la case Paiements de la Compagnie. Le nombre de guerriers est le coût indiqué sur la piste des Services de la Compagnie.
 - II **Nombre de services.** Chaque tour, un joueur peut acheter 1 service, plus 1 pour chaque clairière contenant un comptoir commercial et au moins 1 pièce de sa faction.
 - III **Fonds du Vagabond.** Le Vagabond paye pour les services en épuisant ses objets. Pour chaque objet ainsi épuisé, la Compagnie place 1 guerrier de la Compagnie sur sa case Paiements.
- 11.2.7 **Services de la Compagnie.** La Compagnie offre les 3 services suivants :
 - I **Cartes.** L'acheteur prend une carte de la main de la Compagnie et l'ajoute à la sienne. (*Il peut acheter ce service plusieurs fois tant qu'il a accès à des comptoirs.*)
 - II **Bateaux.** L'acheteur considère les rivières comme des chemins jusqu'à la fin de son tour.
 - III **Mercenaires.** Durant le Jour et le Crépuscule de son tour, l'acheteur considère les guerriers de la Compagnie comme les siens, pour le contrôle et le combat contre les factions autres que la Compagnie. (*L'acheteur ne peut pas les déplacer, les compter pour une Domination, ou les retirer, excepté en subissant des pertes. Ces pièces appartiennent toujours à la faction de la Compagnie, et ne peuvent donc pas être affectées par des capacités comme les*

Hôpitaux de campagne de la Marquise, ou utilisées pour des actions comme Rallier des Ministres pour le Duché.)

- a **Subir des pertes.** L'acheteur doit diviser équitablement les pertes entre ses pièces et les guerriers de la Compagnie. Toute perte excédentaire retire les guerriers dont il est propriétaire (*pas ceux de la Compagnie*), s'il en a. Il retire les bâtiments ou jetons dont il est propriétaire uniquement s'il n'a plus de guerriers (*y compris ceux de la Compagnie*) dans la clairière du combat.
- b **Mercenaires et Vagabond.** Le Vagabond ne peut pas engager de mercenaires. (*Si un acheteur combat le Vagabond et qu'un mercenaire de la Compagnie est retiré, la faction de l'acheteur devient Hostile, pas la Compagnie.*)

11.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 11.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 15 guerriers.
- 11.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Placez 4 guerriers sur une ou plusieurs clairières connectées à une rivière.
- 11.3.3 **Étape 3 : Piste des comptoirs commerciaux.** Placez les 9 comptoirs sur leurs cases correspondantes sur la piste des comptoirs.
- 11.3.4 **Étape 4 : Fonds de départ.** Placez 3 guerriers sur votre case Paiements.
- 11.3.5 **Étape 5 : Prix de départ.** Placez 1 marqueur de services sur une des cases de chacune des pistes de services.

11.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 11.4.1 **Protectionnisme.** Si la case Paiements est vide, placez-y 2 guerriers.
- 11.4.2 **Marquer les Dividendes.** Si vous avez au moins 1 comptoir sur le plateau, marquez 1 point de victoire pour chaque paire de fonds. (*Ne marquez pas de points pour les guerriers sur les cases Paiements ou Investissements.*)
- 11.4.3 **Rassembler des Fonds.** Déplacez tous les guerriers de votre plateau de faction sur la case Fonds.

11.5 JOUR

Vous pouvez investir et dépenser des fonds pour faire les actions ci-dessous, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre. Pour investir 1 fonds, déplacez 1 guerrier vers la case Investissements. Pour dépenser 1 fonds, remettez le guerrier dans la réserve de son propriétaire.

- 11.5.1 **Déplacement.** Investissez 1 fonds pour vous déplacer.
- 11.5.2 **Combat.** Investissez 1 fonds pour initier un combat.
- 11.5.3 **Fabrication.** Investissez des fonds pour fabriquer une carte en main. Au lieu de déplacer des guerriers sur la case Investissements, vous devez les placer sur des cases vides de la piste de Comptoirs commerciaux de la couleur requise par le coût de la carte.
 - I **Export.** Vous pouvez ignorer l'effet d'une

carte construite et la défausser pour placer 1 guerrier de la Compagnie sur la case Paiements.

- 11.5.4 **Pioche.** Investissez 1 fonds pour piocher 1 carte.
- 11.5.5 **Recrutement.** Dépensez 1 fonds pour placer 1 guerrier dans une clairière avec une rivière.
- 11.5.6 **Établir un comptoir et une Garnison.** Dépensez 2 fonds pour placer 1 comptoir commercial et 1 guerrier.
 - I **Choisir une clairière.** Choisissez une clairière sans comptoir et contrôlée par un joueur.
 - II **Dépenser les fonds.** Dépensez 2 fonds du joueur qui contrôle la clairière choisie.
 - III **Placer et marquer des points.** Placez 1 comptoir correspondant et 1 guerrier dans la clairière choisie. Marquez les points de victoire indiqués sur la case dévoilée sur la piste des comptoirs de votre plateau de faction.

11.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 11.6.1 **Défausser des cartes.** Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.
- 11.6.2 **Fixer les prix.** Vous pouvez déplacer les marqueurs de chaque service pour définir de nouveaux prix.

Les deux sections suivantes détaillent les règles des factions de l'extension Monde Souterrain.

12. Duché Souterrain

12.1 APERÇU

Le Duché Souterrain souhaiterait asservir toutes les autres créatures des Sous-Bois. Les avant-postes qui gagnent du terrain le long de la frontière témoignent de son pouvoir dans les Sous-Bois et lui permettent de rallier des MINISTRES à sa cause et de mettre à profit ses ressources tout en marquant des points de victoire. Mais soyez prudent, la roue tourne vite et l'humiliation publique pourrait pousser les Ministres à abandonner leur poste.

12.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 12.2.1 **Fabrication.** Le Duché fabrique pendant le Crépuscule en activant des Citadelles et des Marchés.
- 12.2.2 **Le Terrier.** LE TERRIER est une clairière sans couleur adjacente à chaque clairière avec un jeton de Tunnel. Les pièces n'appartenant pas au Duché ne peuvent pas être placées ou déplacées dans le Terrier. Le Duché contrôle toujours le Terrier (*même s'il n'y possède aucune pièce*).
- 12.2.3 **Le prix de l'échec.** Chaque fois qu'au moins un bâtiment du Duché est retiré, le Duché doit remettre sa carte de Ministre Rallié de plus haut rang (*Seigneur, puis Noble, puis Écuyer*) dans sa pile de Ministres Non-Ralliés et retirer sa couronne du jeu définitivement, puis défausser une carte au hasard. S'il a plusieurs Ministres ralliés de plus haut rang, le Duché choisit lequel retirer.
- 12.2.4 **Tunnels.** Le Duché a 3 jetons de Tunnel. Si le Duché doit placer un Tunnel, mais que ses 3 Tunnels sont sur le plateau, il peut d'abord en retirer un du plateau.

12.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 12.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et les Tunnels.** Formez une réserve de 20 guerriers et 3 Tunnels près de vous.
- 12.3.2 **Étape 2 : Préparer le Terrier.** Placez le plateau Terrier à côté du plateau principal.
- 12.3.3 **Étape 3 : Émerger.** Placez 2 guerriers et 1 Tunnel dans une clairière en coin qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre joueur et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin. Il s'agit de votre clairière de départ. Placez ensuite 2 guerriers dans chaque clairière adjacente à la clairière choisie en coin de plateau, sauf dans le Terrier. *(Cette règle a été modifiée dans cette édition pour plus de flexibilité.)*
- 12.3.4 **Étape 4 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez 3 Citadelles et 3 Marchés sur les cases Bâtiment correspondantes.
- 12.3.5 **Étape 5 : Réunir des Ministres.** Placez 9 cartes de ministre face visible sur votre pile de Ministres Non-Ralliés.
- 12.3.6 **Étape 6 : Remplir les cases Couronne.** Placez 9 Couronnes sur les cases avec des points de victoire de votre plateau de faction.

12.4 AURORE

Placez, dans le Terrier, 1 guerrier, plus 1 guerrier par symbole guerrier visible.

12.5 JOUR

Votre Jour comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 12.5.1 **Assemblée.** Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 des actions suivantes autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre.
- I **Construction.** Révélez 1 carte pour placer une Citadelle ou un Marché dans une clairière que vous contrôlez de la même couleur que la carte.
 - II **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans le Terrier.
 - III **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.
 - IV **Combat.** Initiez un combat.
 - V **Creuser.** Dépensez 1 carte pour placer 1 jeton de Tunnel dans une clairière de la même couleur que cette carte qui n'en comporte pas déjà. Déplacez ensuite jusqu'à 4 guerriers du Terrier vers cette clairière. *(Si les 3 Tunnels sont déjà sur le plateau, vous pouvez d'abord en retirer 1.)*
- 12.5.2 **Parlement.** Vous pouvez effectuer les actions de chaque Ministre Rallié 1 fois dans l'ordre de votre choix.
- I **Contremaître.** Révélez 1 carte au choix pour placer une Citadelle ou un Marché dans une clairière que vous contrôlez *(de la même couleur que la carte ou non)*.
 - II **Capitaine.** Initiez un combat.
 - III **Maréchal.** Effectuez 1 déplacement.
 - IV **Brigadier.** Effectuez jusqu'à 2 déplacements ou initiez jusqu'à 2 combats.
 - V **Banquier.** Dépensez autant de cartes que souhaité *(même une)* de la même couleur pour marquer ce nombre de points de victoire.
 - VI **Maire.** Effectuez l'action de l'Écuyer ou du Noble rallié de votre choix.

- VII **Duchesse de Boue.** Marquez 2 points de victoire si les 3 Tunnels sont sur le plateau.
- VIII **Baron de Poussière.** Marquez 1 point de victoire par Marché sur le plateau.
- IX **Comte des Pierres.** Marquez 1 point de victoire par Citadelle sur le plateau.
- 12.5.3 **Ralliement.** Vous pouvez rallier un ministre, comme ceci.
- I **Choisir un Ministre.** Choisissez 1 carte de Ministre dans votre pile de Ministres Non-Ralliés. Vous devez posséder sur votre plateau de faction une couronne correspondant au rang *(Écuyer, Noble, Seigneur)* de ce ministre.
 - II **Révéler des cartes.** Révélez le nombre de cartes indiqué sur le Ministre choisi. Pour chaque carte que vous souhaitez révéler, vous devez avoir au moins 1 pièce dans une clairière de la même couleur que la carte. Vous ne pouvez révéler qu'une carte par clairière (même si vous y possédez plusieurs pièces).
 - III **Rallier des Ministres et marquer des Points.** Prenez la carte du Ministre choisi et placez-la au-dessus de votre plateau de faction. Prenez une couronne du rang de ce Ministre sur votre plateau de faction et placez-la sur la carte du Ministre. Marquez les points de victoire indiqués sur la case dévoilée sur la piste des comptoirs de votre plateau de faction.

12.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 12.6.1 **Défausser et récupérer les Cartes révélées.** Défaussez les cartes Oiseau révélées ce tour, puis reprenez les autres cartes révélées ce tour dans votre main.
- 12.6.2 **Fabrication.** Vous pouvez fabriquer en activant des Citadelles et des Marchés. *(Ces pièces sont identiques concernant la fabrication.)*
- 12.6.3 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 carte par symbole de carte visible. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.



13. Conspiration des Corvidés

13.1 APERÇU

La Conspiration des Corvidés souhaite soumettre les Sous-Bois par la force en fomentant des COMLOTS criminels, puis en marquant des points de victoire chaque fois qu'elle en retourne un. Plus elle fait éclater de Complots sur le plateau, plus elle marque de points. Il est crucial de détourner l'attention des autres joueurs, si ses plans sont trop faciles à anticiper, ils risquent d'être déjoués. Pour éviter que cela n'arrive, les Corvidés doivent recruter prudemment et sauter sur chaque occasion de duper ou extorquer leurs adversaires.

13.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

13.2.1 **Fabrication.** Les Corvidés fabriquent pendant l'Aurore en activant des jetons de Complot (*face visible ou face cachée*).

13.2.2 **Jetons de Complot.** Les Corvidés ont 8 jetons de Complot, 2 de chaque type.

I **Orientation des Jetons.** Tant qu'ils sont dans la réserve des Corvidés, les jetons de Complot sont face cachée (*plume*). Lorsqu'il est sur le plateau, un jeton de Complot peut être face visible (*symbole unique*) ou face cachée. Les Corvidés peuvent regarder le symbole d'un jeton de Complot face cachée à tout moment.

II **Limites de placements.** Une clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Complot.

13.2.3 **Agile.** Les Corvidés peuvent toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières.

13.2.4 **Complot Déjoué.** À tout moment pendant son tour, mais avant d'avoir pioché des cartes lors du Crépuscule, un joueur adverse possédant des pièces de faction dans une clairière où se trouve un jeton de Complot face cachée peut montrer aux Corvidés une carte de la couleur de la clairière pour tenter de deviner le type du jeton de Complot. S'il se trompe, les Corvidés disent « non », et le joueur adverse doit leur donner cette carte. S'il a raison, le joueur adverse retire ce jeton de Complot (*et marque ainsi 1 point de victoire*) et ignore son effet.

13.2.5 **Agent secret.** En défendant en combat, les Corvidés infligent 1 perte additionnelle s'ils ont un jeton de Complot face cachée (*même sans défense*) dans la clairière du combat.

13.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

13.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et les Complots.** Formez une réserve de 15 guerriers et 8 jetons de Complot face cachée.

13.3.2 **Étape 2 : Déploiement.** Placez 1 guerrier dans une clairière de chaque couleur (*3 en tout*).

13.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

13.4.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer des jetons de Complot (*face visible ou cachée*) pour fabriquer des cartes de votre main.

13.4.2 **Retourner des Complots.** Autant de fois que souhaité, et dans les clairières contenant des guerriers Corvidés, retournez un jeton de Complot pour en révéler le symbole. Marquez ensuite 1

point de victoire par jeton de Complot face visible sur le plateau (*dont celui que vous venez de retourner*), puis résolvez son effet s'il s'agit d'une Bombe ou d'une Extorsion.

13.4.3 **Recrutement.** Une fois par tour, vous pouvez dépenser une carte pour placer un guerrier dans chaque clairière de la même couleur. (*Si vous dépensez une carte Oiseau, choisissez une couleur et placez des guerriers dans les clairières correspondantes.*)

13.5 JOUR

Vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions, parmi celles indiquées ci-dessous, autant de fois que souhaité et dans n'importe quel ordre.

13.5.1 **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.

13.5.2 **Complot.** Dans une clairière sans jeton de Complot, retirez un guerrier Corvidé, plus un autre guerrier Corvidé par jeton de Complot placé ce tour, pour y placer un jeton de Complot face cachée.

13.5.3 **Combat.** Initiez un combat.

13.5.4 **Brouiller les pistes.** Échangez la position de 2 jetons de Complot sur le plateau. Les 2 jetons doivent être sur la même face (*visible ou cachée*).

13.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

13.6.1 **Influence.** Vous pouvez effectuer une des actions du Jour si vous choisissez de ne pas piocher de cartes lors du Crépuscule.

13.6.2 **Piocher.** Piochez 1 carte, plus 1 carte par jeton Extorsion face visible sur le plateau. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

13.7 DÉTAIL DES JETONS DE COMLOT

13.7.1 **Bombe.** Lorsqu'un jeton Bombe est retourné, retirez toutes les pièces adverses dans cette clairière, puis retirez le jeton Bombe.

13.7.2 **Piège.** Tant qu'un jeton Piège est face visible, les pièces adverses ne peuvent pas être placées dans la clairière où il se trouve, ni déplacées depuis celle-ci.

13.7.3 **Extorsion.** Lorsqu'un jeton Extorsion est retourné, prenez une carte au hasard dans la main de chaque joueur possédant des pièces de faction dans la clairière où se trouve le jeton. Tant qu'un jeton Extorsion est face visible, vous piochez une carte supplémentaire au Crépuscule.

13.7.4 **Raid.** Lorsqu'un jeton Raid est retiré (*face visible ou face cachée*), placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente à celle où le jeton a été retiré. (*Ignorez cet effet si le jeton est retiré par un Complot Déjoué.*)

Les deux sections suivantes détaillent les règles des factions de l'extension Maraude.

14. Seigneur des Cents

14.1 APERÇU

Le Seigneur des Cents ne tolère ni les idiots ni les dissidents. Lors du Crépuscule, les Cents marquent des points proportionnellement à leur capacité à OPPRIMER leurs ennemis. Plus ils contrôlent de clairières qui ne possèdent que des pièces des Cents, et aucune pièce

adverse (pas de guerriers, pas de bâtiments, rien !), plus ils marquent de points. Pour gagner en puissance et attirer des guerriers, les Cents doivent gagner des objets et les ajouter à leur énorme BUTIN. Leur SEIGNEUR DE GUERRE mène les Cents vers la victoire. Ce guerrier-démagogue à l'HUMEUR capricieuse accorde une capacité à ses troupes à chaque tour. Mais plus les Cents gagnent d'objets et satisfont les rêves de richesse de leur seigneur de guerre, plus le choix d'humeur se restreint. Ceux qui se targuent de représenter la vraie voix des Sous-bois peuvent inciter des FOULES à détruire des bâtiments et jetons adverses et à piller des ruines en quête d'objets.

14.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

14.2.1 **Fabrication.** Les Cents fabriquent durant le Jour en activant des Bastions.

14.2.2 **Le seigneur de guerre.** Les Cents possèdent une pièce particulière : le seigneur de guerre. Il s'agit d'un guerrier qui ne peut être retiré autrement que lors d'un combat, déplacé en dehors d'un tour des Cents ou placé autrement que conformément à la Mise en place (14.3.1) ou à l'action Nomination (14.4.3).

14.2.3 **Dédain du commerce.** Lorsque les Cents fabriquent un objet, ils peuvent prendre l'objet sans marquer les points de victoire indiqués sur la carte ou retirer l'objet définitivement du jeu pour gagner les points de victoire indiqués. *(Ils peuvent toujours marquer des points de fabrication supplémentaires grâce à des effets comme Maître graveur et la Forge légendaire.)*

14.2.4 **Le Butin.** Au lieu d'avoir une case Objets Fabriqués, les Cents ont une case Butin. Celle-ci est composée de deux pistes : Autorité et Bravoure. La piste d'Autorité peut contenir les , , et les . La piste de Bravoure peut contenir les , , , et les .

I **Gagner des objets.** Lorsque les Cents gagnent un objet, ils le placent dans la case vide d'Autorité ou de Bravoure la plus à gauche *(selon le type d'objet)*. Si aucune case de ce type n'est disponible, ils retirent définitivement du jeu l'objet gagné ou un autre objet de cette piste, puis marquent 1 point de victoire.

II **Autorité et Bravoure.** Le nombre d'objets sur les pistes d'Autorité et de Bravoure détermine leur Autorité et leur Bravoure, qui elles-même impactent divers points de règles de la faction. Lorsqu'il n'y a aucun objet sur ces pistes, ils possèdent 1 Autorité ou Bravoure, lorsqu'il y a 1 ou 2 objets dessus, ils en possèdent 2, lorsqu'il y a 3 objets dessus, ils en possèdent 3 et lorsqu'il y a 4 objets dessus, ils en possèdent 4.

14.2.5 **Pillards.** Au début d'un combat où ils sont l'attaquant, les Cents peuvent déclarer qu'ils souhaitent piller le défenseur, à condition que celui-ci possède un objet dans sa case Objets Fabriqués. *(Ils ne peuvent pas piller le Vagabond.)* S'ils déclarent souhaiter piller le défenseur, les Cents n'infligent aucune perte avec son dé. *(Le défenseur inflige des pertes avec son dé, les Cents peuvent infliger des pertes additionnelles, grâce à l'humeur Furieux, par exemple.)* Puis, à la fin du combat, si les Cents contrôlent la clairière du combat, ils prennent un objet dans la case Objets Fabriqués du défenseur.

14.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

14.3.1 **Étape 1 : Garnison.** Placez votre seigneur de guerre, 4 guerriers et 1 Bastion dans une clairière en coin qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun

autre joueur et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin.

14.3.2 **Étape 2 : Placer les objets.** Placez les 4 objets marqués d'un "R" aléatoirement sous les ruines, à moins que cette étape n'ait déjà été effectuée.

14.3.3 **Étape 3 : Devenir Tenace.** Placez la carte d'Humeur Tenace dans la case d'Humeur.

14.4 AURORE

Votre Aurore comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

14.4.1 **Raser.** Dans chaque clairière avec un jeton Foule, retirez tous les bâtiments et jetons adverses, puis prenez un objet sous la ruine dans la clairière *(s'il y en a une)*, et retirez la ruine si vous venez de prendre le dernier objet. Après avoir résolu toutes les Foules, vous devez lancer le dé de Foule une fois et placer un jeton Foule dans une clairière de cette couleur adjacente à une clairière avec un jeton Foule, mais qui n'en possède pas encore. *(S'il n'y a aucune clairière répondant à ces critères, ne placez pas de Foule.)*

14.4.2 **Recrutement.** Placez autant de guerriers que votre Bravoure dans la clairière avec le seigneur de guerre. Puis placez des guerriers dans chaque clairière avec au moins 1 Bastion, à raison de 1 guerrier par Bastion dans cette clairière.

14.4.3 **Nomination.** Si le seigneur de guerre ne se trouve pas sur le plateau, vous devez remplacer un guerrier des Cents par le seigneur de guerre. Si cela n'est pas possible, placez le seigneur de guerre dans n'importe quelle clairière.

14.4.4 **Choisir l'humeur.** Remplacez la carte Humeur sur votre plateau par une autre carte Humeur dont l'objet ne se trouve pas dans votre Butin. Si vous êtes Généreux et ne pouvez pas choisir d'autre carte d'Humeur, vous restez Généreux.

14.5 JOUR

Votre Jour comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

14.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer vos Bastions pour fabriquer des cartes.

14.5.2 **Diriger les Cents.** Vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre et autant de fois que souhaité, dans la limite de votre Autorité.

I **Déplacement.** Effectuez 1 déplacement.

II **Combat.** Initiez un combat.

III **Construction.** Dépensez 1 carte pour placer un Bastion dans une clairière que vous contrôlez de la même couleur que la carte.

14.5.3 **Charger avec le seigneur de guerre.** Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que votre Bravoure. Vous pouvez déplacer le seigneur de guerre avec autant de guerriers des Cents que souhaité, puis vous pouvez initier un combat dans la clairière du seigneur de guerre.

14.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

14.6.1 **Incitation.** Autant de fois que souhaité, vous pouvez dépenser 1 carte pour placer 1 jeton Foule dans une clairière de la même couleur que la carte qui ne possède pas déjà de jeton Foule, mais qui possède au moins 1 guerrier des Cents *(y compris le seigneur de guerre)*.

- 14.6.2 **Opprimer.** Marquez des points de victoire proportionnellement au nombre de clairières que vous contrôlez et dans lesquelles il y a des pièces des Cents et aucune pièce adverse. Marquez 1 point s'il y en a 1 ou 2 ; 2 points s'il y en a 3 ou 4 ; 3 points s'il y en a 5 ; et 4 points s'il y en a 6 ou plus.
- 14.6.3 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

14.7 HUMEURS

- 14.7.1 **Amer** (☠). Lors des combats dans la clairière de votre seigneur de guerre, avant de lancer les dés, vous pouvez retirer autant de jetons Foule de la clairière de votre seigneur de guerre ou des clairières adjacentes que souhaité. Placez autant de guerriers dans la clairière du seigneur de guerre que le nombre de jetons Foule que vous avez retirés.
- 14.7.2 **Grandiose** (👑). Lors de ce tour, inversez l'ordre des étapes Charger avec le seigneur de guerre (14.5.3) et Diriger les Cents (14.5.2). (*Chargez d'abord avec le seigneur de guerre, puis Dirigez les Cents.*)
- 14.7.3 **En liesse** (🎉). Chaque fois que vous effectuez l'action Incitation dans la clairière de votre seigneur de guerre et après avoir placé le jeton Foule, vous pouvez (4 fois maximum) lancer le dé de Foule et placer un jeton Foule dans une clairière de la même couleur qui ne possède pas encore de jeton Foule, mais qui est adjacente à une clairière avec un jeton Foule.
- 14.7.4 **Généreux (pas d'objet).** À la fin de votre Aurore, vous pouvez retirer définitivement autant d'objets que souhaité de votre Butin. Placez 2 guerriers dans la clairière de votre seigneur de guerre par objet retiré. Après avoir retiré les objets souhaités, réorganisez votre Butin afin que les pistes soient remplies de gauche à droite.
- 14.7.5 **Impitoyable** (👊). Chaque fois que vous effectuez l'action Charger avec le seigneur de guerre et que vous combattez en plus de vous déplacer, vous pouvez soit déplacer à nouveau votre seigneur de guerre avec des guerriers des Cents, soit combattre à nouveau dans la clairière du seigneur de guerre.
- 14.7.6 **Bagarreur** (👊). Piochez 1 carte supplémentaire lors du Crépuscule (14.6.3). S'il y a au moins 3 pièces adverses dans la clairière de votre seigneur de guerre (y compris s'il s'agit de pièces d'adversaires différents), piochez 2 cartes supplémentaires à la place.
- 14.7.7 **Tenace** (👊). Ignorez la première perte subie lors des combats dans la clairière de votre seigneur de guerre. (*Vous ne pouvez pas combiner cette capacité avec d'autres capacités permettant d'ignorer la première perte subie.*)
- 14.7.8 **Furieux** (👊). Vous infligez 1 perte additionnelle lors des combats dans la clairière de votre seigneur de guerre si vous êtes l'attaquant.

15. Gardiens de Fer

15.1 APERÇU

Les Gardiens de Fer sont un ordre dévoué de chevaliers jadis exilés des Sous-Bois, désormais de retour pour retrouver les RELIQUES perdues lors d'anciens conflits. Nul ne sait, cependant, si ces reliques appartiennent aux Gardiens ou aux Sous-Bois... Afin d'accomplir leur mission, ils doivent extraire les reliques des bois, les transporter vers un RELAIS du même type, puis les restaurer. Lorsqu'ils restaurent une relique, ils marquent

entre 1 et 3 points selon la valeur de la relique. Ils marquent également 2 points supplémentaires chaque fois qu'ils complètent un ensemble de 3 types de reliques (*statuette, tablette et bijou*). Au fil du temps, un CORTÈGE de créatures des Sous-Bois se joindra aux Gardiens, leur permettant d'effectuer davantage d'actions. Cependant, chaque fois qu'ils extraient ou restaurent une relique, ils risquent de perdre la carte Cortège qu'ils ont utilisée pour effectuer l'action. Il est donc primordial de planifier les actions en amont et de limiter les risques pour mener à bien la mission.

15.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 15.2.1 **Reliques.** Vous cherchez 12 jetons Relique de 3 types différents : statuette, tablette et bijou. Il y a 4 jetons de chaque type. Le recto du jeton n'indique que le type de relique, le verso indique sa valeur (1, 2, 3, 3).
- 15.2.2 **Relais.** Vous possédez 3 Relais. Chaque Relais indique un type de relique au recto et un autre au verso.
- 15.2.3 **Fabrication.** Les Gardiens fabriquent pendant le Jour en activant des Relais (*de n'importe quel type*).
- 15.2.4 **Chevaliers dévoués.** En combat, si la clairière du combat possède au moins une relique et au moins un guerrier Gardien, les Gardiens ignorent la première perte subie. (*En cas d'embuscade, ignorez une perte de l'embuscade, mais pas les autres pertes.*) Lors des déplacements, les Gardiens peuvent déplacer 1 relique avec chaque guerrier Gardien qu'ils déplacent.
- 15.2.5 **Trophées convoités.** Chaque fois qu'un adversaire retire une relique, il la place face visible dans un bois et marque 1 point de victoire supplémentaire (*donc 2 points de victoire en tout*).

15.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 15.3.1 **Étape 1 : Placer les reliques de départ.** Prenez les 12 jetons Relique et mélangez-les face cachée (*leur valeur ne doit pas être visible*). Placez-en 1 au hasard dans chaque bois. (*Nous vous conseillons de faire glisser les Reliques face cachée sur le plateau, et de les placer tous ensemble de cette façon le plus rapidement possible. Vous pouvez aussi essayer cette méthode : le joueur des Gardiens empile les reliques au hasard, un autre joueur coupe la pile, la prend et fait tomber les reliques une par une de bas en haut dans les bois.*)
- 15.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Placez 4 guerriers dans la clairière dans un des coins qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre joueur et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin. Puis placez 4 guerriers dans une clairière sur un bord du plateau et adjacente à la clairière choisie.
- 15.3.3 **Étape 3 : Placer le reste des reliques.** Placez aussi équitablement que possible le reste des reliques au hasard dans les bois qui ne sont pas adjacents aux clairières contenant vos guerriers.
- 15.3.4 **Étape 4 : Placer les Membres Loyaux du Cortège.** Glissez une carte Membre Loyal du Cortège dans chaque case Cortège de votre plateau de faction.
- 15.3.5 **Étape 5 : Prendre les Relais.** Placez vos 3 bâtiments Relais sur les cases Relais correspondantes de votre plateau de faction.

15.4 AURORE

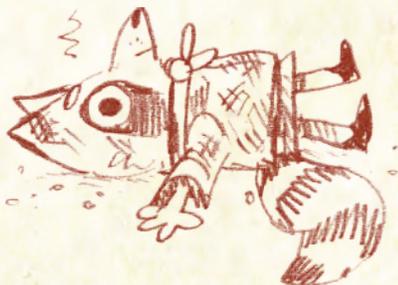
Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 15.4.1 **Établir un camp.** Une fois par clairière, vous pouvez remplacer 1 guerrier Gardien par 1 Relais. Si vous n'avez pas de guerriers, ni de Relais sur le plateau, placez 1 Relais et 1 guerrier dans une clairière au choix sur un bord du plateau. Quoi qu'il en soit, vous pouvez placer le Relais sur la face de votre choix.
- 15.4.2 **Lever le camp.** Une fois par clairière, vous pouvez remplacer 1 Relais par 1 guerrier Gardien.
- 15.4.3 **Recrutement.** Autant de fois que souhaité, vous pouvez dépenser 1 carte pour placer 2 guerriers sur un Relais dans une clairière de la même couleur.

15.5 JOUR

Votre Jour comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 15.5.1 **Fabrication.** Vous pouvez activer des Relais (*de n'importe quel type*) pour fabriquer des cartes.
- 15.5.2 **Agir avec le Cortège.** En commençant par la colonne de gauche de votre Cortège et en continuant de gauche à droite, vous pouvez effectuer l'action de la colonne, comme indiqué ci-après, pour chaque carte de la colonne et dans l'ordre de votre choix.
- I **Déplacement.** Déplacez-vous à partir d'une clairière de la couleur de la carte.
 - II **Combattre, puis Extraire une relique.** Choisissez une clairière de la couleur de la carte. Vous devez y initier un combat si elle contient des pièces adverses. Puis, si vous contrôlez la clairière et qu'elle contient au moins un guerrier Gardien, vous pouvez Extraire une relique, comme indiqué ci-après (*même s'il n'y a pas d'adversaire à combattre*).
 - a **Étape 1 : Déplacer et retourner une relique.** Déplacez une relique d'un bois adjacent vers cette clairière. Retournez cette relique afin que sa valeur soit visible (*si ce n'est pas le cas*).
 - b **Étape 2 : Vérifiez votre Cortège.** Comptez le nombre de clairières que vous contrôlez adjacentes au bois d'où vous avez extrait la Relique. Si vous en contrôlez moins que la valeur de la Relique, vous devez défausser la carte Cortège qui vous a permis d'effectuer cette action.
 - III **Déplacement ou Restauration.** Choisissez une clairière de la couleur de la carte. Effectuez 1 déplacement depuis cette clairière, ou Restaurez une relique en effectuant les étapes suivantes.
 - a **Étape 1 : Prendre une relique.** Prenez-y une relique du même type que le Relais qui s'y trouve. Placez-la dans la case vide la plus à gauche de ce type de relique.
 - b **Étape 2 : Marquer des points.** Marquez autant de points de victoire que la valeur de la relique, plus 2 points supplémentaires si vous venez de compléter une colonne de reliques.



- c **Étape 3 : Vérifiez votre Cortège.** Comptez le nombre de clairières que vous contrôlez de la même couleur que celle où vous avez restauré la relique. Si vous en contrôlez moins que la valeur de la relique, cette action de Restauration prend fin et vous devez défausser la carte de Cortège qui vous a permis de l'effectuer. Sinon, vous pouvez revenir à l'étape 1 « Prendre une relique » ou mettre fin à cette action de Restauration.

15.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 15.6.1 **Vivre de la terre.** Vous devez retirer 1 guerrier Gardien de chaque clairière qui en contient au moins 4.
- 15.6.2 **Rassembler le Cortège.** Vous pouvez ajouter autant de cartes de votre main dans les cases du Cortège que souhaité, ou vous pouvez déplacer une carte de votre Cortège vers une autre case du Cortège. Il ne peut pas y avoir plus de 10 cartes dans votre Cortège.
- 15.6.3 **Piocher et défausser.** Piochez 1 carte, plus 1 pour chaque bonus de pioche dévoilé (*égal au nombre de Relais sur le plateau*). Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en (au choix) jusqu'à en avoir 5.

APPENDICES

A. Mise en place avancée :

Il y a des centaines de façons de jouer à *Root*. Les icônes visibles à côté de chaque étape de mise en place indiquent les extensions de *Root* (Appendice B) qui proposent des options pour personnaliser cette étape.

A.1 ÉTAPE 1 : CHOISIR ET INSTALLER UN PLATEAU

Choisissez tous ensemble le plateau de jeu que vous souhaitez utiliser. Si vous choisissez un autre plateau que le plateau Automne (Appendice C), suivez la section Modifications de Mise en Place du plateau correspondant. Prenez ensuite les 12 marqueurs de couleur, mélangez-les face cachée, puis placez-les un par un sur chaque clairière, en recouvrant les symboles de couleur imprimés s'il y en a. Installez les ruines (5.1.4), la réserve d'objets (5.1.5) et les dés (5.1.6) normalement.

A.2 ÉTAPE 2 : CHOISIR LES CARTES

Vous pouvez choisir ensemble de remplacer le paquet de cartes de base par le paquet de cartes Exilés et Partisans.

A.3 ÉTAPE 3 : CHOISIR DES ROBOTS

Vous pouvez choisir ensemble de jouer avec des robots, comme indiqué dans la Loi de Rootbotiques.

A.4 ÉTAPE 4 : PLACER LES JOUEURS

Déterminez au hasard la place des joueurs autour de la table ainsi que le premier joueur.

A.5 ÉTAPE 5 : INSTALLER DES MONUMENTS

Vous pouvez choisir ensemble d'utiliser des Monuments (Appendice F). Vous pouvez alors ignorer les étapes de mise en place de la Tour et du Radeau décrites dans la section Variantes de plateaux (Appendice C).

- A.5.1 **Étape 1 : Choisir.** Choisissez ensemble si vous souhaitez jouer avec 1 ou 2 Monuments, puis retirez les cartes Monument avec lesquelles vous ne souhaitez pas jouer.
- A.5.2 **Étape 2 : Distribuer les cartes et prendre les Monuments.** Mélangez les cartes Monument choisies, distribuez-en autant que décidé précédemment, puis prenez la pièce du Monument illustré sur chaque carte distribuée.
- A.5.3 **Étape 3 : Mise en place.** Le dernier joueur dans l'ordre du tour installe un des Monuments piochés, comme indiqué sur sa carte. Si vous avez choisi de jouer avec 2 Monuments, l'avant-dernier joueur dans l'ordre du tour installe l'autre Monument pioché, comme indiqué sur sa carte.

A.6 ÉTAPE 6 : INSTALLER LES NOMADES

Vous pouvez choisir ensemble d'utiliser exactement 3 Nomades (Appendice E), en suivant ces étapes :

- A.6.1 **Étape 1 : Prendre les pièces.** Mélangez toutes les cartes Nomade. Distribuez 3 cartes Nomade et rangez le reste des cartes dans la boîte. Prenez les pièces des Nomades distribués et formez des réserves avec celles-ci.
- A.6.2 **Étape 2 : Rétrograder.** Si vous jouez à 3 joueurs, retournez au hasard 1 des Nomades sur sa face Rétrogradé (*indiqué par un « R »*). Si vous jouez à 4 joueurs, retournez au hasard 2 des Nomades sur leur face Rétrogradé. Si vous jouez à 5 joueurs ou plus, retournez les 3 Nomades sur leur face Rétrogradé.
- A.6.3 **Étape 3 : Installer les Nomades.** En commençant par le joueur qui jouera en dernier, et en continuant dans le sens antihoraire, les joueurs installent un Nomade chacun, comme indiqué sur sa carte. (*Certains Nomades n'ont pas d'indications de mise en place.*)
- A.6.4 **Étape 4 : Placez les marqueurs de Nomade.** Placez les trois marqueurs de Nomade (« 4 », « 8 » et « 12 ») sur les cases correspondantes de la piste de score du plateau.
- A.6.5 **Étape 5 : Ranger les factions correspondantes.** Une faction dont le Nomade correspondant (*couleur et icône identiques*) est en jeu ne peut pas être utilisée. Rangez les plateaux de factions correspondants ainsi que les pièces et cartes de mise en place associées dans la boîte.

A.7 ÉTAPE 7 : PIOCHER 5 CARTES.

Si vous jouez à 2 joueurs, retirez du paquet les 4 cartes Domination, puis mélangez le paquet. Mélangez la pioche. Chaque joueur pioche 5 cartes. (*Pas 3, comme lors de la Mise en Place Standard ! Vous choisirez les 3 cartes que vous souhaitez conserver lors de l'étape 10.*)

A.8 ÉTAPE 8 : INSTALLER LES FACTIONS

Vous pouvez choisir ensemble d'installer les factions comme indiqué dans la Mise en place standard (5.1) ou d'utiliser les cartes de Mise en place incluses dans l'extension Maraude, comme indiqué ci-dessous.

- A.8.1 **Étape 1 : Distribuer les cartes de mise en place.** Mélangez toutes les cartes de mise en place de faction Militante (*nom rouge avec une épée*) et piochez-en 1 à placer au centre de la table. Mélangez le reste des cartes de mise en place de faction Militante avec toutes les cartes de mise en place de faction Insurgée (*nom gris sans épée*), et piochez 1 carte de

mise en place par joueur. Placez ces cartes une à une à côté de celle déjà placée au centre de la table. (*Il doit y avoir une carte de mise en place de faction de plus que le nombre de joueurs.*)

I **Deux joueurs.** Si vous n'êtes que 2 joueurs, retirez toutes les cartes de mise en place de faction Insurgée avant d'en piocher. (*Vous pouvez les garder si vous jouez avec les Nomades ou que vous pensez pouvoir relever le défi.*)

II **Bloquer le dernier insurgé.** Si la dernière carte de mise en place de faction piochée est une faction Insurgée, placez-la à l'horizontale pour indiquer qu'elle est bloquée. Elle ne peut être choisie que si au moins une faction Militante a été choisie.

III **Vagabond.** Chaque fois que vous piochez et placez une carte de mise en place de faction Vagabond, piochez également une carte Personnage et placez-la face visible à côté de la première. Si un joueur choisit ce Vagabond comme faction, il doit utiliser la carte Personnage associée.

A.8.2 **Étape 2 : Choisir les factions.** En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une carte de mise en place de faction parmi celles au centre de la table et installe immédiatement (*avant que le joueur suivant ne choisisse sa carte*) sa faction comme indiqué sur la carte de mise en place.

I **Patrie.** Lors de la Mise en place, les joueurs peuvent avoir à choisir une ou plusieurs clairières comme Patrie. Ils ne peuvent pas choisir une Patrie déjà choisie comme telle par un adversaire, ni choisir une Patrie dans laquelle ils ne peuvent pas placer toutes les pièces indiquées dans les étapes de Mise en place.

II **Patries adjacentes.** Certaines factions vous indiquent de choisir une Patrie qui n'est pas adjacente à une Patrie adverse, ou qui se trouve à plus de 2 clairières de distance des Patries adverses. Si vous ne pouvez pas choisir une Patrie à « plus de 2 clairières de distance des Patries adverses », choisissez une Patrie qui n'est pas adjacente à une Patrie adverse. Si vous ne pouvez pas choisir une Patrie « qui n'est pas adjacente à une Patrie adverse », vous pouvez choisir une Patrie adjacente à une Patrie adverse. (*De manière plus générale, essayez de vous installer « le plus loin possible des autres ».*)

A.9 ÉTAPE 9 : MARQUEURS DE SCORE

Chaque joueur place son marqueur de score sur la case "0" de la piste de score.

A.10 ÉTAPE 10 : MAINS DE DÉPART

Chaque joueur choisit 3 cartes à conserver parmi celles qu'il a en main, et replace les 2 autres, face cachée, sur la pioche. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, mélangez la pioche.

B. Matériel

B.1 ROOT

- B.1.1 **Livrets de règles.** Fiche de guide, livret d'apprentissage et la Loi de Root.
- B.1.2 **Pièces en carton.** 28 bâtiments (*7 Perchoirs, 6 Scieries, 6 Recruteurs, 6 Ateliers, 3 Bases*), 19 jetons (*10 Sympathie, 8 Bois, 1 Donjon*), 12 marqueurs de

clairière (4 Lapin, 4 Renard, 4 Souris), 4 Ruines, 4 marqueurs de score, 3 marqueurs de relation, 23 Objets (4 Bottes, 4 Épées, 4 Sacs, 3 Marteaux, 3 Cafés, 2 Pièces, 2 Arbalètes, 1 Torche).

- B.1.3 **Pièces en bois.** 55 guerriers (25 Marquise, 20 Canopée, 10 Alliance), 1 pion Vagabond.
- B.1.4 **Cartes.** 54 Cartes pour le paquet commun, 16 aperçus de faction, 4 Dirigeants de la Canopée, 2 Vizirs fidèles, 3 Personnages Vagabond, 15 Quêtes, 4 Guides.
- B.1.5 **Autres.** Plateau (plateaux Automne et Hiver), 2 dés, 4 plateaux de faction (Marquise, Canopée, Alliance, Vagabond).

B.2 EXTENSION COMPAGNIE DE LA RIVIÈRE (INCLUSE DANS LA BOÎTE DE BASE)

- B.2.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage.
- B.2.2 **Pièces en carton.** 15 bâtiments (15 Jardins), 9 jetons (9 Comptoirs Commerciaux), 3 marqueurs de score, 1 marqueur de parias, 9 marqueurs de relation, 11 Objets (3 Bottes, 3 Épées, 1 Sac, 1 Marteau, 1 Torche, 1 Pièce, 1 Arbalète) et 17 pièces supplémentaires avec une lettre au dos pour de futurs scénarios.
- B.2.3 **Pièces en bois.** 40 guerriers (25 Lézards, 15 Compagnie de la Rivière), 1 pion Vagabond.
- B.2.4 **Cartes.** 4 Espions, 2 aperçus de faction, 3 Personnages Vagabond.
- B.2.5 **Autres.** 4 plateaux de faction (Deuxième Vagabond, Marquise Mécanique, Compagnie de la Rivière, Culte des Lézards), 3 marqueurs de services, 1 porte-cartes.

B.3 EXTENSION MONDE SOUTERRAIN

- B.3.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage et la Loi de Root.
- B.3.2 **Pièces en carton.** 6 bâtiments (3 Marchés, 3 Citadelles), 19 Jetons (8 Complots, 8 Complots supplémentaires, 3 Tunnels), le Terrier, 4 marqueurs de relations, 2 marqueurs de score, 6 marqueurs de chemin fermé.
- B.3.3 **Pièces en bois.** 35 guerriers (20 Duché, 15 Corvidés) 1 Radeau, 1 Tour, 9 Couronnes.
- B.3.4 **Cartes.** 9 Ministres, 2 aperçus de faction.
- B.3.5 **Autres.** Plateau (plateaux Lac et Montagne), 2 dés, 2 plateaux de faction (Duché, Corvidés).

B.4 EXTENSION MARAUDE

- B.4.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage et la Loi de Root.
- B.4.2 **Pièces en carton.** 9 Bâtiments (3 Relais, 6 Bastions), 17 jetons (12 Reliques, 5 Foules), 4 marqueurs de relations, 2 marqueurs de score, 12 marqueurs de supervision, 3 objets Gourdin, 3 marqueurs de Nomade, 11 marqueurs supplémentaires (9 Scores, 2 Relations).
- B.4.3 **Pièces en bois.** 56 guerriers (20 Cents, 15 Gardiens, 12 Gardes Forestiers, 5 Dynastie, 4 Révolte), 1 Seigneur de guerre des Cents, 1 pion Exilé.
- B.4.4 **Cartes.** 8 Humeurs, 3 Membres Loyaux du Cortège, 11 Mise en place de faction, 4 Nomades, 2 Aperçu.
- B.4.5 **Autres.** 2 plateaux de faction (Cents, Gardiens), 3 dés (Foule, Révolte, Supervision).

B.5 EXTENSION MÉCANIQUE (INCLUSE DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.5.1 **Livrets de règles.** Les Lois de la Rootbotique.
- B.5.2 **Pièces en carton.** 12 marqueurs de priorité.
- B.5.3 **Cartes.** 12 Difficultés, 16 Traits de caractère, 3 Vagabots.
- B.5.4 **Autres.** 4 plateaux de faction.

B.6 EXTENSION MÉCANIQUE 2 (INCLUSE DANS LA BOÎTE MAURAUDE)

- B.6.1 **Livrets de règles.** Les Lois de la Rootbotique.
- B.6.2 **Pièces en carton.** 12 marqueurs de priorité.
- B.6.3 **Cartes.** 12 Difficultés, 20 Traits de Caractère, 3 Vagabots, 1 Interaction, 11 Services.
- B.6.4 **Autres.** 4 plateaux de faction.

B.7 PAQUET DE CARTES EXILÉS ET PARTISANS (INCLUS DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.7.1 **Cartes.** 54 cartes pour le paquet commun.

B.8 PACK MONUMENTS (INCLUS DANS LA BOÎTE MAURAUDE)

- B.8.1 **Cartes.** 1 mise en place/règles, 6 Monuments.
- B.8.2 **Pièces en bois.** 4 Monuments.

B.9 PACK VAGABOND (INCLU DANS LA BOÎTE MONDE SOUTERRAIN)

- B.9.1 **Pièces en carton.** 3 objets (1 Pièce, 1 Marteau, 1 Botte).
- B.9.2 **Pièces en bois.** 7 pions Vagabond.
- B.9.3 **Cartes.** 3 Personnages Vagabond.

B.10 PACKS NOMADES (NON INCLUSE DANS LA BOÎTE MAURAUDE)

- B.10.1 **Livrets de règles.** Livret d'apprentissage Nomades.
- B.10.2 **Pièces en carton.** 3 marqueurs de Nomade, 12 marqueurs de supervision. 3 jetons Caverne dans le pack Souterrain. 6 bâtiments Coffre dans le pack Maraude.
- B.10.3 **Pièces en bois.** 1 pion Flottille, 4 guerriers Prophètes, 4 guerriers Bandits dans le pack de la Rivière. 8 guerriers Expédition, 6 guerriers Espions et 1 pion Protecteur dans le pack Souterrain. 6 guerriers Porteurs, 6 guerriers Gardiens et 5 guerriers Groupe dans le pack Maraude.
- B.10.4 **Cartes.** 3 Nomades.
- B.10.5 **Autres.** 1 dé de supervision.

C. Variantes de Plateaux

C.1 PLATEAU HIVER.

- C.1.1 **Rivière déchainée.** La rivière divise les bois (comme les chemins imprimés).

C.2 PLATEAU LAC

- C.2.1 **Modifications de mise en place.** Placez le Radeau dans la clairière côtière du coin inférieur droit.
- C.2.2 **Le Lac.** Le LAC est au centre du plateau. Considérez le lac comme des rivières reliant chaque clairière

côtière aux autres clairières côtières. Le lac divise les bois.

- C.2.3 **Clairières Côtières.** Les clairières qui touchent le lac (*pas entourées de bois*) sont des CLAIRIÈRES CÔTIÈRES.
- C.2.4 **Bois Côtiers.** Les bois qui touchent le lac sont des BOIS CÔTIERS. Chaque bois côtier est adjacent aux deux bois côtiers de chaque côté (*séparés par une clairière côtière*).
- C.2.5 **Le Radeau.** Une fois par tour, les pièces qui se déplacent depuis la clairière côtière comportant le Radeau peuvent se déplacer avec le Radeau vers une autre clairière côtière (*qui est donc considérée comme adjacente*). Puis, le joueur qui a fait le déplacement pioche 1 carte. (*Et ce selon les règles de déplacement habituelles.*) Le Radeau ne peut être ni combattu ni retiré.

C.3 PLATEAU MONTAGNE

- C.3.1 **Modifications de mise en place.** Placez les 6 marqueurs de chemin fermé sur les 6 chemins plus foncés creusés dans la terre. Placez la Tour dans la clairière centrale représentant deux tours.
- C.3.2 **Chemins fermés.** Un chemin recouvert d'un marqueur de chemin fermé est un CHEMIN FERMÉ. Les clairières reliées par un chemin fermé ne sont pas adjacentes, et des pièces (*comme les Bandits des Grands Chemins*), ne peuvent pas être placées sur des chemins fermés. Les chemins fermés encadrent et divisent les bois comme s'il s'agissait de chemins (*le Vagabond peut donc se faufiler d'un bois à l'autre à travers ce chemin*).
- C.3.3 **Retirer des chemins fermés.** Une fois par tour lors du Jour, un joueur peut dépenser une carte pour retirer un marqueur de chemin fermé de la partie définitivement et marquer 1 point de victoire. Pour le retirer, ce joueur doit posséder au moins 1 pièce de faction dans l'une ou l'autre des clairières reliées par le marqueur de chemin fermé.
- C.3.4 **Le Col et la Tour.** Le COL est la clairière marquée par la Tour. À la fin du Crépuscule d'un joueur, si celui-ci contrôle le Col, il marque 1 point de victoire.
- C.3.5 **Bois.** Toutes les zones du plateau Montagne fermées par des chemins et des clairières sont des bois (2.4), que des arbres y soient représentés ou non.

D. Vagabonds

D.1 VOLEUR

- D.1.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.1.2 **Action spéciale : Larcin.** Épuisez une  pour prendre une carte au hasard dans la main d'un joueur de votre clairière.

D.2 BRICOLEUR

- D.2.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.2.2 **Action spéciale : Travailleur.** Épuisez une  pour prendre une carte de la défausse de la même couleur que votre clairière. (*Vous pouvez toujours prendre une carte Oiseau.*)

D.3 RÔDEUR

- D.3.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.3.2 **Action spéciale : Refuge.** Épuisez 1  pour réparer

3 objets. Mettez ensuite immédiatement fin au Jour et passez au Crépuscule.

D.4 MISÉREUX

- D.4.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , .
- D.4.2 **Action spéciale : Provocation.** Épuisez une  pour initier un combat dans votre clairière. Vous choisissez l'attaquant et le défenseur, ainsi que l'ordre dans lequel chacun retire des bâtiments et des jetons. Vous retirez également ces pièces. (*Marquez 1 point de victoire par bâtiment ou jeton de chaque joueur retiré, ainsi que par pièce hostile des joueurs retirée.*)

D.5 MÉDIATEUR

- D.5.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.5.2 **Action spéciale : Protection.** Avant de lancer les dés pour un combat, le défenseur peut enrôler le Médiateur dans la clairière du combat. Le Médiateur marque 1 point de victoire et ajoute toutes ses  intactes au maximum de pertes infligées par le défenseur. Le Médiateur ne peut pas s'enrôler lui-même ou être enrôlé contre lui-même

D.6 BRIGAND

- D.6.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.6.2 **Action spéciale : Terre brûlée.** Épuisez une  et placez-la dans votre clairière. Retirez toutes les pièces adverses de cette clairière. Les pièces ne peuvent plus être placées ou déplacées dans la clairière avec la . (*Vous restez dans cette clairière. Une fois que vous en sortez, vous ne pouvez plus y entrer. La  ne peut pas être retirée avec une carte « Faveur des... », car il ne s'agit pas d'une pièce adverse.*)

D.7 AVENTURIER

- D.7.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , .
- D.7.2 **Action spéciale : Improvisation.** Une fois par tour, lorsque vous effectuez l'action Quête, vous pouvez considérer un objet non épuisé comme s'il s'agissait de n'importe quel autre objet. Lorsque vous épuisez cet objet pour accomplir la quête, endommagez-le aussi.

D.8 RONIN

- D.8.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.8.2 **Action spéciale : Frappe rapide.** Vous pouvez épuiser une  pour infliger 1 perte additionnelle au combat (*après avoir lancé les dés*).

D.9 CHASSEUR

- D.9.1 **Objets de départ.** Commencez avec , , , .
- D.9.2 **Action spéciale : Vol plané.** Épuisez une  pour déplacer uniquement votre pion Vagabond (*pas d'autres pièces*) dans n'importe quelle clairière (*même Hostile*) du plateau sans épuiser de .



E. Nomades

E.1 GAGNER ET PERDRE DES NOMADES

- E.1.1 **Gagner des Nomades de la réserve.** Lorsque le marqueur de score d'un joueur entre dans une case avec un marqueur de Nomade, il le prend et le place sous son Crépuscule (*pour ne pas l'oublier*). À la fin de son tour, il prend une carte Nomade de la réserve, lance le dé de supervision (E.1.2) et retourne son marqueur de Nomade.
- E.1.2 **Lancer le dé de supervision.** Lorsqu'un joueur gagne une carte Nomade, il lance le dé de supervision et place autant de marqueurs de supervision sur la carte Nomade que le résultat du dé. Le joueur ne compte que les étoiles dorées s'il a le plus de points de victoire (ou qu'il est à égalité pour le plus de points de victoire). Sinon, il compte toutes les étoiles (*et ce même s'il a activé une carte Domination*).
- E.1.3 **Gagner le Nomade d'un autre joueur.** À la fin de son tour, le joueur doit retirer un marqueur de supervision de chaque carte Nomade qu'il possède. Puis, pour chaque carte nomade qu'il supervise et qui ne possède plus de marqueur de supervision, il doit choisir un autre joueur (*il peut s'agir de celui avec le plus de points de victoire*) et lui donner cette carte ainsi qu'un marqueur Nomade. Chaque joueur ayant reçu une carte Nomade place le marqueur Nomade sous son Crépuscule (pour rappel) et lance immédiatement un dé de supervision (E.1.2).

E.2 CAPACITÉS ET ACTIONS

Les Nomades possèdent de nombreuses actions et capacités représentées par des icônes spécifiques. Les actions et capacités qui commencent par le terme « Superviseur » sont octroyées au joueur qui supervise le Nomade.

- E.2.1 **Action de ralliement** (🏠). Le superviseur doit effectuer cette action lorsqu'il obtient le Nomade.
- E.2.2 **Capacité** (🌲). Cette capacité est toujours active ou indique les moments où elle se déclenche.
- E.2.3 **Action de début d'Aurore** (🌅). Au début de son Aurore, le joueur qui supervise le Nomade peut ou doit effectuer cette action, en se référant à sa description.
- E.2.4 **Action à effectuer une fois par Jour** (🌞). Le joueur qui supervise le Nomade peut effectuer cette action une fois par Jour.

E.3 RÈGLES

- E.3.1 **Contrôle.** Le superviseur d'un Nomade ne considère les pièces Nomades comme les siennes que pour déterminer le contrôle des clairières. (*Le superviseur peut contrôler une clairière sur laquelle il ne possède que des pièces Nomades.*) Les Nomades qui ne sont supervisés par aucun joueur peuvent contrôler une clairière comme s'ils étaient des joueurs (2.5).
- E.3.2 **Adversaire.** Un Nomade est considéré comme adversaire par tous les joueurs autres que son superviseur ou les joueurs ayant formé une coalition avec son superviseur.
- E.3.3 **Pièces indépendantes.** Les pièces Nomades ne sont pas des pièces de la faction du superviseur. (*Le Duché ne les considère donc pas comme des pièces du Duché qu'il pourrait utiliser pour rallier des ministres, les Gardiens ne peuvent pas les retirer pour Établir un camp, etc.*)
- E.3.4 **Actions indépendantes.** Les actions Déplacement ou Combat d'un Nomade ne peuvent être effectuées

qu'avec des pièces Nomades, et ne peuvent pas inclure de pièces du superviseur. Les Nomades ne peuvent pas effectuer d'actions d'une autre manière (*ils ne peuvent pas bénéficier des actions de Déplacement du superviseur, de la carte Directives erronées, ou du Statut d'allié du Vagabond*).

- E.3.5 **Effets indépendants.** Les Nomades ne peuvent pas utiliser les capacités de leur superviseur, de leurs effets persistants fabriqués, ni de leurs cartes Embuscade. (*Un Nomade ne peut donc pas utiliser Constructeur naval lorsqu'il se déplace, et les Bandits des Grands Chemins ne peuvent pas être placés sur une rivière. Le superviseur d'un Nomade ne peut pas jouer de carte Embuscade lorsqu'il combat avec le Nomade.*)
- E.3.6 **Pas de points pour les pièces retirées.** Le superviseur d'un Nomade ne marque pas de points de victoire si son Nomade retire une pièce adverse (*en combat généralement*). (*Les joueurs peuvent toujours marquer des points en retirant des bâtiments et des jetons Nomades, même lorsqu'ils sont le défenseur lors d'un combat contre un Nomade. Les joueurs marquent toujours des points normalement si les Prophètes du Soleil forcent les pièces de faction de ce joueur à se battre.*)
- E.3.7 **Règles étranges.** Si vous déplacez un Nomade avec le Radeau, vous piochez 1 carte. Si vous déplacez des guerriers Nomades dans une clairière dans laquelle se trouve un jeton de Sympathie de l'Alliance, ou que vous retirez un jeton de Sympathie de l'Alliance grâce à un Nomade, cela déclenche leur Indignation. (*Ces effets se réfèrent à « un joueur qui déplace » ou « un joueur qui retire ».*)

F. Monuments

F.1 RÈGLES GÉNÉRALES

- F.1.1 **Sécurité.** Les Monuments ne peuvent pas être combattus, déplacés ou retirés, sauf mention contraire explicite sur la carte du Monument.
- F.1.2 **Possession.** Aucune faction ne possède les Monuments. Ce ne sont pas non plus des pièces adverses.

G. Glossaire

- G.1.1 **Adjacence.** Une clairière est adjacente à toute autre clairière qui lui est reliée par un chemin. Un bois est adjacent à toute clairière qui le touche sans traverser un chemin imprimé, et adjacent à toute bois dont il est seulement séparé par un seul chemin, sauf sur le Lac (C.2.4). 🏞️
- G.1.2 **Adversaire.** Tout autre joueur avec lequel vous n'avez pas formé de coalition (9.2.8) ou tout Nomade qui se trouve dans la réserve ou qui est supervisé par un joueur adverse.
- G.1.3 **Aire de jeu.** Espace entourant votre plateau de faction. Les cartes qui s'y trouvent ne peuvent être dépensées, défaussées ou utilisées que conformément aux règles y faisant référence.
- G.1.4 **Bâtiment.** Pièce en carton carrée qui appartient à sa faction.
- G.1.5 **Bord du plateau.** La chaîne de clairières et de chemins qui déterminent les limites du plateau, y compris les Chemins fermés du plateau Montagne.
- G.1.6 **Capacité.** Effet persistant d'une faction comme indiqué au sommet de son plateau de faction et dans la section Règles et capacités de la faction, ou effet persistant d'un Nomade, comme indiqué sur sa carte Nomade (E.2.2).

- G.1.7 **Chemin.** Ligne blanche reliant deux clairières.
- G.1.8 **Considérer.** La chose indiquée prend les propriétés de la seconde chose indiquée. Lorsque vous considérez des pièces adverses comme les vôtres concernant le contrôle des clairières, ce ne sont pas des pièces adverses, mais elles sont toujours des pièces de factions appartenant à ce joueur adverse. *(Par exemple, les guerriers de la Compagnie de la Rivière que vous avez engagés comme mercenaires ne sont pas des pièces adverses, mais ce sont toujours des pièces de faction de la Compagnie.)*
- G.1.9 **Contrôle.** Voir 2.5.
- G.1.10 **Défausser.** Placer la carte indiquée dans la défausse commune (2.1). S'il s'agit d'une carte Domination, la placer à côté du plateau à la place (3.3.3). 🍀
- G.1.11 **Dépenser.** Voir DÉFAUSSER. *(Ces termes sont interchangeables, mais DÉPENSER est utilisé lorsqu'un choix peut être fait entre plusieurs pièces.)*
- G.1.12 **Échanger.** Intervenir l'emplacement des deux pièces indiquées. *(Cet effet ignore les restrictions des effets DÉPLACER et PLACER, telles que les Pièges des Corvidés et le Donjon de la Marquise.)*
- G.1.13 **Effet.** Tout ce qui modifie la partie ou les règles, y compris les effets persistants, les capacités de faction et les actions.
- G.1.14 **Emplacement.** Case blanche dans une clairière (2.2.3).
- G.1.15 **Forcer.** Voir 1.5.5.
- G.1.16 **Bois.** Zone du plateau entourée de chemins et de clairières.
- G.1.17 **Guerrier.** Figurine de bois qui appartient à sa faction. *(Le pion Vagabond n'est pas un guerrier et ne peut pas être retiré.)*
- G.1.18 **Jeton.** Pièce en carton ronde qui appartient à sa faction.
- G.1.19 **Montrer.** Laisser le joueur indiqué voir la pièce indiquée.
- G.1.20 **Ne Peut Pas.** Voir 1.1.2.
- G.1.21 **Objet.** Pièce en carton carrée montrant un objet (🗡️, 🏠, 📜, etc.) qui n'appartient à aucune faction.
- G.1.22 **Pièce.** Tout composant : bâtiment, jeton, guerrier, pion, objet, marqueur, et ainsi de suite.
- G.1.23 **Pièce adverse.** Pièce de faction d'un adversaire ou pièce Nomade d'un Nomade adverse, sauf si vous considérez cette pièce comme une des vôtres concernant le contrôle de clairière *(Mercenaires de la Compagnie de la Rivière, Nomades supervisés, etc.)*. *(Les Objets ne peuvent pas être des pièces adverse.)*
- G.1.24 **Pièce de faction.** Tous les guerriers, pions, bâtiments et jetons listés au dos d'un plateau de faction. *(Les Objets ne sont pas des pièces de faction).* Voir 1.5.2.
- G.1.25 **Piocher.** Prendre la première carte de la pioche commune (2.1).
- G.1.26 **Pion.** Figurine de bois qui appartient à sa faction.
- G.1.27 **Placer.** Prendre la pièce indiquée à l'endroit indiqué et la mettre à l'endroit indiqué. L'endroit où prendre la pièce n'est pas toujours indiqué, il faut alors la prendre dans sa réserve, ou prendre la pièce correspondante la plus à gauche de sa piste. *Mettre* signifie *Placer*.
- G.1.28 **Plateau.** Voir 2.2.
- G.1.29 **Remplacer.** Signifie RETIRER puis PLACER. Retirer la pièce indiquée et placer l'autre pièce indiquée à l'endroit où se trouvait la première pièce avant d'être retirée. Vous devez impérativement effectuer les deux étapes de l'action REMPLACER pour pouvoir la faire.
- G.1.30 **Réserve.** Ensemble de pièces qui ne se trouve pas sur un plateau de faction ni sur le plateau. La réserve d'objets est l'ensemble d'objets sur le plateau.
- G.1.31 **Retirer.** Prendre la pièce indiquée à l'endroit indiqué et la remettre à l'endroit indiqué. L'endroit où remettre la pièce n'est pas toujours indiqué, il faut alors la remettre dans la réserve de son propriétaire, la replacer sur la case vide la plus à droite de sa piste (le cas échéant) ou alors la retirer définitivement du jeu. *(Les objets doivent toujours être retirés définitivement.)*
- G.1.32 **Révéler.** Placer la carte indiquée face visible dans votre aire de jeu. L'endroit d'où provient la carte n'est généralement pas indiqué, il s'agit alors d'une carte de votre main.
- G.1.33 **Rivière.** Ligne bleue reliant deux clairières.
- G.1.34 **Ruine.** Pièce recouvrant une case "R" dans une clairière (2.2.4).

INDEX

- Bois, 2.4
- sur le plateau Lac, C.2.4
 - sur le plateau Montagne, C.3.5
- Cartes
- couleur de, 2.1
 - domination, 2.1.3
 - donner à d'autres joueurs, 1.3.2
 - embuscade, 2.1.2
 - piocher et défausser, 2.1
 - règle les Oiseaux sont des jokers, 2.1.1
- Cartes Domination, 2.1.3
- activation, 3.3.1
 - défausser et dépenser, 3.3.3
 - gagner avec, 3.3.1.I-II
 - limite de main et, 3.3.2
 - prendre une carte Domination disponible, 3.3.4
- Cartes Embuscade, 2.1.2
- en combat, 4.3.1
- Chemins, 2.2
- sur le plateau Montagne, C.3.2– C.3.3
- Clairières
- adjacence de, 2.2.1
 - couleur de, 2.2.2
 - emplacements sur, 2.2.3
 - patrie, A.8.2.I-II
 - ruine dans, 2.2.4
 - sur le plateau Lac, C.2.3
- Col, le, C.3.4
- Combat, 4.3

fin prématurée, 4.3.1.II
jouer une embuscade en, 4.3.1
sans défense en, 4.3.3.II
Conflit de règles, 1.1
Contrôle, 2.5
 pas de contrôle si égalité, 2.5
Déplacement, 4.2
 contrôle nécessaire pour, 4.2.1
 même pièce plusieurs fois, 4.2.2
 utiliser le Radeau, C.2.5
Effets persistants, 4.1.3
 pas de doubles d', 4.1.4
Fabrication, 4.1
 coût de, 4.1.1
 marquer des points avec, 3.2.2
 point d'interrogation tricolore dans, 4.1.1
Faction
 mise en place standard, 5.1.1, 5.1.7
 pièces, 1.5.2
 sélection lors de mise en place avancée, A.8
Gagner
 en même temps, 3.1
 par domination, 3.3
 par points de victoire, 3.1
Glossaire, Appendice G
Information, 1.2
Lac, C.2.2
Marquer des points
 en fabricant, 3.2.2
 en retirant des bâtiments et des jetons adverses, 3.2.1
Mise en place
 avancée, Appendice A
 standard, 5.1
Monuments
 mise en place des, A.5
 règles des, Appendice F
Négociation, 1.3
Nomades
 mise en place des, A.6
 règles des, Appendice E
Paquets, A.2
Patrie, A.8.2.I-II
Pertes
 additionnelles, 4.3.3.I
 infliger, 4.3.4
 lancer les dés, 4.3.2
 maximum de, 4.3.2.I
 règle sans défense pour, 4.3.3.II
 subir, 4.3.4
Pièces.
 limite de, 1.5.1
 liste de, Appendice B
 manipulation, 1.5.4
 propriétaire de, 1.5.3
Pièce de la Tour, C.3.4
Pièce du Radeau, C.2.5
Plateaux
 mise en place des, A.1
 règles des, Appendice C
Rivières, 2.3
 sur le plateau Hiver, C.1
 sur le plateau Lac, C.2
Robots, A.3
Sans défense, 4.3.3.II
Temporalité
 choses simultanées et, 1.1.3
 interruptions et, 1.4.2
 structure du jeu et, 1.4.1
Terminologie, Appendice G
Valeur, 5.2



Cole dédie ce jeu à ses jeunes frères et sœurs, grâce à qui il n'a jamais oublié comment jouer.

Kyle dédie ce jeu à ses enfants qui lui ont toujours demandé des dessins d'animaux mignons.

CRÉDITS :

ROOT & COMPAGNIE DE LA RIVIÈRE

Cole Wehrle (conception, développement, codirection artistique), Kyle Ferrin (illustration, codirection artistique), Patrick Leder (concept, développement), Joshua Yearsley (mise en page, développement), Nick Brachmann (développement, conception graphique), Clayton Capra (développement), Jake Tonding (développement), Jaime Willems (conception graphique), Kate Unrau (relecture)



MONDE SOUTERRAIN

Patrick Leder (concept), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (développement, direction artistique), Cole Wehrle (développement, conception graphique), Joshua Yearsley (mise en page, développement), Kate Unrau (relecture)

MARAUDE

Patrick Leder (codirection artistique), Cole Wehrle (codirection artistique), Kyle Ferrin (illustration), Nick Brachmann (développement, concept, conception graphique), Pati Hyun (direction artistique, pré-press), Joshua Yearsley (conception graphique, développement, mise en page), Rachel Lapidow (relecture), Kate Unrau (relecture)

COLLABORATEURS À L'ÉDITION

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco, Anne Kinner

TESTEURS

Grayson Pageet son groupe incroyable (inc. Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, les joueurs de First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry et Modern Myths, Jennifer Gutterman et Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd et l'équipe du Brass Cat, the Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny and Matt Benusa, Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Greatorex-Voith, Nicole Szajner, et le Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenshade, Nahvid Etedali, David Kanof, Marceline Leiman, Jill Pullara), Dāvis Dālmanis, Luke Bridwell, Justin Keenan, Bryan Vogel, Nick "Nev" Burton, Doug Radcliffe, Jeremy Liles, Kovács Botond, Mark Overstreet, Hung Nguyen, Luke McNally, Joshua Clark Orkin, Gueric Samples, Hunter C Fyffe, Steve Owen, Jon Mott, Sam De Roest, Sarah Shirley, Michela Garber, Patrick Flores Velarde, Lili Chin, Christina Berkley, Sebastian Apel, Opie's Funeral, et tant d'autres.

Matagot tient à remercier tout particulièrement Duc-Mân Nguyễn, Didier Mellinger et Stefen Gueguen pour leur aide dans la relecture de l'extension Maraude et également l'ensemble des membres du groupe Facebook *ROOT - jeu de société / boardgame - communauté francophone*.

Besoin d'une pièce de remplacement ?

support.matagot-friends.com

En savoir plus sur *Root* :
ledergames.com/root

Guide de Référence

FABRICATION (4.1)

Jouez une carte et activez les pièces de fabrication des couleurs listées dans le coin inférieur gauche de la carte. (*Le Vagabond épuise ses* ) La couleur d'une pièce est celle de sa clairière et chacune peut être activée une fois par tour.

Si vous fabriquez un EFFET IMMÉDIAT, résolvez-le et défaussez la carte. L'effet vous permet généralement de prendre un objet de la réserve sur le plateau et de marquer des points de victoire. Si l'objet n'est plus disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas fabriquer la carte.

Si vous fabriquez un EFFET PERSISTANT, placez la carte dans votre aire de jeu. Vous pouvez utiliser son effet. Vous ne pouvez pas fabriquer un effet persistant si vous en avez déjà un portant le même nom.

DÉPLACEMENT (4.2)

Déplacez un ou plusieurs de vos guerriers ou votre pion d'une clairière vers une clairière adjacente.

Vous devez contrôler la clairière de départ, ou celle d'arrivée, ou les deux. Une même pièce peut être déplacée plusieurs fois par tour.

COMBAT (4.3)

Vous pouvez combattre dans une clairière où vous avez des guerriers ou un pion.

Étape 1 : Le Défenseur peut lancer une embuscade. L'attaquant peut l'annuler en jouant aussi une embuscade.

Étape 2 : Lancer les dés. L'attaquant inflige autant de pertes que le plus **grand** résultat, le défenseur autant que le plus **petit**.

Le maximum de pertes que vous pouvez infliger en lançant les dés est le nombre de guerriers que vous avez dans la clairière du combat.

Étape 3 : Utiliser des effets. Les joueurs peuvent utiliser maintenant des effets optionnels qui affectent le combat. La plupart de ces effets infligent des PERTES ADDITIONNELLES, qui ne sont pas limitées par les guerriers.

Sans défense. Si le défenseur n'a pas de guerrier dans la clairière du combat, l'attaquant inflige une perte additionnelle.

Étape 4 : Infliger les pertes. Chaque perte infligée retire une pièce (guerriers d'abord, puis bâtiments et jetons, choisis par le joueur qui subit les pertes).

Notez : Marquez 1 point de victoire pour chaque bâtiment et jeton adverse que vous retirez.

MISE EN PLACE (5.1)

Étape 1 : Assignez les factions et déterminez le 1er joueur et les positions autour de la table. Distribuez les plateaux et les pièces.

Étape 2 : Placez les marqueurs de score sur "0".

Étape 3 : Distribuez 3 cartes à chaque joueur.

Étape 4 : Placez les ruines sur les 4 emplacements "R".

Étape 5 : Formez la réserve d'objets au-dessus du plateau.

Étape 6 : Préparer les dés et les cartes d'aperçu, si besoin.

Étape 7 : Mettez en place les factions dans l'ordre (A, B, C...)

LES LOIS DE LA ROBOTIQUE



Table des Matières

1. Modifications de la Loi	2	7. Vagabot	10
2. Nouvelles règles	2	8. Lézards Logiques	15
3. Mise en place avec les robots	3	9. Robots de la Rivière	18
4. Marquise Mécanique 2.0	4	10. Duché Foreur	20
5. Canopée Électrique	6	11. Corvidés Engrenés	22
6. Alliance Automatisée	8	12. Interactions avec les plateaux	24

1. Modifications de la Loi

Les parties avec des robots se jouent selon les règles de la Loi de Root (Sections 1-4), à l'exception des modifications ci-après.

1.1 FABRICATION

- 1.1.1 **Coût.** Les robots fabriquent des objets sans activer de pièces de fabrication. (*L'objet doit tout de même être disponible dans la réserve pour le fabriquer.*)
- 1.1.2 **Objets.** Lorsqu'un robot fabrique un objet, il ignore les points de victoire indiqués et ne marque que 1 point de victoire.
- 1.1.3 **Effets persistants.** Les robots ne peuvent pas fabriquer de cartes avec un effet persistant.

1.2 COMBAT

- 1.2.1 **Subir des pertes.** Lorsqu'il subit des pertes, un robot doit retirer tous ses jetons de la clairière du combat avant de pouvoir y retirer un de ses bâtiments. S'il a plusieurs types de bâtiments qu'il pourrait y retirer, il doit choisir au hasard lequel retirer.

1.3 CARTES DOMINATION

Les robots ne peuvent pas jouer de carte Domination pour changer leurs conditions de victoire.

2. Nouvelles règles

2.1 CLAIRIÈRE CIBLE PRIORITAIRE

Le choix des clairières à cibler avec l'action d'un robot doit respecter les règles listées par cette action. Si un robot ne peut pas choisir de clairière en respectant ces règles, il doit cibler la clairière PRIORITAIRE, comme indiqué par les marqueurs de priorité placés sur le plateau, parmi les clairières qu'il pourrait cibler en respectant les règles de l'action. L'ordre de priorité des clairières est numéroté de 1 à 12, la clairière « 1 » étant prioritaire.

2.2 JOUEUR CIBLE PRIORITAIRE

Le choix des joueurs à cibler avec l'action d'un robot doit respecter les règles listées par cette action. Si un robot ne peut pas cibler de joueur en respectant ces règles, il doit cibler le joueur prioritaire selon l'ordre de mise en place, en commençant par la Marquise de Chat avec « A ».

2.3 LÉGALITÉ DE LA CIBLE

Un robot ne peut cibler une clairière ou un joueur donné que si les règles le permettent. Si un robot ne peut pas cibler une clairière ou un joueur donné, il doit essayer d'en cibler un ou une autre de priorité moindre, mais répondant aux mêmes critères. S'il a déjà essayé de tous les cibler, il doit essayer de cibler la clairière ou le joueur suivant en respectant l'ordre de priorité des cibles. (*Par exemple, si un robot est tenu de combattre dans la clairière avec le plus de guerriers adverses, mais qu'il ne possède aucun guerrier dans la clairière prioritaire correspondante, il doit essayer de combattre dans une clairière de priorité moindre avec le plus de guerriers adverses. S'il a essayé de combattre dans toutes les clairières équivalentes sans succès, il doit tenter de combattre dans la clairière prioritaire*

avec le deuxième plus grand nombre de guerriers adverses. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il combatte ou qu'il ait essayé de combattre dans toutes les clairières.)

2.4 ORDRE DES ACTIONS

Si un robot doit effectuer plusieurs actions avec différentes cibles et que l'ordre dans lequel il effectue ces actions en modifie le résultat, le robot doit les effectuer en respectant les règles de Cible Prioritaire. Pour se déplacer, l'ordre de priorité dépend des clairières de départ (*et non de celles d'arrivée.*)

2.5 « UNE ... ÉQUIVALENTE »

Ces règles utilisent souvent le terme UNE CLAIRIÈRE ÉQUIVALENTE. Ce terme signifie « la clairière qui remplit tous les critères pour cibler une clairière précédemment listés par cette action. » Les règles utilisent aussi les termes DES CLAIRIÈRES ÉQUIVALENTES, UN JOUEUR ÉQUIVALENT et DES JOUEURS ÉQUIVALENTS avec des résultats similaires.

2.6 « HUMAINS » ET « ROBOTS »

Le terme JOUEUR désigne à la fois les joueurs humains et les joueurs robots, respectivement désignés comme les HUMAINS et les ROBOTS.

2.7 CARTE D'ORDRE

Lors de son tour, un robot pioche et révèle une carte afin de déterminer certaines de ses actions. On l'appelle la CARTE D'ORDRE. Le terme ORDONNÉ signifie « de la même couleur que la carte d'ordre actuelle. »

2.8 CAPACITÉS

Chaque robot a les deux capacités suivantes.

- 2.8.1 **Dextérité manuelle réduite.** Les robots n'ont pas de main de cartes. Les robots ne peuvent pas défausser de cartes. Si un humain devait prendre une carte à un robot, cet humain pioche une carte à la place. Si un humain devait donner une carte à un robot, il défausse cette carte et le robot marque 1 point de victoire.
- 2.8.2 **Déteste les surprises.** Les cartes Embuscade ne peuvent pas être jouées contre les robots. (*Cette capacité ne figure pas sur la liste de l'Alliance Automatisée, car elle n'initie jamais de combat.*)

Automne



3. Mise en place avec des robots

Suivez les règles de la variante de mise en place (A.3) et de la mise en place standard (5.1) dans La Loi de Root.

3.1 PLACEZ LES MARQUEURS DE PRIORITÉ

Après avoir choisi le plateau, placez un marqueur de priorité dans chaque clairière, comme indiqué dans les schémas ci-dessous.

3.2 « 5.1.1 ÉTAPE 1 : ASSIGNEZ LES FACTIONS ET LE 1ER JOUEUR »

Lors de cette étape de la mise en place standard, vous pouvez remplacer autant de factions que souhaité par la faction robot correspondante.

3.3 CHOISISSEZ LA DIFFICULTÉ ET LES TRAITS DE CARACTÈRE.

Après l'étape 1 et avant l'étape 2 de la mise en place standard, choisissez un niveau de difficulté et des Traits de Caractère pour chaque robot.

3.3.1 **Difficulté.** Choisissez un niveau de difficulté parmi facile, normal, difficile ou cauchemardesque. Si vous choisissez un autre niveau de difficulté que « normal », placez la carte de difficulté correspondante face visible à côté du plateau de faction du robot.

3.3.2 **Traits de Caractère.** Chaque robot a des cartes Trait de caractère qui modifient ses règles et augmentent généralement sa difficulté. Choisissez un nombre de cartes Traits de Caractère (*même 0*) et placez-les face visible à côté du plateau de faction du robot.

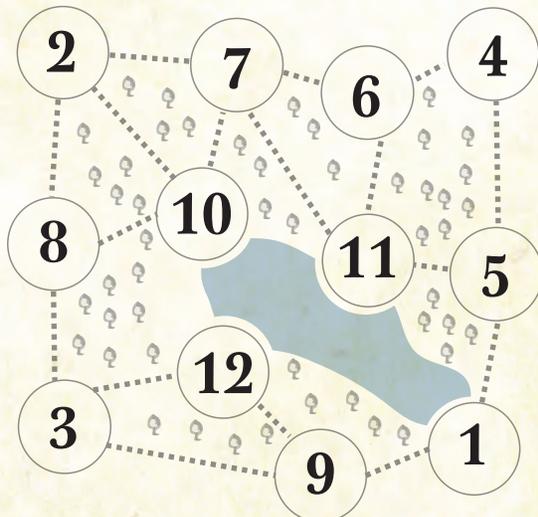
3.4 « 5.1.3 ÉTAPE 3 : PIOCHEZ LES MAINS DE DÉPART »

Modifiez cette étape de la mise en place standard comme ceci : « Si vous jouez avec un ou deux humain(s), retirez les quatre cartes Domination de la pioche. (*Ne pas inclure les cartes Espion de l'extension de la Compagnie de la Rivière.*) Mélangez la pioche. Chaque humain pioche 3 cartes. Les robots ne piochent pas de cartes. »



Marqueurs de priorité des clairières

Lac



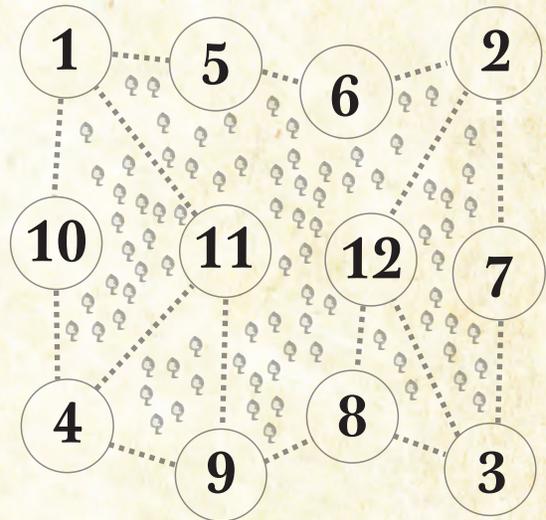
Partie entièrement coopérative

Si vous souhaitez jouer en équipe contre les robots, retirez les quatre cartes Domination lors de la mise en place et suivez les règles ci-dessous lors de votre partie.

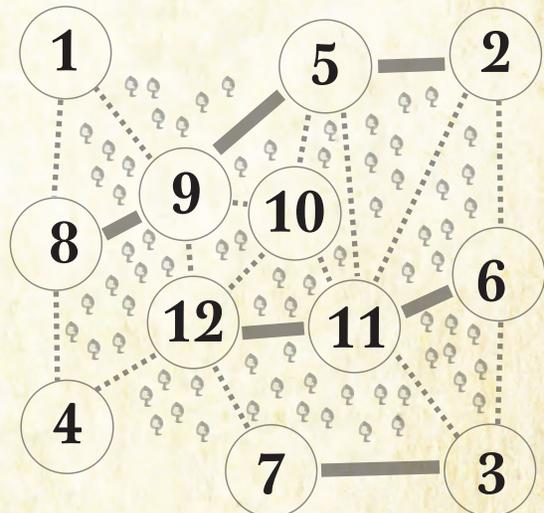
Pour remporter la partie, les humains doivent tous marquer 30 points de victoire avant que l'un des robots ne marque 30 points de victoire. Les robots ne considèrent pas les pièces des robots comme des pièces adverses lorsqu'ils ciblent une clairière pour y effectuer une action. Ils ne se ciblent pas non plus lors des combats. (*Cependant, un robot peut toujours retirer des pièces d'autres robots comme dommages collatéraux lors d'effets comme une Révolte, etc.*) Les humains se considèrent toujours comme des adversaires (*ils peuvent donc retirer des bâtiments et des jetons pour marquer des points, etc.*)

Si vous avez besoin d'aide pour battre les robots, vous pouvez considérer toutes les pièces des humains comme faisant partie de la même « équipe » dans diverses situations. Par exemple, additionnez-les pour savoir qui contrôle les clairières. Lorsque vous jouez ainsi, n'hésitez pas à vous concerter régulièrement pour établir les règles selon les situations (*ex : Le Culte des Lézards peut-il convertir un guerrier allié de la Canopée lors d'une Conspiration ?*). Les possibilités sont nombreuses dans Root, et nous vous encourageons à les explorer librement.

Hiver



Montagne



4. Marquise Mécanique 2.0

4.1 APERÇU

Il s'agit du robot le plus facile à jouer et il y a des dizaines de façons de l'utiliser pour augmenter le nombre de joueurs. Mais ne vous laissez pas leurrer par son apparente simplicité. Au moins un joueur devra constamment garder un œil dessus, si vous ne voulez pas qu'il prenne la tête !

4.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

4.2.1 **Le Donjon.** Seule la Marquise peut placer des pièces dans la clairière où se trouve le jeton du Donjon. (*Des pièces peuvent s'y déplacer.*) Si le jeton du Donjon est retiré, remettez-le dans la boîte.

4.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

4.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 25 guerriers près de vous.

4.3.2 **Étape 2 : Placer le Donjon.** Placez le jeton du Donjon dans une clairière dans un coin du plateau choisie au hasard.

4.3.3 **Étape 3 : Garnison.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière, excepté dans celle diagonalement opposée à la clairière avec le jeton du Donjon. Placez 1 guerrier supplémentaire dans la clairière avec le jeton du Donjon.

4.3.4 **Étape 4 : Placer les bâtiments de départ.** Placez 1 Scierie, 1 Atelier et 1 Recruteur. Placez-les aléatoirement dans la clairière du Donjon et/ou dans les clairières adjacentes, dans la limite d'un bâtiment maximum par clairière.

4.3.5 **Étape 5 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez vos bâtiments restants (*5 Scieries, 5 Ateliers et 5 Recruteurs*) sur les pistes de Bâtiment correspondantes, de manière à remplir tous les emplacements, excepté celui le plus à gauche de chaque piste.

4.4 AURORE

Votre Aurore comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

4.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révélez une carte d'ordre.

4.4.2 **Fabriquer un Objet.** Si la carte d'ordre indique un objet disponible, fabriquez-le.

4.5 JOUR

Votre Jour comporte 5 étapes à effectuer dans l'ordre suivant. Si la carte d'ordre est une carte Oiseau, résolvez Jour Intense (4.7) au lieu de cette section.

4.5.1 **Combat.** Initiez un combat dans chaque clairière ordonnée. Le défenseur est le joueur avec le plus de pièces dans la clairière du combat.

1 **Égalité du défenseur.** Un joueur équivalent avec le plus de points de victoire.

4.5.2 **Recrutement.** Placez 4 guerriers, répartis équitablement, sur les clairières ordonnées que vous contrôlez. Si vous contrôlez 3 clairières équivalentes, placez le 4ème guerrier sur une clairière équivalente de priorité supérieure.

4.5.3 **Construction.** Placez 1 bâtiment dans la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers de la Marquise. Placez une Scierie si la carte d'ordre est une carte Renard, un Atelier s'il s'agit d'une carte Lapin ou un Recruteur s'il s'agit d'une carte Souris. (*La carte d'ordre détermine le type de bâtiment placé, et non la clairière sur laquelle il est placé.*)

4.5.4 **Déplacement.** Pour chacune de vos clairières ordonnées, déplacez tous vos guerriers sauf 3 vers la clairière adjacente avec le plus de pièces adverses.

4.5.5 **Expansion.** Si vous n'avez pas placé de bâtiment lors de ce tour et que vous avez 5 bâtiments ou moins sur le plateau, défaussez la carte d'ordre, puis piochez-en une nouvelle et révélez-la (*mais sans en fabriquer l'objet*), puis retournez au début du Jour

4.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

4.6.1 **Marquer des points.** Marquez les points de victoire indiqués dans la case vide la plus à droite de votre piste de bâtiments ordonnée. Si la carte d'ordre est une carte Oiseau, utilisez la piste qui vous rapporterait le plus de points de victoire. (*Contrairement à la Marquise de Chat, vous ne gagnez pas de points lorsque vous placez des bâtiments.*)

4.6.2 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre actuelle.

4.7 JOUR INTENSE

Si la carte d'ordre est une carte Oiseau, résolvez les étapes suivantes au lieu du Jour (4.5), puis passez au Crépuscule (4.6).

4.7.1 **Combat.** Initiez un combat dans chaque clairière. Le défenseur est le joueur avec le plus de pièces dans la clairière du combat.

1 **Égalité du défenseur.** Un joueur équivalent avec le plus de points de victoire.

4.7.2 **Recrutement.** Placez 2 guerriers dans chacune des 2 clairières que vous contrôlez les moins prioritaires. Si vous ne contrôlez qu'une clairière, placez-y vos 4 guerriers.

4.7.3 **Construction.** Placez 1 bâtiment du type le plus représenté sur le plateau dans la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers de la Marquise. En cas d'égalité entre les Scieries et un ou plusieurs autres types, placez une Scierie. En cas d'égalité entre les Ateliers et les Recruteurs (mais pas les Scieries), placez un Recruteur

4.7.4 **Déplacement.** Pour chacune de vos clairières, déplacez tous vos guerriers sauf 3 vers la clairière adjacente avec le plus de pièces adverses. Combattez ensuite dans chaque clairière où vous vous êtes déplacé.

Exemple de tour de la Marquise Mécanique 2.0

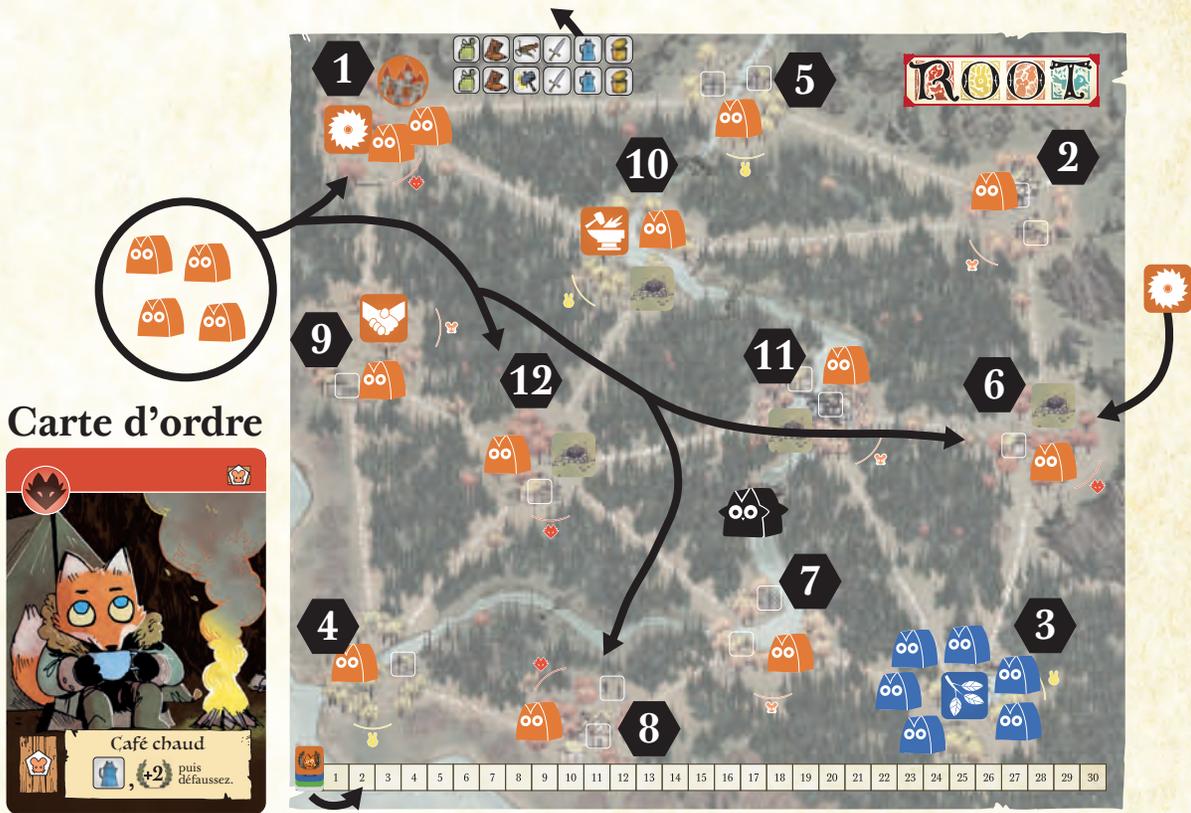
La Marquise Mécanique 2.0 joue le premier tour de la partie. D'abord, le robot pioche et révèle une carte : Café chaud. Il s'agit de la carte d'ordre. Comme il y a un objet sur la carte, le robot le fabrique et le prend dans la réserve. Il n'a pas besoin d'activer (ni de posséder) d'Atelier pour le faire. Il gagne 1 point de victoire, bien que Café chaud en indique 2.

Le robot passe ensuite au Jour. Il devrait combattre, mais il ne peut pas. La carte d'ordre est un Renard, et il n'y a aucune clairière Renard avec des pièces adverses. Ensuite, le robot recrute 4 guerriers et en place 1 sur chacune des 4 clairières Renard qu'il contrôle.

Puis, le robot construit. Il y a 3 guerriers dans la clairière 1, mais il n'y a plus d'emplacement libre dessus, il faut donc passer à la suivante. Plusieurs clairières ont désormais 2 guerriers (6, 8, 12), le robot construit dans la clairière 6, car elle est prioritaire. La carte d'ordre est une carte Renard, il place donc une Scierie dans cette clairière.

Il ne se déplace pas, car aucune clairière n'a plus de 3 guerriers Marquise. De même, il n'effectue pas d'expansion, car il a placé un bâtiment lors de ce tour.

Au Crépuscule, le robot gagne 1 point de victoire : la carte d'ordre Renard indique qu'il gagne des points pour ses Scieries, et il en a deux sur le plateau. Enfin, il défausse la carte d'ordre.



5. Canopée Électrique

5.1 APERÇU

La Canopée Électrique fait trembler de peur les joueurs les plus tenaces. Comme les Dynasties de la Canopée, le potentiel d'action de ce robot peut augmenter de manière très agressive.

5.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 5.2.1 **Seigneurs de la Forêt.** La Canopée Électrique contrôle une clairière en cas d'égalité du nombre de guerriers et de bâtiments combinés dessus. Elle ne contrôle pas de clairières vides.

5.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 5.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 20 guerriers près de vous.
- 5.3.2 **Étape 2 : Placer le Perchoir et les guerriers de départ.** Placez 1 Perchoir et 6 guerriers dans la clairière dans un des coins qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre robot et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin.
- 5.3.3 **Étape 3 : Placer les Vizirs.** Glissez vos 2 cartes de Vizir Fidèle, face visible, dans la colonne du Décret la plus à droite.
- 5.3.4 **Étape 4 : Remplir la piste de Perchoir.** Placez vos 6 Perchoirs restants sur votre piste de Perchoirs de droite à gauche, de manière à remplir tous les emplacements excepté celui le plus à gauche.

5.4 AURORE

Votre Aurore comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 5.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révélez une carte d'ordre.
- 5.4.2 **Fabriquer l'ordre.** Si la carte d'ordre indique un objet disponible, fabriquez-le.
- 5.4.3 **Ajouter au Décret.** Ajoutez la carte d'ordre au Décret, dans la colonne de la même couleur que la carte.
- 5.4.4 **Un nouveau Perchoir.** Si vous n'avez aucun Perchoir sur le plateau, placez 1 Perchoir et 4 guerriers dans la clairière ordonnée prioritaire parmi celles dans lesquelles toutes ces pièces peuvent être placées. (*Volontairement non indiqué sur le plateau.*)

5.5 JOUR

Votre Jour comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 5.5.1 **Résolution du Décret.** De gauche à droite, recrutez pour chaque colonne du Décret avec au moins une carte. Déplacez-vous de la même façon. Combattez de la même façon.
- I **Recrutement.** Placez autant de guerriers que le nombre de cartes dans cette colonne dans une clairière de la même couleur que la colonne et possédant un Perchoir
 - a **Égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente avec le plus de pièces adverses.
 - b **2nd cas d'égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente avec le moins de

guerriers Canopée.

- c **3ème cas d'égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente avec la priorité la plus basse.
- II **Déplacement.** Depuis la clairière que vous contrôlez de la même couleur que la colonne et avec le plus de guerriers Canopée, déplacez-vous vers une clairière adjacente sans Perchoir. S'il y a des Perchoirs sur toutes les clairières adjacentes, déplacez-vous vers une clairière adjacente avec un Perchoir en vous référant aux cas d'égalité ci-dessous. Laissez des guerriers dans la clairière de départ de manière à ce qu'il y en ait juste assez pour la contrôler ou qu'il y en ait autant que le nombre de cartes dans la colonne (le nombre le plus élevé).
 - a **1er cas d'égalité de choix de clairière de destination.** Une clairière équivalente avec le moins de pièces adverses.
 - b **2nd cas d'égalité de choix de clairière de destination.** Une clairière équivalente avec la priorité la plus basse.
- III **Combat.** Initiez un combat dans une clairière de la couleur de cette colonne. Le défenseur est le joueur avec le plus de bâtiments dans la clairière du combat (*même zéro*). S'il y a plus de cartes dans cette colonne que dans toutes les autres, infligez 1 perte additionnelle.
 - a **Égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente sans Perchoir.
 - b **2nd cas d'égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente avec le plus de bâtiments sans défense.
 - c **3ème cas d'égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente avec la priorité la plus basse.
 - d **1er cas d'égalité de défenseur.** Un joueur équivalent avec le plus de pièces dans cette clairière.
 - e **2nd cas d'égalité de défenseur.** Un joueur équivalent avec le plus de points de victoire.

- 5.5.2 **Construction.** Placez 1 Perchoir dans une clairière que vous contrôlez sans Perchoir. (*S'il y en a plusieurs, choisissez la clairière prioritaire.*) Si vous ne pouvez pas placer de Perchoir pour une raison quelconque, vous subissez immédiatement une crise. (*Vous effectuez cette action indépendamment des cartes qui se trouvent dans votre Décret.*)

5.6 CRÉPUSCULE

Marquez les points de victoire indiqués sur la case vide la plus à droite de votre piste de Perchoirs.

5.7 CRISE

Si vous devez placer un Perchoir, mais que vous ne pouvez pas (*quelle que soit la raison*), vous subissez une crise :

- 5.7.1 **Étape 1 : Humiliation.** Perdez 1 point de victoire par carte Oiseau (*Vizirs Fidèles inclus*) dans le Décret.
- 5.7.2 **Étape 2 : Purge.** Défaussez toutes les cartes du Décret, sauf les cartes de Vizir Fidèle. Gardez vos Vizirs Fidèles dans la colonne Oiseau.
- 5.7.3 **Étape 3 : Repos.** Passez au Crépuscule (*comme d'habitude*).

Exemple de tour de la Canopée Électrique

Nous en sommes à la moitié de la partie, et c'est au tour de la Canopée Électrique. D'abord, le robot pioche et révèle une carte : Café chaud Il s'agit de la carte d'ordre. Bien qu'il y ait un objet sur cette carte, il ne peut pas être fabriqué, car il n'y a plus d'objets Café dans la réserve du plateau. Le robot ajoute la carte d'ordre au Décret, dans la colonne Lapin.

La Canopée résout le Décret, en commençant le recrutement de gauche à droite. Il y a une carte dans la colonne Renard, le robot place donc un guerrier sur sa seule clairière Renard avec un Perchoir (8). Il n'y a pas de cartes dans la colonne Souris, il passe donc directement à la suivante, la colonne Lapin, et place un guerrier sur sa seule clairière Lapin avec un Perchoir (3). Il recrute ensuite pour la colonne Oiseau en plaçant deux guerriers dans la même clairière Renard, car elle a plus de pièces adverses que les clairières Lapin (3) et Souris (7) (les 2 autres clairières dans lesquelles il possède un Perchoir).

Il commence ensuite à se déplacer. Il se déplace d'abord hors de la clairière Renard du bas (8) vers une clairière adjacente sans Perchoir. La seule sans Perchoir est la clairière Lapin dans le coin (4), il y déplace donc 3 guerriers. Il y a une carte dans la colonne Renard, il doit donc laisser un guerrier dans la clairière de départ. L'Alliance est un humain, se déplacer dans la clairière sympathisante provoque une Indignation : l'Alliance pioche une carte et l'ajoute à sa pile de Partisans. (Si l'Alliance était un robot, le déplacement ne provoquerait pas d'Indignation.) Pour le déplacement Lapin, la Canopée se déplace de la clairière Lapin en bas à droite (3), car c'est celle avec le plus de guerriers Canopée, vers la clairière Renard la plus à droite (6), car elle n'a pas de Perchoir et moins de pièces adverses que la clairière Souris au centre (11). Enfin, pour le déplacement Oiseau, elle se déplace de la clairière Lapin en bas à gauche (4), car elle est à égalité pour le nombre de guerriers Canopée avec la clairière Renard (6), mais est prioritaire, vers la clairière Renard au centre (12), car elle contient moins de pièces adverses que la clairière Souris à gauche (9). Elle ne déplace qu'un seul guerrier, et en laisse 2 derrière, car il y a 2 cartes dans la colonne Oiseau.

Enfin, le combat commence. Le robot commence à combattre dans la clairière Renard au centre du plateau (12), car il n'y a pas de Perchoir dessus. Il obtient 0-0 au jet de dés ! Il combat ensuite dans la clairière Lapin du coin (4), car il s'agit de la seule clairière Lapin où il peut combattre. La Canopée retire le jeton de Sympathie. Elle marque donc 1 point de victoire et provoque une nouvelle Indignation ! Pour la colonne Oiseau, elle combat d'abord dans la clairière Renard au centre du plateau (12) à nouveau. Parmi les clairières où elle pourrait combattre, celle-ci n'a pas de perchoir, est à égalité pour le nombre de bâtiments sans défense (zéro), et est de priorité la plus basse. Le jet de dé indique 0-0 à nouveau, mais la colonne Oiseau a le plus de cartes, le robot inflige donc 1 perte additionnelle et retire le guerrier Marquise. Ouf !

À la fin du Jour, la Canopée construit un Perchoir dans la clairière Lapin dans le coin inférieur gauche (4). Au Crépuscule, le robot marque 3 points pour ses Perchoirs !

Carte d'ordre

6. Alliance Automatisée

6.1 APERÇU

L'Alliance Automatisée ne manque pas de zèle et ses révoltes sont fréquentes. Soyez toujours attentif à ses cibles potentielles pour éviter les mauvaises surprises. Si elle parvient à bien s'implanter, vous n'aurez plus qu'une marge de manœuvre réduite. Ne la laissez pas consolider son armée de guerriers, vous risqueriez d'avoir des ennuis.

6.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

6.2.1 **Jetons de Sympathie.** L'Alliance possède 10 jetons de Sympathie.

I **Limites de placement.** Une clairière ne peut contenir qu'un seul jeton de Sympathie.

II **Termes.** Une **CLAIRIÈRE SYMPATHISANTE** est une clairière contenant un jeton de Sympathie. Une **CLAIRIÈRE INDIFFÉRENTE** est une clairière qui ne contient pas de jeton de Sympathie.

6.2.2 **Embuscade automatisée.** Lorsqu'elle est le défenseur dans un combat avec au moins 1 guerrier Alliance, l'Alliance inflige 1 perte additionnelle.

6.2.3 **Indignation automatisée.** Lorsqu'un humain retire un jeton de Sympathie ou déplace des guerriers dans une clairière sympathisante, ce joueur doit défausser 1 carte de la couleur de la clairière. S'il ne peut pas, l'Alliance remporte 1 point de victoire. *(Cela ne déclenche pas Dextérité Manuelle Réduite.)*

6.2.4 **Répression.** Lorsqu'une Base de l'Alliance est retirée, retirez tous les jetons de Sympathie des clairières de la couleur de la Base retirée.

6.2.5 **Loi martiale.** Si l'Alliance place un jeton de Sympathie dans une clairière avec au moins 3 guerriers appartenant au même adversaire, l'Alliance marque un point de victoire de moins *(dans une limite minimum de 0 points marqués).*

6.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

6.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 10 guerriers près de vous.

6.3.2 **Étape 2 : Placer les Bases.** Placez vos 3 Bases sur leur emplacement Bases.

6.3.3 **Étape 3 : Remplir la piste de Sympathie.** Placez vos 10 jetons de Sympathie sur leur piste.

6.4 AURORE

Votre Aurore comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

6.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révéléz une carte d'ordre.

6.4.2 **Fabriquer l'ordre.** Si la carte d'ordre indique un objet disponible, fabriquez-le.

6.4.3 **Révolte.** Si la carte d'ordre n'est pas une carte Oiseau, retirez toutes les pièces adverses de la clairière ordonnée sympathisante qui a le plus de pièces adverses et qui correspond à une Base sur votre plateau de faction, puis placez-y la Base ordonnée.

6.4.4 **Compassion générale.** S'il n'y a pas eu de Révolte ce tour lors de l'Aurore (6.4.3), gagnez de la Sympathie (6.5.1) selon le nombre de jetons de Sympathie sur le plateau : si vous avez entre 0 et 4 jetons, gagnez de la Sympathie 2 fois ; si vous en avez 5 ou plus, gagnez de la Sympathie 1 fois. *(Vous gagnerez de la Sympathie à nouveau pendant le Jour.)*

6.5 JOUR

Votre Jour comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

6.5.1 **Gagner de la Sympathie.** Placez un jeton de Sympathie sur une clairière indifférente ordonnée avec le moins de guerriers adverses et adjacente à une clairière sympathisante. Marquez les points de victoire indiqués sur la case révélée de votre plateau de faction *(n'oubliez pas la Loi Martiale).*

I **Aucune clairière équivalente.** S'il n'y a pas de clairière équivalente à cibler, placez un jeton de Sympathie dans la clairière avec le moins de pièces adverses.

II **Ne peut pas gagner de Sympathie.** Si vous ne pouvez pas placer de jeton de Sympathie *(parce que votre Piste de Sympathie est vide ou qu'il n'y a pas de clairière où vous pourriez en poser),* marquez 5 points de victoire.

6.5.2 **Révolte surprise.** Si la carte d'ordre est une carte Oiseau, retirez toutes les pièces adverses de la clairière sympathisante qui a le plus de pièces adverses et qui correspond à une Base sur votre plateau de faction, puis placez-y une Base de la même couleur. *(S'il y en a plusieurs, révoltez-vous dans la clairière prioritaire.)*

6.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

6.6.1 **Organisation.** Dans chaque clairière avec une Base et au moins 3 guerriers Alliance, retirez tous les guerriers Alliance de ces clairières et gagnez de la Sympathie (6.5.1).

6.6.2 **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière où se trouve une Base.

6.6.3 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre actuelle.

Qu'est ce qui peut réprimer une Révolte ?

3 causes peuvent faire échouer une Révolte. D'abord, si la carte d'ordre est un Oiseau. Ensuite, si la Base ordonnée est déjà sur le plateau. Enfin, s'il n'y a pas de clairière sympathisante de la même couleur qu'une Base qui n'est pas encore sur le plateau de jeu. Comme les créatures des Sous-Bois aiment une bonne Révolte, ces échecs déclenchent la Compassion générale (6.4.4).

Exemple de tour de l'Alliance Automatisée

L'Alliance Automatisée joue le premier tour de la partie. D'abord, le robot pioche et révèle une carte : Baluchon. Il s'agit de la carte d'ordre. Les cartes Oiseau sont particulièrement puissantes pour l'Alliance, d'autant plus lors du premier tour, car elles déclenchent la Compassion générale et une révolte surprise !

Le robot fabrique d'abord le sac et marque 1 point de victoire.

Il regarde ensuite s'il y a une Révolte. Comme la carte d'ordre est une carte Oiseau, il n'y a pas encore de Révolte. Le robot ne s'est pas révolté et a déclenché la Compassion générale (6.4.4), ce qui lui permet de gagner de la Sympathie. Il n'est pas très populaire pour le moment (il a moins de 5 jetons de Sympathie sur le plateau), le robot gagne donc de la Sympathie 2 fois. Comme il n'y a pas de Sympathie sur le plateau, l'Alliance place un jeton de Sympathie dans la clairière avec moins de pièces adverses. Il y a de nombreuses clairières avec une seule pièce adverse, le robot va donc le placer sur la clairière prioritaire (ici la clairière Souris dans le coin (2)). Le second jeton de Sympathie ne peut être placé que sur une clairière adjacente à un jeton de Sympathie déjà placé. Comme la carte d'ordre est un joker, les 3 clairières adjacentes sont disponibles, le robot gagne de la Sympathie dans la clairière prioritaire, la clairière Lapin (5). Il marque 1 point !

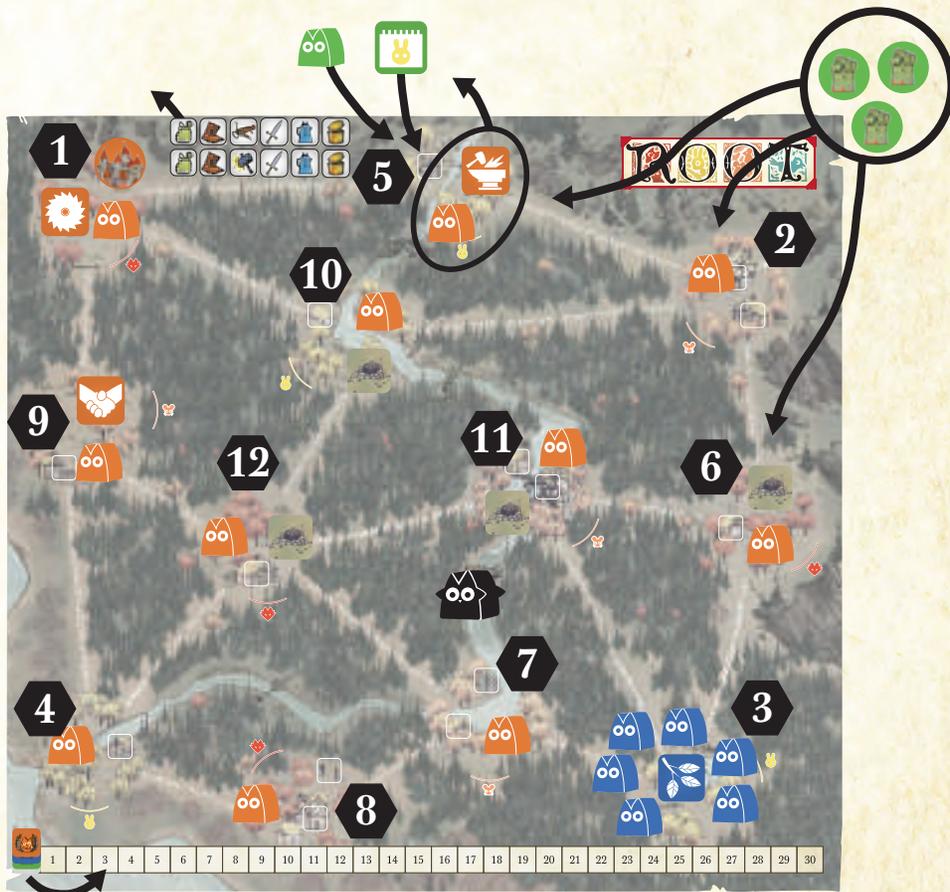
Pendant le jour, l'Alliance gagne à nouveau de la Sympathie, cette fois dans la clairière Renard sous le coin (6). Bien que la clairière Renard dans le coin (1) soit prioritaire, cette action n'est pas légale (2.3), car le jeton du Donjon s'y trouve. L'Alliance marque encore 1 point.

Enfin, comme la carte d'ordre était un Oiseau, il y a une Révolte surprise (6.5.2) dans la clairière avec le plus de pièces adverses (5). L'Alliance y retire le guerrier et l'Atelier de la Marquise et marque 1 point de victoire, puis y place sa Base Lapin.

Au Crépuscule, l'Alliance place un guerrier dans la clairière avec sa Base (5).

En tout, l'Alliance remporte 4 points de victoire ce tour : 1 en fabriquant l'objet, 1 en retirant l'Atelier et 2 en plaçant ses 2e et 3e jetons de Sympathie.

Carte d'ordre



7. Vagabot

7.1 APERÇU

Qu'il soit ami ou ennemi, le Vagabot vous donnera du fil à retordre. Comme avec un joueur humain, le Vagabot récompense ceux qui fabriquent des objets. Faites attention, c'est un adversaire redoutable lorsqu'il obtient assez d'objets pour augmenter son maximum de pertes infligées.

7.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

7.2.1 **Voyageur solitaire.** Le pion du Vagabot n'est pas un guerrier (*il ne peut donc pas contrôler une clairière ni empêcher un autre joueur de la contrôler*). Le pion du Vagabot ne peut pas être retiré du plateau.

I **Élimination.** Lorsqu'un joueur adverse utilise un effet qui indique qu'il faut retirer toutes les pièces adverses d'une clairière (*comme les Révoltes de l'Alliance, les cartes Faveur des Souris, les bombes de la Conspiration*) avec le Vagabot, il doit endommager 3 objets.

7.2.2 **Agile.** Le Vagabot peut toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières de départ ou d'arrivée (Loi de Root, 4.2.1).

7.2.3 **Objets.** Pour effectuer des actions, le Vagabot doit épuiser des objets. Contrairement au Vagabond, le Vagabot considère tous les objets comme identiques (*il n'y a, par exemple, pas de différence entre*  *et* ). Les objets sur le plateau de faction du Vagabot peuvent être face visible ou face cachée. Il ÉPUISE des objets intacts (*non endommagés*) en les retournant face cachée pour effectuer des actions. Lorsqu'il gagne des objets, il doit les placer face visible dans sa Sacoche.

7.2.4 **Piste de Combat.** Le maximum de pertes infligées avec les dés (Loi de Root, 4.3.2.I) par le Vagabot lors d'un combat commence à 1. (*Le Vagabot ne compte pas ses*  *pour le déterminer.*) Tant que le Vagabot possède au moins 6, 9 et 12 objets intacts, un, deux ou trois objets (*épuisés d'abord, puis non épuisés*) sont placés sur les cases de la Piste de Combat du Vagabot de gauche à droite. Le 6e et le 9e objet augmentent chacun le maximum de pertes infligées de 1, le 12e objet lui permet d'infliger 1 perte supplémentaire lorsqu'il est l'attaquant dans un combat. Les objets sur la Piste de Combat ne peuvent pas être épuisés, mais ils peuvent être endommagés.

7.2.5 **Subir des Pertes.** Lorsque le Vagabot subit des pertes, il doit endommager des objets épuisés, ou des objets qui ne sont pas épuisés s'il n'a plus d'objets épuisés. (*Endommager des objets peut déplacer des objets de sa Piste de Combat vers sa Sacoche.*)

7.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

7.3.1 **Étape 1 : Choisir un personnage.** Choisissez une carte de personnage et placez-la sur la case correspondante de votre plateau de faction. (*Ces cartes sont différentes de celles du Vagabond.*)

7.3.2 **Étape 2 : Placer votre pion.** Placez le pion du Vagabot dans le bois adjacent au maximum de clairières. S'il y a plusieurs bois équivalents, choisissez-en un au hasard.

7.3.3 **Étape 3 : Piocher des Quêtes.** Mélangez les cartes Quête, piochez-en 1 et disposez-la face visible près de vous. Seul le robot peut accomplir cette quête.

7.3.4 **Étape 4 : Préparer les Ruines.** Prenez les 4 objets marqués d'un "R" et placez-en un au hasard sous chaque ruine du plateau. (*Comme pour le Vagabond humain.*)

7.3.5 **Étape 5 : Prendre les objets de départ.** Prenez 4 objets marqués d'un "D" au hasard et placez-les dans votre Sacoche. (*Le Bricoleur commence avec 3 objets au lieu de 4.*)

7.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

7.4.1 **Révéler l'ordre.** Piochez et révélez une carte d'ordre.

7.4.2 **Fabriquer l'ordre.** Si la carte d'ordre indique un objet disponible, fabriquez-le.

7.4.3 **Se faufiler.** Si vous avez 2 objets intacts ou moins, déplacez-vous vers un bois adjacent au hasard, puis sautez le Jour pour passer directement au Crépuscule.

7.5 JOUR

La carte d'ordre actuelle détermine la suite d'actions que vous effectuerez ce tour : Vous devrez généralement effectuer une action dans la clairière LA PLUS PROCHE. Si vous pouvez effectuer l'action sans vous déplacer, restez dans la clairière où vous vous trouvez. Si vous ne pouvez pas, déplacez-vous dans une clairière où vous pouvez effectuer cette action en épuisant un objet par déplacement et en épuisant le moins d'objets possible. Vous vous déplacez même s'il ne vous reste plus assez d'objets non épuisés pour effectuer l'action après vous être déplacé.

I **Oiseau : Exploration, Quête, Aide, Combat**

II **Renard : Exploration, Combat, Action Spéciale**

III **Lapin : Combat, Réparation, Action Spéciale**

IV **Souris : Quête, Aide, Combat, Réparation**

7.5.1 **Exploration.** Déplacez-vous vers la Ruine la plus proche. Épuisez ensuite 1 objet pour prendre 1 autre objet au hasard sous la Ruine de votre clairière, le révéler et le placer face visible dans votre Sacoche. Si vous retirez le dernier objet de la Ruine, retirez-la. (*Vous ne marquez pas de point de victoire pour l'action Exploration.*)

7.5.2 **Quête.** Déplacez-vous vers la clairière la plus proche correspondant à votre Quête actuelle. Épuisez ensuite 2 objets pour accomplir la Quête. (*Ignorez les types d'objets indiqués sur la carte.*) Défaussez la Quête et marquez 1 point de victoire. (*Ignorez les effets inscrits sur la carte.*) Piochez ensuite une nouvelle Quête et placez-la face visible à côté de vous.

7.5.3 **Aide.** Choisissez le joueur dans votre clairière avec au moins une pièce dessus, au moins un objet dans sa case d'Objets Fabriqués, et le moins de points de victoire parmi les joueurs équivalents dans cette clairière. Épuisez autant d'objets que possible dans la limite du nombre d'objets dans sa case d'Objets Fabriqués. Prenez autant d'objets au joueur ciblé et marquez autant de points de victoire. Le joueur ciblé pioche ensuite ce nombre de cartes. (*Vous pouvez aider d'autres robots. À cause de Dextérité*)

manuelle réduite, les robots ainsi aidés marquent 1 point de victoire au lieu de piocher des cartes.)

7.5.4 **Combat.** Déplacez-vous vers la clairière la plus proche avec au moins une pièce du joueur avec le plus de points de victoire. Épuisez ensuite 1 objet pour initier un combat contre ce joueur. S'il reste des pièces de ce joueur, épuisez 2 objets et combattez à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous n'avez plus d'objets à épuiser. Marquez 1 point de victoire par guerrier adverse que vous retirez. (*Ne marquez pas de points pour les guerriers retirés si vous êtes le défenseur. Vous marquez toujours des points lorsque vous retirez des jetons et des bâtiments.*)

I **1er cas d'égalité de choix de clairière de destination.** Une clairière équivalente où le défenseur cible a le plus de bâtiments et de jetons.

II **2nd cas d'égalité de choix de clairière de destination.** Une clairière équivalente où le défenseur cible a le moins de guerriers.

7.5.5 **Réparation.** Si vous avez au moins 1 objet endommagé, épuisez 1 objet pour le réparer. Tous les objets non épuisés et endommagés doivent être réparés avant de pouvoir réparer des objets épuisés et endommagés. (*Ne retournez pas l'objet réparé face visible s'il est face cachée.*)

7.5.6 **Action spéciale.** Épuisez 1 objet pour effectuer l'action indiquée sur votre carte de personnage. Si l'action spéciale indiquée sur votre carte de personnage est impossible ou n'aurait aucun effet, passez cette action.

7.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

7.6.1 **Rafrâchir.** Si vous avez au moins 1 objet endommagé, rafraîchissez 4 objets intacts. Si vous n'avez pas d'objets endommagés, rafraîchissez 6 objets intacts à la place.

7.6.2 **Réparation.** Si vous êtes dans un bois, réparez tous les objets. Si vous n'êtes pas dans un bois, réparez 1 objet. Réparez les objets non épuisés avant les objets épuisés.

7.6.3 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre actuelle.

7.7 LISTE DES PERSONNAGES DU VAGABOT.

7.7.1 **Voleur (Facile).** Prenez 1 carte au hasard à l'adversaire dans votre clairière avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, prenez-la à un adversaire équivalent avec le plus de pièces dans cette clairière.

7.7.2 **Bricoleur (Moyen).** Prenez la première carte de la défausse avec un objet disponible et fabriquez-le. (*N'oubliez pas que vous ne marquez que 1 point.*) Vous commencez la partie avec un objet de moins.

7.7.3 **Rôdeur (Difficile).** Si vous possédez au moins 3 objets endommagés, faufilez-vous dans un bois adjacent au hasard.

Les 3 Vagabots suivants font partie de l'Extension Mécanique 2.

7.7.4 **Miséreux.** Initiez un combat dans votre clairière. Vous choisissez l'attaquant et le défenseur (en ciblant les joueurs prioritaires selon l'ordre de mise en place) et vous retirez les pièces des deux.

7.7.5 **Brigand.** Si votre clairière possède au moins 3 pièces adverses, y compris 1 bâtiment ou jeton, retirez toutes les pièces adverses qui s'y trouvent. Placez 1 de vos objets au choix dans votre clairière pour recouvrir un emplacement de construction. Aucun bâtiment ne peut être placé sur cet emplacement. Marquez 1 point de victoire.

7.7.6 **Médiateur.** Avant de lancer les dés lors d'un combat, le défenseur peut engager le Médiateur si ce dernier se trouve dans la clairière du combat. (*Si d'autres robots sont en jeu, ils interagissent avec le Médiateur, qu'il soit joué par un humain ou un robot, de la même façon.*) Le Médiateur marque 1 point de victoire et ajoute le nombre d'objets dans sa piste de Combat au maximum de pertes infligées du défenseur. Les défenseurs robots engagent le Médiateur si les 3 conditions suivantes sont remplies :

- I **Un.** Leur maximum de pertes infligées est inférieur à 3.
- II **Deux.** Leur maximum de pertes infligées est inférieur au nombre de pièces adverses en combat.
- III **Trois.** Ils ont plus de points de victoire que le Médiateur.



Exemple de tour du Vagabot

Après quelques manches, c'est au tour du Vagabot, qui se trouve sur la clairière Souris (11). Il possède 5 objets. Comme ce robot considère tous les objets comme identiques, cela n'a aucune importance qu'il s'agisse d'une épée ou d'une botte. Pour des raisons de lisibilité, l'illustration en exemple n'indique pas les objets épuisés au fur et à mesure que le Vagabot effectue des actions.

La carte d'ordre est un Oiseau. Le Vagabot fabrique l'objet de la carte. Habituellement, il devrait placer cet objet dans sa Sacoche, mais, comme il s'agit du 6e objet du Vagabot, il le place dans la case la plus à gauche de sa Piste de Combat. Cet objet ne peut pas être épuisé, mais il permet d'augmenter le maximum de pertes infligées du robot à 2. Enfin, comme le Vagabot a de nombreux objets intacts, il n'a pas besoin de se faufiler. Il marque 1 point en fabriquant l'objet.

Il est temps de passer au Jour. La carte d'ordre est un Oiseau, le robot va donc effectuer les actions suivantes : Exploration, Quête, Aide et Combat. Pour chaque action effectuée, le Vagabot doit épuiser au moins 1 objet. Le Vagabot effectuera les actions jusqu'à ce qu'il ait effectué les 4 actions ou que tous ses objets soient épuisés.

Il explore d'abord la Ruine la plus proche. Pour cela il doit se déplacer vers la clairière Renard (12), car il s'agit de la clairière la plus proche avec une Ruine. Il épuise un premier objet pour se déplacer, et un deuxième pour explorer la Ruine et prendre l'épée qui s'y trouve. Il s'agit de son septième objet, il le place donc dans sa Sacoche. Il lui reste alors 4 objets.

Il doit ensuite effectuer sa quête. Il épuise 1 objet pour se déplacer vers la clairière Souris au sud (7), puis en épuise 2 de plus pour effectuer la quête. Il marque 1 point. Il ne lui reste que 1 objet intact.

Pour sa troisième action, il doit apporter son aide. Pour cela, le Vagabot épuise son dernier objet. La Marquise et la Canopée se trouvent dans cette clairière. Seule la Marquise a fabriqué un objet et peut donc être aidée. (Cette règle diffère de celle du Vagabond humain !) Le Vagabot prend 1 objet et marque 1 point, la Marquise, quant à elle, pioche une carte. Comme il a obtenu un nouvel objet, le robot peut continuer à effectuer des actions !

Pour sa quatrième action, il faut combattre. Le Vagabot épuise son dernier objet pour combattre dans la clairière où il se trouve. Parmi les adversaires qui s'y trouvent, la Marquise a le plus de points de victoire, c'est donc le défenseur. Il obtient une paire de 3 au lancer de dés. Pas de chance ! Deux guerriers Marquise sont retirés, ce qui rapporte 2 points de victoire au Vagabot. Cependant, il doit endommager 3 de ses objets. Comme il ne reste plus que 5 objets intacts au robot, il doit retirer l'épée de la Piste de Combat et la placer dans sa Sacoche.

Le Vagabot ne peut pas combattre à nouveau car il devrait épuiser 2 objets, il passe donc au Crépuscule. Comme le robot a au moins un objet endommagé, il ne rafraîchit que quatre objets

Carte d'ordre



Carte Quête



Actions du Jour

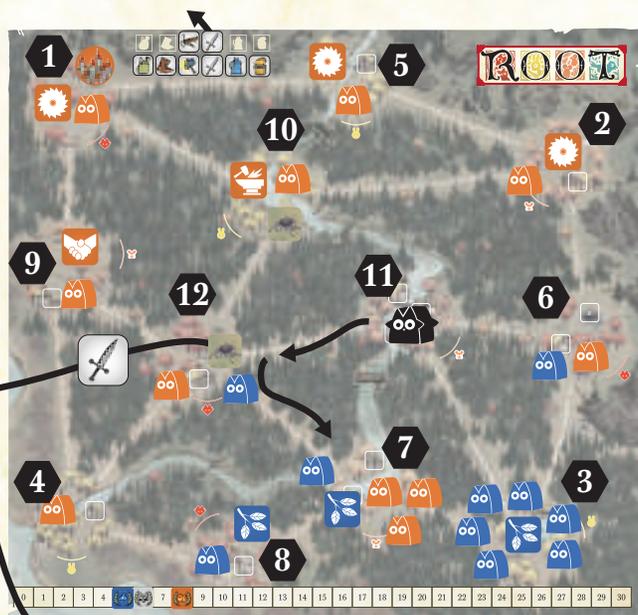
Exploration	Combat	Action spéciale
Combat	Réparation	Action spéciale
Quête	Aide	Combat
Exploration	Quête	Aide
		Combat

Piste de Combat

Le maximum de pertes infligées commence à 1.	6 ^e Objet	9 ^e Objet	12 ^e Objet
	Maximum de pertes infligées de 2.	Maximum de pertes infligées de 3.	Inflige 1 perte supplémentaire si attaquant.

Sacoche

Les objets réparés et les objets endommagés ne peuvent pas être utilisés avant d'être réparés.



Sac fabriqué par la Marquise.





Les 4 sections suivantes détaillent les règles de factions de l'Extension Mécanique 2.

8. Lézards Logiques

8.1 APERÇU

Les Lézards convertissent tous les non-croyants à leur cause, qu'ils le veuillent ou non. Gardez toujours un œil sur leurs Âmes Perdues, et préparez-vous à affronter une nuée de guerriers s'ils possèdent beaucoup de cartes de la même couleur que votre clairière. Tâchez de cibler leurs jardins et de ne pas leur laisser amasser trop d'acolytes.

8.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 8.2.1 **Pèlerins.** Vous contrôlez les clairières dans lesquelles il y a un jardin. (*Comme d'habitude.*)
- 8.2.2 **Vengeance robotique.** Chaque fois que des guerriers Lézards sont retirés, placez-en 1 dans la case Acolytes des Lézards, au lieu de la réserve.
- 8.2.3 **Jardins.** Lorsqu'un jardin est retiré du plateau, défaussez la première carte de la pile d'Âmes Perdues des Lézards.
- 8.2.4 **Âmes perdues.** Chaque fois qu'une carte est dépensée ou défaussée, placez-la face visible dans la pile d'Âmes Perdues des Lézards.

8.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 8.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 25 guerriers.
- 8.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Dans la clairière dans un des coins qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre robot et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ en coin, placez 4 guerriers et 1 jardin de la même couleur qu'imprimé sur la clairière. Puis placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente.
- 8.3.3 **Étape 3 : Conspirations.** Placez le marqueur de Parias sur la case Sanctuaire de la piste de Conspirations de votre plateau de faction.
- 8.3.4 **Étape 4 : Piste de jardins.** Placez vos 14 jardins restants sur les cases correspondantes de votre piste de jardins, de droite à gauche.
- 8.3.5 **Étape 5 : Piocher les Âmes Perdues.** Piochez 3 cartes et placez-les face visible dans l'ordre pioché sur votre pile d'Âmes Perdues.

8.4 AURORE

Votre Aurore comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 8.4.1 **Déterminer l'ordre.** L'ordre est la couleur la plus représentée dans votre pile d'Âmes Perdues. En cas d'égalité, l'ordre est oiseau.
- 8.4.2 **Effectuer des Conspirations.** Si vous avez des Acolytes, déplacez le marqueur de Conspirations d'une case vers la droite. Si vous devez le déplacer depuis la case la plus à droite, déplacez-le vers la case la plus à gauche. Effectuez ensuite si possible la Conspiration de la case du marqueur. Retirez un Acolyte si vous effectuez la Conspiration.

Recommencez jusqu'à ne plus avoir d'Acolytes. Déterminez d'abord le joueur cible, puis déterminez la clairière cible.

- I **Conversion.** Dans une clairière ordonnée, remplacez 1 guerrier adverse par 1 guerrier Lézard.
 - a **Égalité du joueur à cibler.** Joueur avec le plus de points de victoire.
 - b **Égalité de choix de clairière.** Clairière avec le plus de bâtiments adverses.
- II **Croisade.** Combattez dans chaque clairière ordonnée contenant au moins 2 guerriers Lézards.
 - a **Égalité du défenseur.** Joueur dans la clairière du combat avec le plus de points de victoire.
- III **Sanctuaire.** Dans une clairière ordonnée, remplacez un bâtiment adverse par un jardin de la couleur imprimée de la clairière.
 - a **Égalité du joueur à cibler.** Joueur avec le plus de points de victoire.
 - b **Égalité de choix de clairière.** Clairière avec le moins de guerriers adverses.

8.5 JOUR

Révélez une par une les 4 premières cartes de votre pile d'Âmes Perdues. (*Elles sont déjà face visible, donc placez-les simplement dans votre aire de jeu.*) Pour chaque carte, effectuez un rituel en fonction de la couleur de la carte.

- 8.5.1 **Carte Lapin, Renard ou Souris.** Placez 1 guerrier dans une clairière de cette couleur. Puis, si vous contrôlez cette clairière, placez-y 1 jardin de cette couleur.
 - I **Égalité de choix de clairière.** Placez le guerrier dans une clairière avec des emplacements de construction disponibles, puis avec le plus de bâtiments adverses.
- 8.5.2 **Carte Oiseau.** Retirez 1 guerrier Lézard de la clairière avec le plus de guerriers Lézards et placez-le dans votre case Acolytes, au lieu de votre réserve. Placez la carte révélée dans la pile de défausse (*pas dans celle d'Âmes Perdues*).

8.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

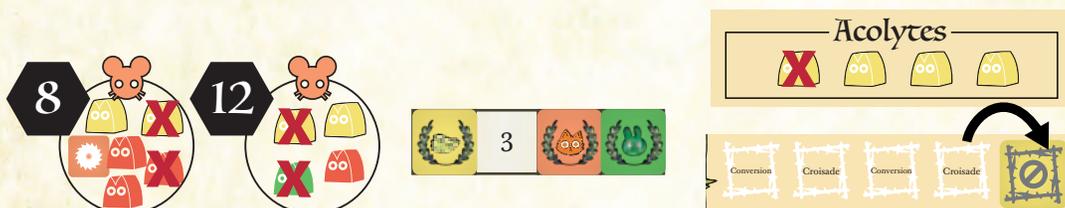
- 8.6.1 **Marquer des points.** Marquez autant de points qu'indiqué au-dessus de vos pistes de jardins pour la case de jardins ordonnés vide la plus à droite. (*Si l'ordre est oiseau, marquez des points pour la piste avec le moins de Jardins.*)
- 8.6.2 **Défausser les Âmes Perdues.** Défaussez toutes les cartes dans votre pile d'Âmes Perdues.
- 8.6.3 **Reprendre les cartes révélées.** Remettez toutes vos cartes révélées dans votre pile d'Âmes Perdues dans l'ordre dans lequel vous les aviez révélées. (*La première carte révélée va en haut de la pile.*)
- 8.6.4 **Fabrication.** Révélez la première carte de la pioche et fabriquez-la, en marquant 1 point de victoire, si elle représente un objet disponible. Puis, ajoutez la carte révélée au sommet de votre pile d'Âmes Perdues (*même si vous ne l'avez pas fabriquée*).

Exemple de tour des Lézards Logiques

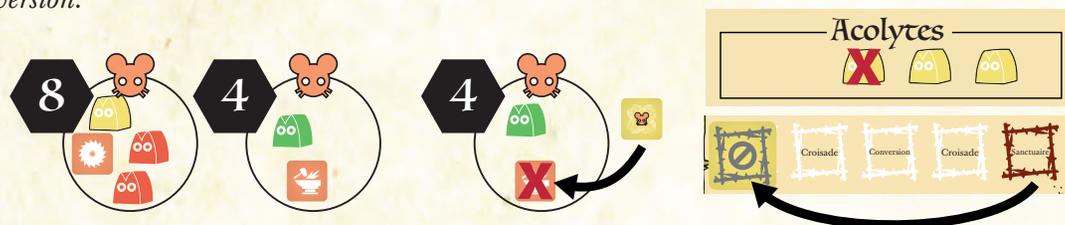
C'est votre Aurore. Vous avez 1 carte Oiseau, 2 cartes Renard et 3 cartes Souris dans votre pile d'Âmes Perdues. La carte d'ordre est une carte Souris. Vous avez 4 Acolytes, vous effectuerez donc 4 Conspirations lors de ce tour.



D'abord, vous partez en Croisade. Il y a deux clairières Souris avec au moins 2 guerriers Lézard, vous combattez donc dans les deux, en commençant par la clairière de plus haute priorité. Vous combattez la Marquise dans la première clairière Souris et l'Alliance dans la seconde, étant donné qu'il s'agit des joueurs dans ces clairières avec le plus de points de victoire. Vous retirez un Acolyte et déplacez le marqueur de Conspirations vers la droite, sur la case Sanctuaire.



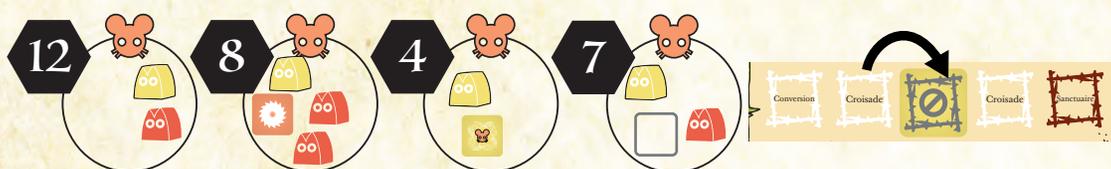
Ensuite, vous établissez un Sanctuaire. L'Alliance possède le plus de points de victoire, mais n'a pas de bâtiments sur le plateau. La Marquise est deuxième en termes de points de victoire, vous transformez donc un de ses Ateliers en jardin. Deux clairières Souris ont des bâtiments de la Marquise, mais celle avec l'Atelier a le moins de guerriers adverses. Vous retirez un Acolyte et déplacez le marqueur de Conspirations vers la droite, il repart donc sur la première case à gauche : la case Conversion.



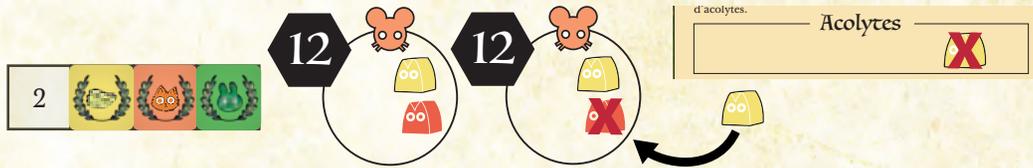
Maintenant, vous effectuez une Conversion. L'Alliance a le plus de points de victoire, vous convertissez donc un guerrier de l'Alliance dans la clairière Souris 4. Vous retirez un Acolyte et déplacez le marqueur de Conspirations vers la droite, sur la case Croisade.



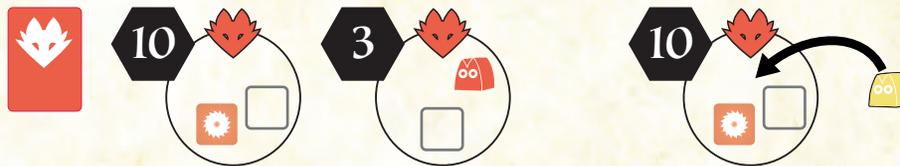
Vous tentez de partir à nouveau en Croisade, mais il n'y a plus de clairière Souris avec au moins 2 guerriers Lézards, vous ne pouvez donc pas effectuer cette Conspiration. Vous ne retirez pas d'Acolyte, mais vous déplacez le marqueur de Conspirations vers la droite, sur la case Conversion.



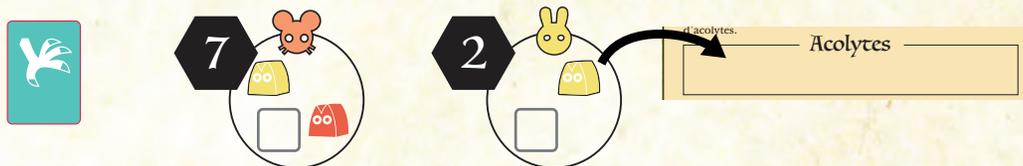
Enfin, vous effectuez une nouvelle Conversion. L'Alliance a le plus de points de victoire, mais n'a plus de guerriers dans des clairières Souris, et la Marquise est le second joueur avec le plus de points de victoire. La clairière Souris 12 possède le moins de guerriers adverses, vous y convertissez donc un guerrier de la Marquise. Vous retirez votre dernier Acolyte. Comme vous n'avez plus d'Acolytes, vous n'effectuez plus de Conspirations.



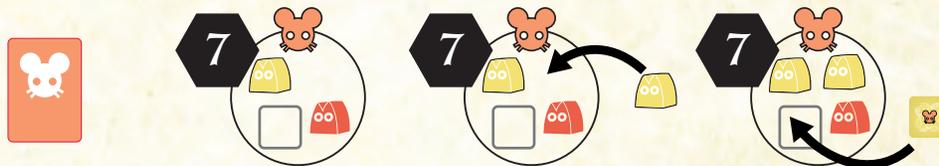
C'est maintenant votre Jour. Vous jouez en difficulté facile, vous effectuez donc 3 Rituels au total. D'abord, vous révélez un Renard. Deux clairières Renard possèdent des emplacements de construction vides, vous placez donc un guerrier dans la clairière Renard 10, car elle a plus de bâtiments adverses que l'autre. Vous ne la contrôlez pas, vous n'y placez donc pas de jardin.



Puis, vous révélez un Oiseau. Vous retirez un guerrier Lézard de la clairière Lapin 2 et vous le placez dans votre case Acolytes. Cette clairière possède autant de guerriers que la clairière Souris 7, mais la clairière Lapin est de priorité supérieure.



Enfin, vous révélez une Souris. Vous placez un guerrier dans la clairière Souris 7. Vous la contrôlez maintenant, donc vous y placez un jardin.



C'est maintenant votre Crépuscule. Vous marquez 2 points de victoire, comme vous avez 3 jardins Souris sur le plateau. Puis, vous défaussez toutes les cartes qu'il reste dans votre pile d'Âmes Perdues. Vous y reprenez les cartes que vous aviez révélées, la souris en bas, puis l'oiseau, et enfin le renard au-dessus.



Enfin, vous piochez et révélez Tactiques brutales. Vous ne fabriquez pas cette carte, car elle ne montre pas d'objet, puis vous l'ajoutez au sommet de votre pile d'Âmes Perdues.



9. Robots de la Rivière

9.1 APERÇU

Il vous faut une épée flambant neuve ou un navire rapide ? Les Robots de la Rivière ont ce qu'il vous faut ! Plus vous leur achetez de services, plus ils gagnent en force, mais ne leur achetez rien et ils risquent de vous prendre en grippe... Attention, même sous l'eau, ces robots ne rouillent pas !

9.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 9.2.1 **Le Marché.** Le Marché est une ligne de 5 cartes face visible. L'ordre de ces cartes ne peut pas être modifié.
- 9.2.2 **Comptoirs commerciaux.** Contrairement à la Compagnie de la Rivière humaine, les comptoirs commerciaux retirés du plateau retournent sur le plateau de faction des Robots de la Rivière.
- 9.2.3 **Services.** Au début de leur Aurore, les autres joueurs peuvent acheter un service, plus un service par clairière dans laquelle il y a un comptoir commercial ainsi que des pièces de leur faction. Ils payent le service en plaçant des guerriers sur la case Paiement des Robots de la Rivière. Si leur faction ne possède pas de guerriers, les Robots de la Rivière placent autant de guerriers de la Rivière à la place. Le coût d'un service dépend du nombre de points de victoire actuel de l'acheteur (Ils ne vendent pas aux joueurs qui ont activé une carte Domination): 2 guerriers s'il possède entre 0 et 9 points de victoire, 3 guerriers s'il en a entre 10 et 19 et 4 guerriers s'il a 20 points de victoire ou plus.
- I **Cartes.** Prenez 1 carte du Marché et ajoutez-la à votre main. *(Comme d'habitude.)*
 - II **Bateaux.** Considérez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin de votre tour. *(Comme d'habitude.)*
 - III **Mercenaires.** En combat et pour le contrôle des clairières pendant le Jour et le Crépuscule, considérez les guerriers de la Rivière comme les vôtres, sauf en combat contre les Robots de la Rivière. En combat, vous devez diviser les pertes entre les pièces de votre faction et les guerriers de la Rivière. *(Comme d'habitude.)*
- 9.2.4 **Protectionnisme.** Chaque fois lors de l'étape Organisation (9.5.3), vérifiez si vous remplissez les conditions de bouclier et d'épée. Si la case Paiements est vide, vous remplissez la condition de bouclier. Si vous n'avez pas de guerriers dans votre réserve, vous remplissez la condition d'épée. Si vous remplissez les conditions de bouclier ou d'épée, effectuez toutes les actions avec l'icône correspondante lors de la suite de ce tour.

9.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 9.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers.** Formez une réserve de 15 guerriers.
- 9.3.2 **Étape 2 : Placer les guerriers.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière reliée à la rivière.
- 9.3.3 **Étape 3 : Piste des comptoirs commerciaux.** Placez les 9 comptoirs sur leurs cases correspondantes sur la piste des comptoirs.
- 9.3.4 **Étape 4 : Fonds de départ.** Placez 1 guerrier sur votre case Paiements.
- 9.3.5 **Étape 5 : Approvisionner le Marché.** Piochez 5 cartes et ajoutez-les à votre Marché.

9.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 9.4.1 **Approvisionner le Marché.** Piochez des cartes et ajoutez-les face visible à droite du Marché jusqu'à ce qu'il y en ait 5.
- 9.4.2 **Fabrication.** Fabriquez la première carte ajoutée au Marché ce tour dont l'objet est disponible et marquez 1 point de victoire. *(Défaussez-la pour qu'il reste 4 cartes.)*
- 9.4.3 **Déterminer l'ordre.** L'ordre est la carte du Marché la plus à droite.

9.5 JOUR

Votre Jour comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 9.5.1 **Établir une garnison.** Placez 1 comptoir commercial et 1 guerrier dans une clairière ordonnée qui ne possède pas de comptoir commercial.
- I **Égalité de choix de clairière.** Une clairière correspondante avec des pièces de faction du joueur avec le plus de guerriers dans votre case Paiements.
- 9.5.2 **Recrutement.** Placez 1 guerrier dans chaque clairière ordonnée. Si la carte d'ordre est un oiseau, placez 1 guerrier dans chaque clairière le long de la rivière à la place.
- I **Limite de guerriers.** Si vous n'avez pas assez de guerriers pour tous les placer lors de cette étape, placez-les par ordre de priorité de clairière (de la plus haute à la plus basse).
- 9.5.3 **Organisation.** Vérifiez si vous remplissez les conditions de Protectionnisme (9.2.4). Puis, si les conditions de Protectionnisme épée ou bouclier sont remplies, marquez 1 point de victoire et placez 2 guerriers dans une clairière qui possède des pièces de la Rivière et le plus de pièces adverses.
- 9.5.4 **Combat.** Si la condition de Protectionnisme bouclier est remplie, combattez dans chaque clairière, puis passez au Crépuscule *(en ignorant la condition d'épée)*. Sinon, si la condition d'épée est remplie, combattez dans chaque clairière ordonnée.
- I **Égalité du défenseur.** Combattez le joueur avec le moins de guerriers dans la case Paiements.

9.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 9.6.1 **Marquer des points.** Marquez 1 point de victoire par guerrier dans la case Paiements appartenant au joueur avec le plus de guerriers dans votre case Paiements. Retirez tous ces guerriers *(remplacez-les dans la réserve de leur faction)*.
- 9.6.2 **Racket.** Si la condition Protectionnisme épée ou bouclier est remplie, prenez tous les guerriers Rivière moins deux dans chaque clairière, et placez-les dans la case Paiements.
- 9.6.3 **Défausser.** Défaussez la carte la plus à gauche du Marché. Si la condition Protectionnisme bouclier est remplie, défaussez à nouveau la carte la plus à gauche du Marché.

9.7 SERVICES ROBOTS

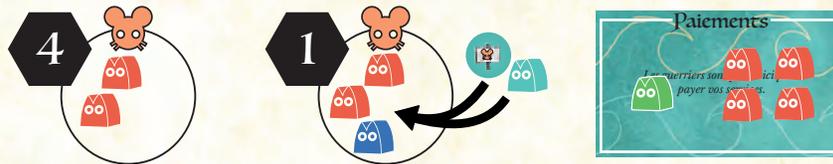
Les règles pour les robots interagissant avec les services de la Rivière, qu'il s'agisse de la Compagnie de la Rivière ou des Robots de la Rivière, sont indiquées sur deux groupes de cartes : 3 Services de base et 8 Services Avancés. Vous pouvez utiliser uniquement les Services de base, ou utiliser à la fois les Services de base et les Services Avancés pour n'importe quel robot en jeu.

Exemple de tour des Robots de la Rivière

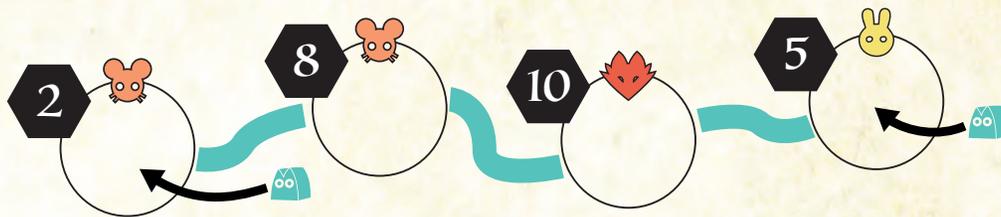
C'est votre Aurore. Votre Marché possède 3 cartes, vous en piochez donc 2 que vous ajoutez à sa droite. La première carte représente une Botte, que vous fabriquez avant de défausser la carte. Il y a donc 4 cartes dans votre Marché. La carte la plus à droite est une carte Oiseau, l'ordre est donc oiseau.



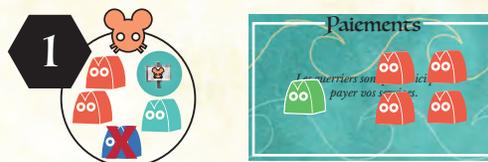
C'est maintenant votre Jour. Vous établissez d'abord une Garnison. Vous placez un Comptoir Commercial et 1 guerrier dans la clairière Souris 1. Il s'agit de la clairière de plus haute priorité parmi les clairières qui possèdent des pièces de la Marquise, l'adversaire avec le plus de guerriers dans votre case Paiements.



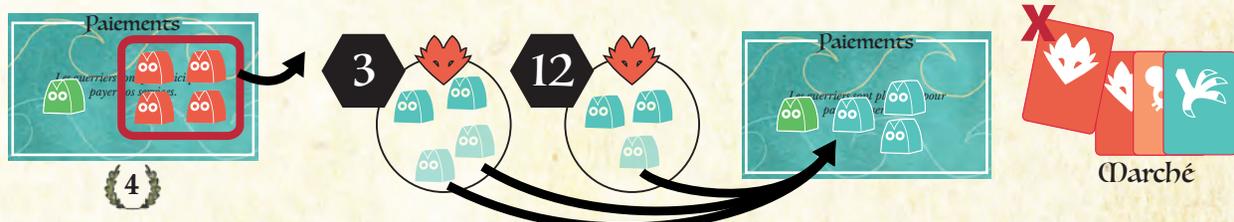
Puis vous recrutez. Vous placez 1 guerrier dans chaque clairière reliée à la rivière. Comme il ne reste plus que 2 guerriers dans votre réserve, vous en placez un dans les clairières Souris 2 et Lapin 5, qui sont de plus haute priorité. Vous n'avez donc plus de guerriers dans votre réserve.



Vous vérifiez les conditions de Protectionnisme. Votre case Paiements n'est pas vide, la condition de bouclier n'est donc pas remplie. Puis vous combattez. La condition de bouclier n'est toujours pas remplie. Vous n'avez plus de guerriers dans votre réserve, la condition d'épée est donc remplie jusqu'à la fin du tour. Vous combattez dans toutes les clairières avec des guerriers Rivière et des pièces adverses. Seule la clairière Souris 1 possède des pièces de plusieurs adversaires, vous y combattez donc la Canopée, car elle a moins de guerriers dans votre case Paiements que la Marquise.



C'est maintenant votre Crépuscule. Vous marquez 4 points de victoire : la Marquise qui a le plus de guerriers dans votre case Paiements en possède 4. Vous retirez ces 4 guerriers Marquise et les rendez à la Marquise. Vous vérifiez l'action Racket. Votre condition d'épée est toujours remplie, vous prenez donc un guerrier de la Rivière de la clairière Renard 12, et deux de la clairière Renard 3 et les placez dans votre case Paiements. Enfin, vous défaussez la carte la plus à gauche de votre Marché.



10. Duché Foreur

10.1 APERÇU

Jusqu'alors confiné dans les terres souterraines, le Duché a entamé son invasion des Sous-Bois, ses guerriers émergeant des tunnels fraîchement creusés dans un moment d'inattention générale. À mesure qu'ils resserrent leur emprise sur les autres créatures, leurs ministres s'enhardissent, multipliant les possibilités du Duché. Punissez-les en détruisant leurs bâtiments afin de les renvoyer dans les ténèbres.

10.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

10.2.1 **Coût des erreurs.** Chaque fois que des bâtiments du Duché sont retirés, retirez la couronne du premier Ministre qui en possède une en partant du bas.

10.2.2 **Le Terrier.** LE TERRIER est une clairière sans couleur adjacente à chaque clairière avec un jeton de Tunnel. Les pièces n'appartenant pas au Duché ne peuvent pas être placées ou déplacées dans le Terrier. Le Duché contrôle toujours le Terrier (*même s'il n'y possède aucune pièce*). (*Comme d'habitude.*)

10.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

10.3.1 **Étape 1 : Rassembler les pièces.** Formez une réserve de 20 guerriers, une de 3 jetons Tunnel et une de 9 Couronnes.

10.3.2 **Étape 2 : Préparer le Terrier.** Placez le plateau Terrier à côté du plateau principal.

10.3.3 **Étape 3 : Émerger.** Placez 2 guerriers et 1 Tunnel dans une clairière en coin qui n'est la clairière de départ en coin d'aucun autre robot et, si possible, qui est diagonalement opposée à une clairière de départ dans un coin du plateau. Placez ensuite 2 guerriers dans chaque clairière adjacente à la clairière choisie en coin de plateau, sauf dans le Terrier.

10.3.4 **Étape 4 : Remplir les pistes de bâtiments.** Placez 3 Citadelles et 3 Marchés sur les cases Bâtiment correspondantes.

10.3.5 **Étape 5 : Rallier les Ministres de départ.** Piochez 2 cartes et défaussez-les. Pour chaque carte, placez une Couronne sur le premier (en partant du haut) Ministre Non rallié de cette couleur de votre plateau de faction.

10.4 AURORE

Votre Aurore comporte 3 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

10.4.1 **Déterminer l'ordre.** Révélez la première carte du paquet, il s'agit de la carte d'ordre.

10.4.2 **Fabrication.** Fabriquez la carte d'ordre, en marquant 1 point de victoire, si elle représente un objet disponible.

10.4.3 **Recrutement.** Placez dans le Terrier 2 guerriers, plus 1 par icône de Taupe visible sur votre plateau de faction.

10.5 JOUR

Votre Jour comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

10.5.1 **Creuser.** Si le Terrier possède au moins 4 guerriers, placez 1 Tunnel dans une clairière ordonnée qui ne possède pas de Tunnel ni de bâtiment du Duché, puis déplacez 4 guerriers du Terrier vers cette clairière.

I **Égalité de choix de clairière.** Si l'ordre n'est pas oiseau, ciblez une clairière équivalente avec le plus d'emplacements de construction vides, puis le moins de guerriers. Si la carte d'ordre est

un oiseau, ciblez une clairière équivalente avec le plus de bâtiments et jetons adverses.

II **Pas de Tunnel en réserve.** Si vous n'avez plus de Tunnels à placer dans votre réserve, prenez 1 Tunnel dans la clairière avec le moins de guerriers du Duché pour le placer.

10.5.2 **Combat.** Combattez dans chaque clairière ordonnée.

I **Égalité du défenseur.** Combattez le joueur avec le plus de bâtiments dans la clairière, puis le plus de pièces dans la clairière, puis celui avec le plus de points.

10.5.3 **Construction.** Dans la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers du Duché, placez une Citadelle si vous avez au moins 9 guerriers dans votre réserve. Sinon, placez-y un Marché. Si vous ne pouvez pas placer de bâtiment et avez des bâtiments sur votre plateau de faction, marquez 1 point de victoire.

10.5.4 **Agir avec les Ministres.** Effectuez les actions de tous les Ministres Ralliés de haut en bas. (*Le Capitaine et le Contremaître possèdent des capacités. N'effectuez pas d'action pour eux.*)

10.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

10.6.1 **Mobilisation.** Pour chaque clairière ordonnée sans bâtiment du Duché et avec 2 guerriers du Duché maximum, déplacez tous les guerriers du Duché qui s'y trouvent vers une clairière adjacente avec un bâtiment du Duché. Puis, dans chaque clairière que vous contrôlez, prenez tous les guerriers du Duché moins 4 de cette clairière et placez-les dans le Terrier.

I **Égalité de choix de clairière de destination.** Une clairière équivalente avec le moins de guerriers du Duché.

II **Aucune destination possible.** S'il n'y a pas de clairière adjacente avec un bâtiment du Duché, prenez tous les guerriers du Duché de la clairière d'origine et placez-les dans le Terrier.

10.6.2 **Marquer des points.** Marquez 1 point de victoire par Marché sur le plateau.

10.6.3 **Ralliement.** Placez une Couronne sur le premier Ministre ordonné en partant du haut qui n'a pas de Couronne. S'il n'y a aucun Ministre ordonné (*y compris si l'ordre est oiseau*), placez une Couronne sur le premier Ministre en partant du bas qui n'a pas de Couronne.

10.6.4 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre.

10.7 MINISTRES

10.7.1 **Capitaine.** Lors des combats où vous êtes l'attaquant, infligez une perte additionnelle s'il y a un Tunnel dans la clairière du combat. (*Il s'agit d'une capacité.*)

10.7.2 **Maréchal.** Placez 1 guerrier dans la clairière avec le moins de guerriers du Duché et au moins 1 bâtiment du Duché.

10.7.3 **Contremaître.** Lors de l'étape Recrutement, placez 1 guerrier de plus dans le Terrier. (*Il s'agit d'une capacité.*)

10.7.4 **Brigadier.** S'il y a plus de 3 guerriers ou plus dans le Terrier, effectuez l'action Creuser. Pour cette action Creuser, en cas d'égalité de clairière cible choisissez « une clairière équivalente avec le plus de bâtiments et de jetons adverses ».

Exemple de tour du Duché Foreur

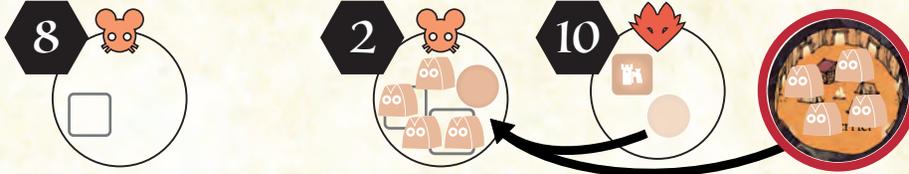
C'est votre Aurore. Vous piochez et révéléz une carte Souris. Ce sera l'ordre pour ce tour. Vous ne fabriquez pas la carte, car elle ne représente pas d'objet disponible. Enfin, vous placez 4 guerriers dans le Terrier. Vous jouez en niveau facile, vous avez 2 Citadelles sur le plateau et le Ministre Contremaître est rallié.



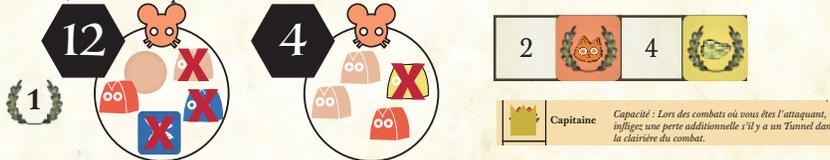
Ordre



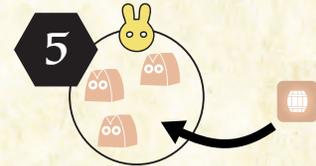
C'est maintenant votre Jour. D'abord, vous creusez. Vous placez un Tunnel dans la clairière Souris 2, puis y déplacez les 4 guerriers du Terrier. Vous choisissez cette clairière, car elle n'a ni Tunnel ni bâtiments du Duché, et qu'elle possède plus d'emplacements de construction libres que les autres clairières Souris sans Tunnels ni bâtiments du Duché. Cependant, vous n'avez plus de Tunnels à placer dans votre réserve, vous en prenez donc un dans la clairière Renard 10, car il s'agit de celle avec le moins de guerriers du Duché.



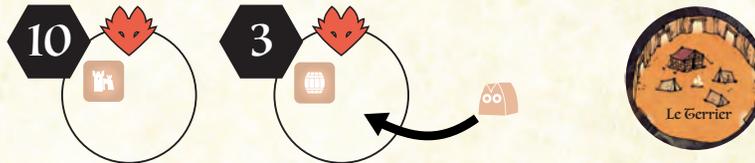
Puis vous combattez. Vous combattez la Canopée dans la clairière Souris 12, car il s'agit du seul adversaire avec des bâtiments dans cette clairière. Vous combattez le Culte des Lézards dans la clairière Souris 4, car ni le Culte, ni la Marquise ne possèdent de bâtiments dans cette clairière, mais que le Culte a plus de points de victoire que la Marquise. Vous infligez une perte additionnelle au cours du combat de la clairière 12, car le Capitaine est rallié.



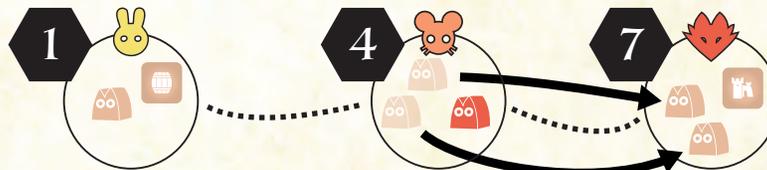
Puis vous construisez dans la clairière Lapin 5, car il s'agit de celle que vous contrôlez avec le plus de guerriers du Duché. Vous y placez 1 Marché, car il ne vous reste plus que 3 guerriers en réserve.



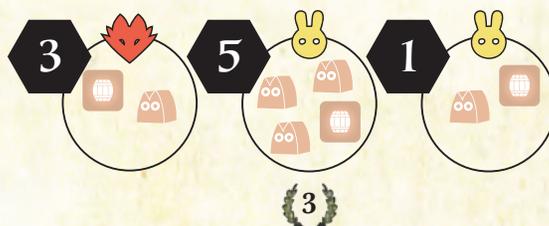
Enfin, vous effectuez les actions de vos Ministres ralliés, de haut en bas. Pour le Maréchal, vous placez un guerrier dans la clairière Renard 3, car elle possède le moins de guerriers Duché, au moins 1 bâtiment Duché et qu'elle est de priorité supérieure à la clairière Renard 10 qui possède autant de guerriers Duché. Vous sautez l'action du Brigadier étant donné qu'il y a moins de 3 guerriers dans le Terrier.



C'est maintenant votre Crépuscule. Vous effectuez tout d'abord l'action Mobilisation. Seule la clairière Souris 4 ne possède pas de bâtiment du Duché et 2 guerriers du Duché maximum. Vous y déplacez donc les guerriers qui s'y trouvent vers la clairière Renard 7 qui est adjacente et qui possède 1 bâtiment du Duché et moins de guerriers du Duché que la clairière Lapin 1, elle aussi adjacente et avec 1 bâtiment du Duché.



Puis vous marquez 3 points de victoire, comme vous avez 3 Marchés sur le plateau. Vous ralliez le Maire en plaçant une couronne sur sa case, étant donné qu'il s'agit du premier Ministre Souris Non rallié en partant du haut. Enfin, vous défaussez la carte d'ordre.



- 10.7.5 **Banquier.** Effectuez l'action Construction.
- 10.7.6 **Maire.** Retirez un guerrier du Duché de la clairière que vous contrôlez avec le plus de guerriers du Duché. Si vous le faites, marquez 1 point de victoire.
- 10.7.7 **Comte des Pierres.** Marquez 1 point de victoire par Citadelle sur le plateau.
- 10.7.8 **Baron de Poussière.** Marquez 1 point de victoire par Marché sur le plateau.
- 10.7.9 **Duchesse de Boue.** Marquez 2 points de victoire si les 3 Tunnels sont sur le plateau.

11. Corvidés Engrenés

11.1 APERÇU

Les Corvidés veulent régner par la peur, et si vous ne les écrasez pas une bonne fois pour toutes vous allez être terrorisés. Déjouez leurs complots avant qu'ils n'aient le temps de les mettre à exécution, et ne les laissez pas former de gros groupes de guerriers, ce qui leur permettrait de mettre immédiatement à exécution les manigances à peine échafaudées.

11.2 RÈGLES ET CAPACITÉS DE LA FACTION

- 11.2.1 **Agile.** Les Corvidés peuvent toujours se déplacer, peu importe qui contrôle les clairières. *(Comme d'habitude.)*
- 11.2.2 **Agent secret.** En défendant en combat, les Corvidés infligent 1 perte additionnelle s'ils ont un jeton de Complot face cachée *(même sans défense)* dans la clairière du combat. *(Comme d'habitude.)*

11.3 MISE EN PLACE DE LA FACTION

- 11.3.1 **Étape 1 : Préparer les guerriers et les complots.** Formez une réserve de 15 guerriers et 8 jetons de Complot face cachée.
- 11.3.2 **Étape 2 : Déploiement.** Placez 1 guerrier dans la clairière de priorité la plus faible de chaque couleur *(3 en tout)*.

11.4 AURORE

Votre Aurore comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 11.4.1 **Déterminer l'ordre.** Révélez la première carte du paquet, il s'agit de la carte d'ordre.
- 11.4.2 **Fabrication.** Fabriquez la carte d'ordre, en marquant 1 point de victoire, si elle représente un objet disponible.
- 11.4.3 **Recrutement.** Placez 2 guerriers dans deux clairières ordonnées *(4 guerriers en tout)*.
 - I **Égalité de choix de clairière.** Une clairière équivalente qui ne possède pas de jetons de Complot, puis avec le plus de guerriers Corvidés.
 - II **Plus de guerriers en réserve.** Si vous n'avez plus de guerriers à placer *(même au cours de cette action)*, résolvez immédiatement l'étape « Encore des complots » avant de placer le reste des guerriers.
- 11.4.4 **Retourner des Complots.** Retournez tous les jetons de Complot qui sont face cachée. *(Un guerrier n'est pas nécessaire pour retourner un jeton. Pensez à résoudre cette étape en respectant l'ordre de priorité.)* Chaque fois que vous retournez un Complot, marquez 1 point de victoire par Complot face visible sur le plateau, puis résolvez son effet « lorsqu'il est retourné », s'il y en a un.

11.5 JOUR

Votre Jour comporte 4 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 11.5.1 **Combat.** Combattez dans chaque clairière ordonnée contenant au moins 2 guerriers Corvidés.
 - I **Égalité du défenseur.** Le joueur avec le plus de bâtiments et de jetons dans la clairière, puis celui avec le plus de points de victoire.
- 11.5.2 **Déplacement.** Déplacez tous les guerriers Corvidés moins 2 depuis chaque clairière ordonnée avec un jeton de Complot face visible, vers une clairière adjacente sans jeton de Complot.
 - I **Égalité de choix de clairière de destination.** Déplacez-vous vers la clairière avec le plus de guerriers Corvidés.
 - II **Pas de clairière de destination.** S'il y a un Complot sur toutes les clairières adjacentes, déplacez-vous vers la clairière adjacente de priorité la plus basse.
- 11.5.3 **Complot.** Dans la clairière ordonnée avec le plus de guerriers Corvidés et aucun Complot, retirez 1 guerrier Corvidé pour le remplacer par 1 jeton de Complot au hasard, à placer face cachée.
- 11.5.4 **Encore des complots.** Si une clairière n'a pas de Complot, mais possède au moins 3 guerriers Corvidés, retirez 1 guerrier Corvidé qui s'y trouve et placez-y face cachée 1 jeton de Complot au hasard.
 - I **Égalité de choix de clairière.** Effectuez cette action dans la clairière avec le plus de guerriers Corvidés.

11.6 CRÉPUSCULE

Votre Crépuscule comporte 2 étapes à effectuer dans l'ordre suivant.

- 11.6.1 **Marquer des points.** Marquez 1 point de victoire par jeton Extorsion face visible sur le plateau.
- 11.6.2 **Défausser l'ordre.** Défaussez la carte d'ordre.

11.7 MANIGANCES

- 11.7.1 **Bombe.** Lorsqu'un jeton Bombe est retourné, retirez toutes les pièces adverses dans sa clairière, puis échangez le jeton Bombe avec un jeton de Complot au hasard de votre réserve. Placez ce nouveau jeton face visible. *(L'effet du nouveau jeton ne se déclenche pas, et il peut s'agir d'une autre Bombe.)*
- 11.7.2 **Piège.** Tant qu'il est face visible, les pièces adverses ne peuvent pas être placées dans la clairière où il se trouve, ni déplacées depuis celle-ci.
- 11.7.3 **Extorsion.** Lorsqu'un jeton Extorsion est retourné, chaque joueur avec des pièces de faction dans sa clairière doit défausser une carte au hasard.
- 11.7.4 **Raid.** Lorsqu'un jeton Raid est retiré, placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente *(comme d'habitude)*.

11.8 INTERACTION AVEC LES ROBOTS

Les complots des Corvidés, que la faction soit jouée par un robot ou un humain, interagissent de cette façon avec les robots.

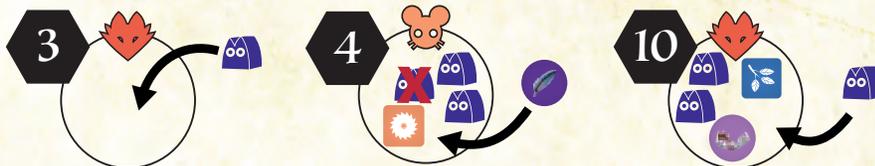
- 11.8.1 **Bombe.** Lorsqu'un jeton Bombe est retourné, retirez 2 pièces de chaque robot dans la clairière *(en commençant par les guerriers)*, au lieu de retirer toutes leurs pièces.

Exemple de tour des Corvidés Engrenés

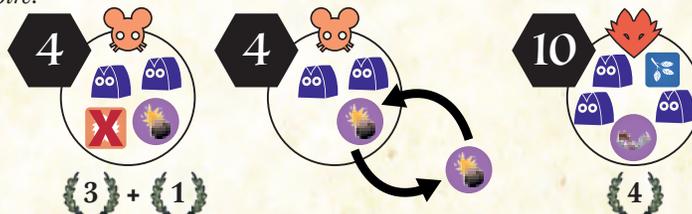
C'est votre Aurore. Vous piochez et révéléz la première carte qui indique que l'ordre pour ce tour sera Renard. Elle ne montre pas d'objet disponible, vous n'en fabriquez donc pas.



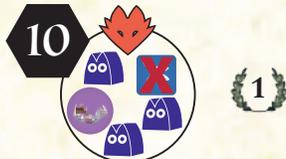
Puis, vous recrutez. Vous jouez en difficulté facile, vous devez donc placer 1 guerrier dans 2 clairières Renard. Seule la clairière Renard 3 ne possède pas de complot ; vous y placez le premier guerrier. Vous n'avez plus de guerriers dans votre réserve pour placer le second, vous effectuez donc immédiatement Encore des complots. La clairière Souris 4 est celle sans complot avec le plus de guerriers Corvidés, vous y retirez donc 1 guerrier pour y placer un jeton Complot au hasard, face cachée. Vous avez maintenant 1 guerrier dans votre réserve et pouvez continuer votre recrutement. Parmi les clairières Renard avec des complots, c'est la clairière Renard 10 qui possède le plus de guerriers Corvidés, vous y en placez donc 1.



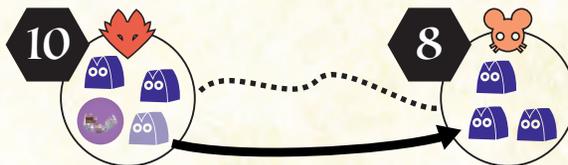
Enfin, vous retournez les complots, en commençant par la clairière de plus haute priorité. Vous retournez d'abord une Bombe, qui retire une Scierie dans sa clairière et vous permet de marquer 1 point de victoire. Vous marquez 3 points de victoire supplémentaires pour le complot, car il y a 3 complots face visible sur le plateau. Vous prenez un complot face cachée au hasard dans votre réserve et l'échangez avec la Bombe. Vous placez ce nouveau complot face visible. C'est une Bombe, mais elle ne se déclenche pas. Enfin, vous retournez un Piège et marquez 4 points de victoire.



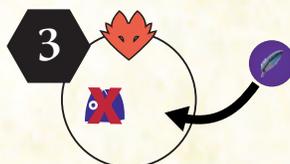
C'est maintenant votre Jour. Vous commencez par combattre dans chaque clairière Renard contenant au moins 2 guerriers Corvidés. Il n'y en a qu'une, la clairière Renard 10, dans laquelle vous combattez la Canopée, car il s'agit de la seule faction adverse avec des bâtiments dans cette clairière.



Puis vous vous déplacez. La seule clairière ordonnée avec au moins 3 guerriers Corvidés est la clairière Renard 10. Vous déplacez un des guerriers qui s'y trouvent vers la clairière Souris 8, la clairière adjacente avec le plus de guerriers Corvidés parmi celles n'ayant pas de complots.



Puis vous complotez. Il n'y a qu'une clairière Renard sans complot, vous y retirez donc 1 guerrier Corvidé et y placez 1 complot face cachée au hasard.



Enfin, vous effectuez Encore des complots. Il y a une clairière qui n'a pas de complot et qui possède au moins 3 guerriers Corvidés, vous y retirez donc un guerrier Corvidé et y placez face cachée un jeton de Complot pris au hasard. C'est maintenant votre Crépuscule. Vous marquez 1 point de victoire, car il y a un jeton Extorsion sur le plateau, puis défaussez la carte d'ordre.



- 11.8.2 **Piège.** Les robots ignorent les jetons Piège lorsqu'il s'agit de cibler des clairières où placer ou déplacer des pièces. Si un robot devait placer une pièce dans une clairière avec un Piège, ou se déplacer hors d'une clairière avec un Piège, retirez le Piège, mais n'effectuez pas cette partie de l'action.

12. Interactions avec les plateaux

12.1 PLATEAU LAC

- 12.1.1 **Radeau.** Les robots utilisent le Radeau en respectant les règles de déplacement habituelles et en considérant la clairière avec le Radeau reliée par un chemin à toutes les autres clairières Côtières. *(Les robots marquent 1 point de victoire au lieu de piocher 1 carte, comme d'habitude.)*

12.2 PLATEAU MONTAGNE

- 12.2.1 **Chemins fermés.** Les robots considèrent les chemins fermés comme des chemins et ignorent les règles concernant l'ouverture des chemins fermés.
- 12.2.2 **Le Col.** Lorsqu'un robot tente de cibler une clairière en fonction de sa priorité (plus haute ou plus basse), le Col est toujours prioritaire. *(Les robots ciblent généralement le Col, qui est prioritaire en cas d'égalité avec une autre clairière.)*

CRÉDITS :

EXTENSION MÉCANIQUE

Benjamin Schmauss (concept), Kyle Ferrin (illustration), Joshua Yearsley (édition), Marshall Britt (développement), Alex Werner (développement), Nick Brachmann (développement, conception graphique), Cole Wehrle (développement, mise en page)

EXTENSION MÉCANIQUE 2

Benjamin Schmauss (concept), Kyle Ferrin (illustration), Marshall Britt (chef développement), Pati Hyun (direction artistique), Joshua Yearsley (édition), Nick Brachmann (développement, conception graphique), Cole Wehrle (développement, conception graphique), Alita Robertson (développement), Kayli Williams (développement)

COLLABORATEURS À L'ÉDITION

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Alita Robertson, Kayli Williams

TESTEURS

Ted Caya, Alita Robertson, Kayli Williams, et les nombreux joueurs ayant contribué au projet Better Bot (Robot Amélioré).

Besoin d'une pièce de remplacement ?

support.matagot-friends.com

En savoir plus sur Root :

ledergames.com/root

