

Evolution

La guerre est déclarée !

Ceci est un supplément pour Confrontation, Rag’Narok et Hybrid. Normalement, il sera possible de l’utiliser en accord avec le jeu de rôle Cadwallon si les règles de ce dernier ne sont pas trop restreintes au niveau des possibilités hors de la ville. C’est surtout en club que ce jeu trouverait tout son intérêt car plus il y a de joueurs, mieux c’est. Il peut bien sûr y avoir plusieurs maîtres de jeu si le nombre de joueurs est élevé.

(Je dirais 1MJ pour 5 joueurs)

Conseils pour commencer à jouer : les joueurs et le maître de jeu doivent prendre des notes précises sur toute décision et tout évènement qui auront lieu durant la partie d’évolution afin de faciliter le bon déroulement du jeu.

Il est aussi fortement conseillé de prendre note de l’ordre dans lequel les batailles seront jouées et leur valeur en pa.

1	LES DIFFERENTS MODE DE JEU	4
1.1	MODE CONFRONTATION.....	4
1.2	MODE INCARNATION.....	4
2	UN TOUR DE JEU A EVOLUTION	4
2.1	AVANT DE COMMENCER LA PARTIE.....	4
2.2	PHASE D'AVANT GUERRE.....	4
2.3	PHASE DE DEPLACEMENT D'ARMEES.....	5
2.4	PHASE D'APRES GUERRE	5
2.5	POINTS DE VICTOIRE	6
3	REGLES SPECIALES	6
3.1	LE MAITRE DE JEU.....	6
3.2	DES ADVERSAIRES UTILISANT LE MEME PEUPLE : GUERRE CIVILE.....	6
3.3	MARCHANDAGE	7
3.4	JOUER DES SCENARIOS.....	7
3.5	ALLIES.....	7
3.6	PERSONNAGES	7
3.7	BATAILLES HORS SCENARIO.....	8
3.8	RAIDS	9
3.9	GAGNER DES PIECES D'OR.....	9
3.10	PARTIE A PLUS DE DEUX JOUEURS.....	9
3.10.1	<i>Alliances</i>	9
3.10.2	<i>Chacun pour soi</i>	9
4	COMPETENCES.....	10
5	CARTES GUERRE	12
5.1	CARTES DE TROUPES.....	12
5.2	MAGIE GUERRIERE.....	12
5.3	MIRACLES DE GUERRE	13
6	CARTES EVENEMENT.....	15
7	CARTES TERRAIN	17
7.1	OPTIONS POUR VILLES ET VILLAGES.....	18
7.2	TERRAINS SPECIAUX.....	18
8	PERSONNAGES ET TROUPES.....	19
9	FAQ	19
9.1	EXPLICATION SUR LES CARTES.....	19
9.2	EXEMPLE DE PARTIE	20

1 Les différents mode de jeu

1.1 Mode confrontation

Les joueurs choisissent le nombre de pièce d'or impliqué dans la guerre.

Ceci afin d'équilibrer les forces de la même manière que lors d'une constitution d'armée en Pa. Il n'y a pas de restrictions comme dans le mode incarnation. Les joueurs peuvent donc choisir leurs objets magiques sans autres restrictions que celles formulées par les règles de confrontation et *Rag'Narok*.

Il est également permis de jouer les secondes incarnations directement.

(Certaines cartes évènement ne sont d'aucune utilité dans ce mode et n'ont donc aucun effet.

1.2 Mode incarnation

Chaque joueur qui commence une campagne évolution reçoit 1 ville, 2 villages et 1500 pièces d'or. Il peut également choisir un objet magique d'une valeur de 50 Pa maximum du moment que le peuple qu'il a choisi y a accès. Cet objet magique ne peut être choisit parmi ceux que l'on ne peut normalement gagner qu'en jouant un scénario. Ex : le fer.

Ce mode nécessite un maître de jeu, c'est lui qui joue les ombres des aventuriers ainsi que les évènements. Il doit également veiller au bon fonctionnement du jeu, surtout s'il a plus de 3 joueurs.

2 Un tour de jeu à Evolution

2.1 Avant de commencer la partie

Les joueurs décident ensemble du nombre de pa joués pour chaque bataille qui peut avoir lieu.

Ex : les 2 joueurs décident de jouer les 4 premières batailles à confrontation en 300pa et les 4 suivantes à rag narok à 1000 pa. Au cas où il y aurait plus de 8 batailles, ils décident qu'ils joueraient la suite en 200 pa à confrontation. Si jamais il n'y a que 6 batailles, il y aura 4 batailles confrontation 300pa et 2 batailles rag narok en 1000pa.

Il est impératif que les joueurs choisissent la valeur de l'armée à ce moment afin de ne pas être influencés par les évènements qui auront lieu pendant la phase de déplacement d'armées.

2.2 Phase d'avant guerre

? (i) Les joueurs déposent leurs cartes terrain sur leur bord de table. Ils reçoivent ensuite leurs ressources, qu'elles proviennent d'impôts, d'élevage ou de récoltes.

? (ii) Les joueurs peuvent acheter des cartes guerre. C'est aussi à ce moment que les aventuriers peuvent dépenser leurs points d'expérience si le joueur possède au moins un terrain ayant la compétence commerces.

? (iii) Les joueurs placent une carte guerre (face cachée) sur chaque terrain qu'il contrôle.

2.3 Phase de déplacement d'armées

Pour déterminer quel joueur devra avancer ses troupes en premier, il faut faire un jet d'approche comme dans une partie de confrontation. Ce jet d'approche ne prend pas en compte la discipline des figurines mais prend en compte le tableau si-dessous. Relancer le dé en cas d'égalité.

Peuple Modificateur

Achéron -1

Cynwälls +1

Akkyshan +1

Daïkinees +1

Le joueur ayant perdu ce jet d'approche doit déplacer une armée ou légion en premier. Il déclare quel terrain il attaque et pioche une carte événements dont les effets sont appliqués immédiatement. S'il le peut toujours, il place sa carte armée ou légion sur le terrain ennemi qu'il désire attaquer. L'adversaire retourne alors la carte guerre qui se trouvait sur ce terrain. C'est ensuite à l'adversaire de déplacer une carte armée ou légion. Cette phase est terminée quand toutes les cartes armées ou légion attaquantes ont été déplacées. Pour le bon fonctionnement du jeu, les joueurs doivent placer au moins une carte armée ou légion en attaque.

2.4 Phase d'après guerre

Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoires est considéré comme ayant gagné la guerre.

Son adversaire doit lui verser un tribut de 100 pièces d'or par terrain qu'il possède.

Celui-ci doit payer immédiatement, même si cela l'oblige à revendre un terrain.

Le perdant peut néanmoins demander à son adversaire de marchander.

Le gagnant peut néanmoins décider de continuer la guerre plutôt que de percevoir un tribut.

Dans ce cas, un nouveau tour d'évolution s'engage. Un joueur n'ayant pas participé au premier tour peut quand même participer au suivant, que ce soit pour aider le perdant du tour précédent, partager la conquête du joueur gagnant du tour précédent ou même déclarer la guerre aux 2 autres joueurs.

(Un tour d'évolution est considéré comme étant égal à une année)

Une armée détruite, que ce soit à cause d'une bataille ou un événement, coûte 100 Pièces d'or au joueur. Une légion en coûte 150 et chaque renfort 50. Celui-ci doit payer immédiatement, même si cela l'oblige à revendre un terrain.

2.5 Points de victoire

Repousser une attaque ennemie :

1 point de victoire

Envahir/piller un terrain ennemi d'une valeur inférieure à 2000 pièces d'or :

1 point de victoire

Envahir/piller un terrain ennemi d'une valeur comprise entre 2000 et 4000 pièces d'or :

2 points de victoire

Envahir/piller un terrain ennemi d'une valeur comprise entre 4000 et 6000 pièces d'or :

3 points de victoire

Envahir/piller un terrain ennemi d'une valeur supérieure à 6000 pièces d'or :

4 points de victoire.

En cas d'égalité, aucun tribut n'est versé.

3 Règles spéciales

3.1 Le maître de jeu

Le rôle principal du MJ est de s'assurer du bon fonctionnement du jeu en veillant sur les fiches de chaque joueur inscrit dans sa campagne.

Si le MJ joue une bataille, en tant que joueur ombre ou suite à un évènement, il se doit de le faire avec un esprit de convivialité et pas avec comme but de remporter la victoire. Il doit adapter sa liste d'armée selon le niveau des joueurs ou selon l'elixir à gagner au bout du scénario.

3.2 Des adversaires utilisant le même peuple : guerre civile

Si 2 joueurs qui s'affrontent utilisent le même peuple, ce n'est plus une guerre classique mais une guerre civile.

Tous leurs terrains reçoivent la compétence capturable/x s'ils ne l'avaient pas déjà. Dans ce cas, la valeur de x est égale à la moitié de la valeur de pillage du terrain.

Si le terrain possède déjà cette compétence, sa valeur est réduite de moitié.

Cet effet dure jusqu'à la fin de la guerre civile. Un joueur utilisant un autre peuple qui participerait à cette guerre n'est pas impliqué par la règle guerre civile.

3.3 Marchandage

Les joueurs sont libres de marchander ce qu'ils veulent (à part leurs personnages).
Que ce soit du troc d'objets magiques, une vente ou un échange de terrain, voir échanger un objet magique contre un terrain ou même contre une promesse d'alliance.

3.4 Jouer des scénarios

Tout joueur peut se lancer dans une quête voir plusieurs en même temps.
C'est le maître de jeu qui est censé jouer l'armée ombre. Ces scénarios peuvent être joués hors d'un tour d'évolution. Le financement d'une expédition coûte ? Pièces d'or au joueur.

3.5 Alliés

Il est interdit d'utiliser des alliés issus du même peuple que l'armée ennemie.

3.6 Personnages

? La gorgone doit terminer avec succès l'arbre obscur avant de pouvoir jouer le scénario « Sois mon frère ou je te tue ».

Une fois le secret d'Allmoon terminé avec succès, le joueur acquiert définitivement Briareus.

? Kahinir le sauvage doit terminer avec succès l'heure des braves pour pouvoir jouer la mémoire des héros.

? Le veilleur doit terminer avec succès justice aveugle pour pouvoir jouer proies et prédateurs.

? Salias Yesod doit terminer avec succès le sang de l'éveil pour pouvoir jouer les pillards.

? Saphon le prêcheur doit terminer avec succès ...vers notre destin pour pouvoir jouer la croisade du prêcheur.

Seconde incarnation

Un joueur ne peut utiliser la seconde incarnation d'un personnage sans avoir rempli certaines conditions au préalable.

Ces conditions sont laissées au choix du maître de jeu pour la plupart des personnages.

Pour les autres, voici les conditions :

? Sophet Drahas : avoir terminé avec succès la quête des ombres et la rène des cendres.

De même, il ne peut jouer le scénario « la danse des morts » sans avoir atteint sa deuxième incarnation.

? Kassar le fugitif : avoir terminé avec succès la chasse sacrée.

De même, il ne peut jouer le scénario « le gardien élémentaire » sans avoir atteint sa deuxième incarnation.

? Kelen : avoir terminé avec succès l'oiseau élémentaire.

De même, il ne peut jouer le scénario « le messager » sans avoir atteint sa deuxième incarnation.

? Hogarth : avoir terminé avec succès les forges du destin.

De même, il ne peut jouer le scénario « le geste du libérateur » sans avoir atteint sa deuxième incarnation.

Dès que Hogarth a atteint sa 2^{ième} incarnation, la griffe du titan devient un objet magique et plus une carte d'expérience.

? Alahel le messager : avoir terminé avec succès le traître se dévoile.

De même, il ne peut jouer le scénario « le gibier » sans avoir atteint sa deuxième incarnation.

Résurrection échouée

Si un personnage échoue son test de résurrection ou qu'il n'en a tout simplement pas droit,

Cela ne signifie pas que ce personnage ne peut plus être utilisé par le joueur.

Un personnage non ressuscité perd ses points, cartes d'expérience et élixirs sauf s'il s'agit d'objets magiques.

Cependant, il est toujours possible d'utiliser la seconde incarnation du personnage si celle-ci a été atteinte.

Objets magiques

Les objets magiques peuvent être achetés à des marchands ou rendus disponibles lors de l'accomplissement d'un scénario (au bon vouloir du maître de jeu).

Les objets « réservé à » 1 personnage en particulier sont directement accessibles pour ce dernier.

Un personnage tué sur le champ de bataille laisse ses objets magiques à l'emplacement de sa mort.

N'importe quelle figurine peut les ramasser. Si elle est tuée à son tour, les objets sont de nouveau laissés à l'emplacement de sa mort. Une figurine qui ramasse un objet magique ne peut l'utiliser durant cette bataille.

Si l'objet est au sol à la fin de la bataille, c'est le gagnant qui le ramasse.

Les objets réservés à 1 personnage en particulier ne sont pas affectés par cette règle, ils sont considérés comme un prolongement de ce personnage qui les garde même dans la mort.

3.7 Batailles hors scénario

Les joueurs peuvent choisir de jouer leurs batailles hors scénario. Dans ce cas, les personnages ne gagnent aucun point d'expérience et ne peuvent miser aucune carte d'expérience. Ils ne peuvent pas non plus utiliser celles qu'ils ont acquises précédemment.

3.8 Raids

Vous pouvez effectuer des raids seulement sur les joueurs ayant plus de 2 fois votre nombre de terrains.

Seule la victime du raid dépose ses terrains sur la table. Elle ne peut que se défendre.

Il n'y a pas de phase d'avant guerre quand on joue un raid, donc pas d'impôts perçus.

La compétence pa 100% du raid ne peut être améliorée d'aucune manière. De même, la victime du raid ne peut disposer de plus de 100% de pa. A l'exception des villes qui ont droit à 150% de pa si elles sont défendues par une armée.

Profiter d'une guerre pour faire un raid : vous pouvez vous imposer en lançant des raids dans une guerre qui n'est pas la vôtre. Le joueur qui effectue le raid ne peut pas prendre en compte la phase d'avant guerre. Il joue toujours en dernier et ne peut prendre pour cible un terrain déjà occupé par une bataille.

Raid spécial : si un joueur dispose d'un laboratoire du scorpion, un joueur griffon peut toujours effectuer un raid sur ce dernier. Et ce quelque soit le nombre de terrains des deux joueurs. Cette bataille sera automatiquement jouée en *Hybrid*.

3.9 Gagner des pièces d'or

Il peut vous paraître assez compliqué d'économiser de l'or durant les parties. Et il est surtout compliqué de se relever après avoir perdu une guerre. Vous permettre de vous enrichir est le devoir du maître de jeu en vous proposant des scénarios qu'ils soient pendant une guerre ou hors d'une partie d'évolution. Il peut même s'agir de scénarios pour le jeu de rôle cadwallon.

3.10 Partie à plus de deux joueurs

3.10.1 Alliances

Des joueurs alliés comptent comme étant une seule puissance en ce qui concerne la phase de déplacement des troupes. Pour l'approche d'évolution, vous devez prendre la discipline la plus basse contrairement à confrontation. Exemple : acheron allié aux akkishan aura un malus de 1 en discipline. Les gagnants se partagent le tribut.

3.10.2 Chacun pour soi

Chaque joueur agit à son tour (tour déterminé par le jet d'approche). Aucun tribut n'est versé dans ce cas de figure. Le but des joueurs est d'envahir et de piller le plus possible.

4 Compétences

Armée/x : un terrain doté de cette compétence donne le droit d'acheter x armées ou légions. Il permet également d'avoir x divisé par 2 renforts (arrondi au chiffre supérieur).

Attaque : une carte guerre dotée de cette compétence peut attaquer un terrain ennemi.

Bâtiment de guerre : un terrain doté de cette compétence doit être représenté par un décor sur le champ de bataille et est utilisé par les défenseurs. Les pa générés par ce terrain doivent être déployés à l'intérieur ou sur les remparts de celui-ci.

Capturable/x : ceci signifie que le terrain peut être capturé par l'ennemi. Il devra payer la moitié de la valeur de pillage du terrain pour pouvoir l'utiliser lors d'une prochaine guerre. Ce terrain lui appartient définitivement.
(x étant ceux qui peuvent capturer ce terrain)

Commerces : Si un joueur détient au moins un terrain ayant cette compétence, il peut dépenser les points d'expérience de ces personnages dans les comptoirs de magie, bazar de merveilles et autres.

Défense : une carte guerre dotée de cette compétence peut défendre un terrain allié.

Dérober : cette compétence peut être utilisée au corps à corps à la place d'une attaque normale. Le voleur et sa victime font un jet d'initiative. Si le voleur gagne ce jet avec un écart d'au moins 2 points, il subtilise un objet magique à l'adversaire. La difficulté augmente de 2 points si l'objet magique est une arme. Ne fonctionne ni sur les sorts et miracles, ni sur les objets magiques exclusivement réservés au personnage qu'on tente de voler.

Donjon (Hybrid) : une bataille jouée sur un terrain doté de cette compétence peut être jouée en *Hybrid* et est soumise à la règle raid spécial.

Elevage/x : un terrain doté de cette compétence rapporte $x + 1D6 \times 10$ pièces d'or lors de la phase d'avant guerre.
Si le joueur obtient 1 sur le dé, les bêtes sont victimes de maladies ou d'attaques de monstres et ne rapportent que la moitié de x .

Entretien/x : x est la somme à payer pour une carte munie de cette compétence avant de jeter le dé d'impôts du terrain. Si la somme reste impayée, la carte acquiert la compétence éphémère.

Ephémère : la carte est défaussée à la fin du tour d'évolution.

Impôt/x/y : x est la somme (en pièces d'or) que le terrain rapporte de base.
 y est la somme supplémentaire acquise pour chaque unité d'augmentation d'impôts.
Une fois la somme voulue décidée, lancez 1D6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque unité d'augmentation utilisée. Reportez ensuite le résultat sur le tableau des impôts.

Tableau des impôts :

1 à 3 : la population s'enrichit. Lors du prochain tour d'évolution, ce terrain donnera un bonus de -1 sur le tableau des impôts.

4 : rien de spécial.

5 à 7 : la famine circule, les impôts ne sont pas les bien venus. Lors du prochain tour d'évolution, ce terrain donnera un malus de +1 sur le tableau des impôts.

8 et 9 : malus de +2 sur le tableau des impôts lors du prochain tour d'évolution.

10 : : malus de +3 sur le tableau des impôts lors du prochain tour d'évolution.

11 et + : c'est la révolte. La casse coûte plus que les impôts ne rapportent. Le joueur perd le double du montant de y en pièces d'or. S'il s'agit d'une ville, elle perd la compétence pa/50% jusqu'à la fin du tour d'évolution.

Intervention divine/x : un terrain doté de cette compétence a accès aux miracles de guerre.

X étant son score de foi.

Magie guerrière/x : un terrain doté de cette compétence a accès aux sortilèges de guerre.

x étant le pouvoir magique du terrain.

Pa/x : x est la valeur d'armée en % qu'offre une carte guerre ou un terrain.

Quelque soient les moyens utilisés, un joueur ne disposera jamais de plus de 150% (il est donc inutile de mettre un renfort sur une légion).

Exemple 1 : une armée (pa/100%) attaque une ville (pa/50%). S'il a été décidé que la bataille se ferait en 1000pa, l'attaquant disposera de 1000 pa et le défenseur disposera de 500 pa.

Si la ville était défendue par une armée, l'attaquant aura toujours 1000 pa et le défenseur aura 1500 pa.

Exemple 2 : une légion (pa/150%) attaque une ville protégée par une armée. Les 2 joueurs ont droit à 1500 pa.

Pa magie/x : les pa générés par ce terrain ne peuvent être dépensés qu'en mages ou guerriers mages.

Ces pa ne sont pas pris en compte en ce qui concerne les 50% de pa max. en personnages.

Pa miracle/x : les pa générés par ce terrain ne peuvent être dépensés qu'en prêtres ou moines guerriers.

Ces pa ne sont pas pris en compte en ce qui concerne les 50% de pa max. en personnages.

Pillage/x : x est la somme en pièces d'or que le terrain rapporte s'il est pillé. Un terrain ne peut être pillé et capturé en même temps.

Protection : dès qu'un joueur achète un terrain doté de cette compétence, il choisit quel terrain qu'il possédait sera protégé. Ce terrain ne pourra être attaqué tant que le terrain disposant de la compétence protection ne sera pas capturé ou détruit (pillé). Le choix du terrain à protéger est définitif.

Récolte/x : un terrain doté de cette compétence rapporte $x + 1D6 \times 10$ pièces d'or lors de la phase d'avant guerre.

Si le joueur obtient 1 sur le dé, la récolte a été mauvaise et ne rapporte que la moitié de x.

5 Cartes guerre

Les cartes guerre sont achetées lors de la phase d'avant guerre.
Toutes les cartes guerre sont considérées comme ayant la compétence éphémère.

5.1 Cartes de troupes

Armée

Compétences : attaque, défense, Pa/100%

Coût : 200 pièces d'or

Zone déserte

Compétence : défense

Si un joueur ne compte pas utiliser une carte guerre pour défendre un terrain, il place une carte zone déserte dessus (face cachée)

Coût : 0

Légion

Compétences : attaque, Pa/150%

Coût : 300 pièces d'or

Renforts

En attaque, un renfort peut être uniquement être utilisé sur une carte armée.

En défense, un renfort peut être utilisé sur un terrain comme toute autre carte défensive mais aussi sur une armée placée en défense. N'oubliez pas que les Pa ne passent pas au dessus de 150%.

On ne peut placer plus d'un renfort sur le même terrain, que ce soit lors de déplacement des troupes ou lors de la phase d'avant guerre.

Compétences : attaque (spécial), défense, Pa/50%)

Coût : 150 pièces d'or

5.2 Magie guerrière

Règles à suivre pour utiliser la magie guerrière : utiliser le score de pouvoir du terrain pour le jet de pouvoir. Un sortilège utilisé est défaussé, que l'incantation soit une réussite ou un échec. Le joueur peut dépenser 50 pièces d'or pour lancer un dé supplémentaire. On ne peut dépenser plus de 150 pièces d'or pour améliorer un sortilège. Un terrain peut acheter autant de sortilèges, et même plusieurs fois les mêmes, tant que son score de pouvoir le permet (son score de pouvoir multiplié par 2 comme pour les magiciens dans les règles d'incarnation). Les 6 peuvent être relancés 1 est toujours un échec même après un 6.

Illusion difficulté : 6 100 pièces d'or

A jouer au moment où un adversaire lance une attaque. Si l'incantation est réussie, l'armée ou légion attaquante est victime de mirages et d'illusions. Elle n'arrive pas à destination et se perd dans les terres ennemies. La carte est défaussée mais l'armée n'est pas considérée comme étant détruite.

Pouvoir : 2

Contresort difficulté : spécial 50 pièces d'or

A jouer au moment où un adversaire a lancé un sortilège de guerre avec succès.

La difficulté est égale à la difficulté du sortilège ennemi +1.

On ne peut tenter + de 2 contresorts contre un même sortilège.

Pouvoir : 1

Portail magique difficulté : 7 100 pièces d'or

Choisissez un terrain ennemi ayant la compétence protection.

Si l'incantation est réussie, la compétence protection du terrain ciblé n'agit plus durant ce tour d'évolution.

Pouvoir : 2

Voile mental difficulté : 7 50 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment de la phase de déplacement de troupes.

Si l'incantation est réussie, la prochaine carte guerre que le joueur lanceur envoie en attaque ne pourra être la cible de sorts ou de miracles.

Pouvoir : 1

Roue de la fortune difficulté : 9 120 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment de la phase de déplacement de troupes.

La prochaine carte guerre envoyée en attaque, alliée ou ennemie, pioche 2 cartes événements au lieu d'une seule.

Le lanceur du sort choisit laquelle sera appliquée.

Ne peut être lancé si destinée vient d'être lancée avec succès.

Pouvoir : 4

5.3 Miracles de guerre

Règles à suivre pour utiliser les miracles de guerre : utiliser le score de foi du terrain pour le jet de foi. Un miracle utilisé est défaussé, que l'appel soit une réussite ou un échec. Le joueur peut dépenser 50 pièces d'or pour lancer un dé supplémentaire. On ne peut dépenser plus de 150 pièces d'or pour améliorer un appel. Un terrain peut acheter autant de miracles, et même plusieurs fois les mêmes, tant que son score de foi le permet (son score de foi multiplié par 2 comme pour les magiciens dans les règles de divination). Les 6 peuvent être relancés 1 est toujours un échec même après un 6.

Omniprésence difficulté : 6 75 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment de la phase de déplacement de troupes.

Le joueur choisit un personne issue du peuple qu'il joue. Ce personnage peut être présent sur plusieurs champs de bataille. Il peut donc être inclus dans plusieurs armées jouées lors du même tour d'evolution.

Foi : 2

Requiem difficulté : 8 75 pièces d'or

A utiliser lors d'une attaque ennemie.

Si le miracle est lancé avec succès, lancez un dé. Sur 6, la carte guerre ciblée est détruite.

Dans tout autre cas, cette carte ne pourra pas comprendre de prêtre lors de la composition d'armée.

Foi : 3

Vision divine difficulté : 8 50 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment de la phase de déplacement de troupes.

Choisissez un terrain ennemi qui n'est pas encore attaqué.

Si le miracle est lancé avec succès, la carte guerre placée sur le terrain cible est retournée, face visible.

Foi : 3

Hymne difficulté : 6 25 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment.

Si le miracle est lancé avec succès, le prochain miracle de guerre que vous lancerez verra sa difficulté réduite de 2.

Foi : 1

Incarnation divine difficulté : 12 200 pièces d'or

temple suprême uniquement

A lancer seulement si le terrain qui lance le miracle est attaqué.

Si le miracle est lancé avec succès, le joueur dispose gratuitement d'un allié majeur issu du peuple qu'il joue pour la bataille. Ses objets magiques, sorts ou miracles sont néanmoins comptés sauf si ceux-ci lui sont exclusivement réservés.

Foi : 8

Prière des justes difficulté : spécial 75 pièces d'or

A jouer au moment où un adversaire a lancé un sortilège de guerre avec succès.

La difficulté est égale à la difficulté du sortilège ennemi +1.

On ne peut tenter + d'une prière des justes contre un même sortilège

Foi : 2

Protection divine difficulté : spécial 50 pièces d'or

A jouer au moment où un adversaire a lancé un miracle de guerre avec succès.

La difficulté est égale à la difficulté du miracle ennemi +1.

On ne peut tenter + de 2 protections divines contre un même miracle.

Foi : 1

Destinée difficulté : 7 75 pièces d'or

A jouer à n'importe quel moment de la phase de déplacement de troupes.

La prochaine carte guerre envoyée en attaque, alliée ou ennemie, ne pioche aucune carte évènements.

Le lanceur du sort choisit laquelle sera appliquée.

Ne peut être lancé si roue de la fortune vient d'être lancé avec succès.

Foi : 3

6 Cartes événement

RAS : il ne se passe rien

Embuscade : armée quelconque jouée par le MJ. Cette armée est déployée par le MJ.

Cette carte guerre n'attaquera donc pas le terrain ennemi.

Le joueur place ses troupes selon la règle d'approche Retranchement.

Mercenaires : +10% de Pa dépensés en mercenaires.

Trésor caché : scénario proposé par le MJ. Le joueur peut choisir de jouer ce scénario ou d'attaquer le terrain ennemi.

Caravane (commerces) : objets magiques à vendre proposés par le MJ.

Soleil dans le dos : bonus de 1 lors de la phase d'approche de la bataille.

Soleil de face : malus de 1 lors de la phase d'approche de la bataille.

Découverte : gain d'un terrain à réparer, cette armée n'attaque pas si le joueur choisit de garder le terrain.

Volcan : élémentaire de feu gratuit si mage maîtrisant le feu utilisé pour la bataille

Marais : élémentaire de ténèbres gratuit si mage maîtrisant les ténèbres utilisé pour la bataille

Lieu saint : élémentaire de lumière gratuit si mage maîtrisant la lumière utilisé pour la bataille

Lac : élémentaire d'eau gratuit si mage maîtrisant l'eau utilisé pour la bataille

Ile flottante : élémentaire d'air gratuit si mage maîtrisant l'air utilisé pour la bataille

Sol rocheux : élémentaire de terre gratuit si mage maîtrisant la terre utilisé pour la bataille

Maladie étrangère : la carte guerre perd 25% de ses effectifs.

La peste dans la cité : le terrain ennemi perd 25% de ses effectifs. Ce malus peut être appliqué aux éventuels défenseurs mais pas à une carte renfort envoyée sur le terrain après l'évènement.

Fléau : toutes les villes en jeu perdent 25% de leurs effectifs.

Instabilité atmosphérique : pour la bataille, les joueurs devront lancer les dés pour les conditions atmosphériques de la page 137 du livre des règles de *Rag'Narok*.

Gouffre sans fin : 3 ira tenebrae se joignent à l'armée pour la bataille à condition qu'elle inclue au moins un fidèle qui maîtrise les méandres des ténèbres.

Don de la forêt : 3 animae sylvestres se joignent à l'armée pour la bataille à condition qu'elle inclue au moins un fidèle qui maîtrise les chemins du destin.

Convoi ennemi : vous interceptez un convoi ennemi. Vous gagnez 200 pièces d'or et l'adversaire ciblé en perd le même nombre.

Colère d'un mal ancien : la carte guerre est détruite.

Prisonniers

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario prisonniers

Infiltration

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario infiltration

L'idole

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario l'idole

L'appel des dieux

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario l'appel des dieux

La colline

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario la colline

Fragments de lune

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario fragments de lune

Harcelement

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario harcèlement

Percée

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario percée

La transaction : La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario la transaction

Le combat des chefs : La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario le combat de chefs

Chance incroyable : Vous trouvez un coffre contenant 500 pièces d'or

Chance du débutant : Si votre adversaire a plus de terrains que vous, vous pourrez relancer 3 jets de dé durant la bataille qui concerne cette carte guerre.

Créatures

La bataille qui concerne cette carte guerre se jouera avec le scénario créatures

Si les personnes présentes ne disposent pas des règles nécessaires pour pouvoir appliquer un évènement quelconque, celui-ci est considéré comme étant RAS. Il se peut également qu'une carte évènements soit impossible à jouer selon le type de jeu choisi (confrontation, *Rag'Narok*, *Hybrid*). Elles sont alors aussi considérées comme étant RAS.

7 Cartes terrain

Forteresse 2500 pièces d'or

compétences : pa/50%, bâtiment de guerre, capturable/1000, protection

Tour de magicien 2000 pièces d'or

compétences : pa magie/25%, magie guerrière/2, pillage/1000

Grande tour 3500 pièces d'or

compétences : pa magie/25%, magie guerrière/4, pillage/ 2000

Temple mana 5000 pièces d'or

compétences : pa magie/25%, magie guerrière/6, pillage/3000

Grand temple mana 8000 pièces d'or

compétences : pa magie/25%, magie guerrière/8, pillage/5000

Pierres de rituel 1500 pièces d'or

compétences : pa miracles/25%, intervention divine/2, pillage/500

Temple religieux 3000 pièces d'or

compétences : pa miracles/25%, intervention divine/4, pillage/1500

Grand temple religieux 5000 pièces d'or

compétences : pa miracles/25%, intervention divine/6, pillage/3000

Temple suprême 8000 pièces d'or

compétences : pa miracle/25%, intervention divine/8, pillage/5500

Ville 4000 pièces d'or

compétences : pa/50%, impôt/500/50, commerces, capturable/1500, pillage/2000, armée/2
options :

Bibliothèque 400 pièces d'or

Un sortilège gratuit de 50 Pa maximum (seulement utilisable pour la défense de la ville)

Caserne 600 pièces d'or

A confrontation, choisissez une carte de ref. d'un régulier. Toute figurine représentée par cette carte acquiert la compétence renfort.

A *Rag'Narok*, choisissez un régiment de réguliers, l'unité acquiert la compétence renforts.
(seulement utilisable pour la défense de la ville)

Village 1000 pièces d'or

compétences : pa/10%, impôt/150/25, pillage/500, armée/1

Ferme 700 pièces d'or

compétences : récolte/50, pillage/400

options :

champs 35 pièces d'or. Jusqu'à 4 champs par ferme.

compétences : récolte/50, ephemere

étable 35 pièces d'or.

compétences : élevage/50, ephemere

Avant poste 1000 pièces d'or

compétence : protection

7.1 Options pour villes et villages

taverne 300 pièces d'or

bonus de -1 au tableau des impôts.

Compétence : entretien/15

Auberge 600 pièces d'or

Les effectifs défendant les terrain peuvent inclure 30% d'alliés au lieu de 25.

Compétence : entretien/25

Idole 250 pièces d'or

L'armée qui défend le terrain peut inclure un nexus de 30 pa maximum gratuitement.

Compétence : entretien/5

Forge 700 pièces d'or

Les effectifs défendant les terrain peuvent inclure 30% de pa en artillerie au lieu de 25.

7.2 Terrains spéciaux

Cadwallon 7000 pièces d'or

Les cartes guerre générées par Cadwallon sont des armées issues de Cadwallon.

Compétences : pa/100%, armée/1, impôt/700/75, commerces, pillage/4000, capturable/4000

Kaïber 7000 pièces d'or

Les cartes guerre générées par kaïber sont des armées qui peuvent inclure griffons, lions et cynwalls en considérant qu'ils sont tous issus du même peuple.

Compétences : pa/50%, armée/1, commerces, protection, pillage/4000, capturable/4000

Griffon, lions, cynwalls uniquement.

Laboratoire du scorpion 600 pièces d'or

Mêmes règles que pour une ferme avec en plus la compétence donjon.

Uniquement accessible aux Dirz.

8 Personnages et Troupes

Voleur

M 10

Ini 5

Att/for 2/3

Déf/res 3/3

Tir -

Cou 4

Dis 3

« tu as perdu quelque chose ? »

Équipement : cape, épée

Compétences : dérober, apatride

Rang : spécial indépendant

45 pa

inclure un voleur dans une armée coûte 150 pièces d'or.

9 Faq

9.1 Explication sur les cartes

Vous vous aurez pu le remarquer, vous devez faire les cartes vous-même. J'ai donc jugé utile de vous donner quelques informations supplémentaires.

Recto : le nom de la carte suffira étant donné que son effet se trouve dans ces règles.

Verso : le type de cartes : guerre – évènements

Les cartes terrain n'ont pas besoin de verso.

Cartes guerre :

Il est vivement conseillé que chaque joueur ait ses propres cartes guerre.

Sinon, il serait facile de savoir quelles cartes un joueur a acheté en fouillant dans les cartes restantes.

Cartes évènements :

Un exemplaire de chaque carte me semble suffisant.

A part pour la carte RAS, faites en 10.

9.2 Exemple de partie

Un joueur d'achéron déclare la guerre à un joueur alahan. Comme aucun autre joueur ne participe à cette guerre, c'est du 1 contre 1.

Les joueurs décident que les 3 premières parties seraient en Rag'Narok 2000 pa.

Les 3 suivantes en confrontation 300 pa.

La 7ième et 8ième en Rag'Narok 1000 pa

Et s'il y en a plus, elles se joueront en confrontation 200 pa.

Les 2 joueurs disposent leurs terrains.

Du côté alahan : 4 villages, 1 ville, 1 forteresse (protège la ville) et 1 tour de magicien.

Sa trésorerie est de 1850 pièces d'or.

Il va lancer les dés d'impôt. Comme il n'a pas de malus, il décide d'utiliser 2 unités d'augmentation sur chaque terrain.

Village 1 : il obtient 4(+2). Malus de +1 au prochain tour d'évolution.

Il obtient 2(+2) pour les villages 2 et 3 donc, rien de spécial.

Village 4 : il obtient 6(+2). Malus de +2 au prochain tour d'évolution.

Ville : il obtient 1 (+2). Bonus de -1 au prochain tour d'évolution.

Il reçoit donc 600 pièces d'or grâce à la ville et 200 pièces d'or par village.

Pour un total de 1400 pièces d'or qui s'ajoutent à la trésorerie.

Du côté achéron : 3 villages, 1 ville, 1 tour de magicien et 1 temple religieux.

Il obtient 1100 pièces d'or grâce aux impôts qui s'ajoute à sa trésorerie de 1975 pièces d'or.

Aucun des deux joueurs n'utilise ses points d'expérience.

Ils vont donc acheter leurs cartes guerre chacun de leur côté.

Le joueur alahan achète :

4 armées (800 pièces d'or)

1 légion (300 po)

2 renforts (300 po)

2 contresorts (2x50po)

1 illusion (100 po)

soit 1600 pièces d'or dépensées.

Et les 2 joueurs placent donc des cartes guerre, face cachée, sur leurs terrains.

La phase de déplacement des troupes commence.

Le 2 joueurs obtiennent le même résultat au jet d'approche, mais comme achéron a un malus de 1 en approche, il devra donc déplacer une carte guerre en premier.

Il lance le miracle de guerre vision divine sur la forteresse alahan et réussit à produire le

miracle en ayant lancé 2 dés (il paye donc 50 pièces d'or)

La carte guerre placée sur la forteresse est donc retournée, face visible. Il s'agit d'une armée.

Sceptique, le joueur acheron lance une nouvelle vision divine sur la ville alahan et réussit encore à produire le miracle en lançant à nouveau 2 dés (en payant donc 50 pièces d'or).

La carte guerre sur la ville alahan est donc retournée face visible : zone déserte.

Le sourire aux lèvres, le joueur acheron lance un sortilège de guerre. Le portail magique.

Il dépense 100 pièces d'or pour obtenir 2 dés supplémentaires et réussit l'incantation.

Le joueur alahan tente un contresort avec un dé supplémentaire mais échoue, il tente son 2ième contresort de la même façon et échoue encore... manque de chance.

Heureux, le joueur achéron tire une carte événement : don de la forêt. Il ne sait rien en faire, elle est donc comptée comme RAS.

Avant qu'il ne pose sa légion sur la ville, le joueur alahan lance illusion et réussit l'incantation en ajoutant 1 dé. Le joueur acheron lance un contresort avec 1 dé en plus.... il échoue... le dégoût se lit sur son visage. Heureux, le joueur alahan va lancer une attaque. Il utilise sa légion pour attaquer la ville d'acheron. Il tire une carte événements et tombe sur RAS. Le joueur achéron retourne sa carte guerre et dévoile une armée. La ville lui donnant 50% de pa en plus, la bataille sera équilibrée.

Etc...

Fiche aide mémoire du joueur alahan après le dernier tour de la phase de déplacement de troupes :

Alahan

Trésorerie : 1500

Ville : bonus -1 impôts

Village 1 : malus +1 impôts

Village 4 : malus +2 impôts

Bataille 1 : (2000 pa) 150% contre 150% soit 3000 pa chacun. Terrain : ville acheron

Bataille 2 : (2000 pa) 110% contre 150% acheron (armée + renfort) soit 2200 pa contre 3000.

Terrain : village 2 alahan.

Bataille 3 : (2000 pa) 150% (armée + renfort) + el de feu (evenement) contre 100% + 25% en prêtres et miracles.

Soit 3000 pa + el de feu contre 2000 pa + 500 pa de prêtres et miracles. Terrain : temple religieux.

Bataille 4 : (300 pa) 150%(armée + 50% forteresse) contre 150% (armée + renfort) soit 450 pa chacun.

Terrain : forteresse. Evenement : instabilité atmosphérique.

Pas d'autres bataille.

... la première bataille va pouvoir commencer.