



Karak IMPERIUM

KARAK 2 : IMPERIUM

RÈGLES DU JEU



La lutte pour le destin de l'humanité semble sans fin. Les armées du bien et du mal mènent des combats difficiles à travers les terres de Karak, mais l'espoir de voir le bien l'emporter subsiste. Les forces du mal ont toutefois un autre tour dans leur sac. Une gigantesque faille déchire la terre et une autre armée du Général Ténébreux en sort. Les héros mettent alors de côté leurs conflits mutuels et unissent leurs forces pour vaincre ce bataillon inattendu des profondeurs de la terre. Cependant, pour espérer l'emporter, les héros doivent élire un chef qui montera sur le trône de Karak et unira les forces du bien. Et ce chef sera celui qui se distinguera le plus dans la bataille contre l'armée des monstres !

Karak 2 : Imperium est une extension pour le jeu de plateau d'aventure *Karak 2*. Cette extension ajoute 5 héros, 8 tuiles Paysage, 4 jetons Armée de monstres/Objet, des règles pour le combat joueur contre joueur, et un mode de jeu dans lequel les joueurs peuvent s'emparer du trône du chef de Karak.

BUT DE LA PARTIE

Le but est le même que celui du jeu de base ; le vainqueur est le joueur qui a collecté le plus de Pierres d'âme de l'armée des Ténèbres au cours de la partie.

MODIFICATIONS DANS LA MISE EN PLACE

- 1** Mélangez les nouvelles tuiles Paysage avec les anciennes tuiles Paysage des piles correspondantes.
- 2** Mélangez les nouveaux jetons Armée de monstres/Objet aux anciens dans le sac de jetons.
- 3** Près du sac de jetons Armée de monstres, placez également le dé Maître du temps, le dé Garde de l'empereur et le jeton Couronne de l'empereur.
- 4** Avant de choisir vos héros, ajoutez les cartes Héros de l'extension *Imperium* à celles du jeu de base.

MATÉRIEL

1 5 héros de carton et 5 socles en plastique

2 8 tuiles Paysage

4 tuiles Paysage de premier rang (1 × Grotte des gobelins, 1 × Mine des mangeurs de pierre, 2 × Faille),
4 tuiles Paysage de second rang (2 × Faille, 1 × Forêt/Rocher, 1 × Ferme/Rocher)

3 5 cartes Héros

4 5 jetons Ville (1 pour chaque héros)

5 5 dés Héros (1 pour chaque héros)

6 1 jeton Couronne de l'empereur

7 Règles en anglais, allemand et français

8 1 petit dé Garde de l'empereur

9 1 petit dé Maître du temps

10 4 jetons Armée de monstres (1 × Maître du temps, 3 × Fantôme)



NOUVELLES TUILES PAYSAGE

L'extension *Imperium* ajoute 3 types de tuiles Paysage. Attention : Les joueurs ne piochent pas de jetons Armée de monstres du sac lorsqu'ils entrent sur l'une de ces nouvelles tuiles Paysage (Grotte des gobelins, Mine des mangeurs de pierre et Faille).

Grotte des gobelins et Mine des mangeurs de pierre

Lorsqu'il entre sur cette tuile Paysage, le héros doit combattre la bande de gobelins ou le groupe de mangeurs de pierre qui s'y trouve. Après avoir vaincu les gobelins, le joueur prend 1 jeton Nourriture et 1 jeton Bois de la réserve commune. La bande de gobelins a une force de 1. En la vainquant, le joueur peut avancer jusqu'au niveau de gloire « 1 », comme s'il avait combattu une armée de monstres ayant une force de 1. Après avoir vaincu les mangeurs de pierre, le joueur prend 1 jeton Pierre de la réserve commune. Le groupe de mangeurs de pierre a une force de 2. En la vainquant, le joueur peut avancer jusqu'au niveau de gloire « 2 », comme s'il avait combattu une armée de monstres ayant une force de 2. Le tour du joueur prend automatiquement fin après le combat contre les gobelins ou les mangeurs de pierre, comme lors d'un combat normal. Si le héros perd le combat, il doit retourner sur la tuile où il se trouvait avant d'arriver sur celle-ci.

Si le héros vainc la bande de gobelins ou le groupe de mangeurs de pierre et reste sur la tuile Paysage, les autres héros peuvent passer par cette tuile sans avoir à combattre. Cependant, dès qu'il n'y a plus de héros sur cette tuile, de nouveaux ennemis émergent de leur repaire et occupent de nouveau la tuile. Le prochain héros qui entrera sur cette tuile devra alors les combattre. Les héros peuvent utiliser leurs capacités lorsqu'ils combattent des gobelins ou des mangeurs de pierre (par exemple, l'Éclaireur l'emporte automatiquement lors d'un combat contre des gobelins).

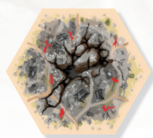
Note : Les joueurs ne peuvent pas effectuer d'action Récolter des ressources sur ces tuiles. Ils ne gagnent des ressources que lorsqu'ils vainquent les ennemis qui s'y trouvent.

Note : Les joueurs ne peuvent pas construire de ville sur ces tuiles Paysage.



EXEMPLE : Le Seigneur Xanros entre sur une tuile Paysage Grotte des gobelins 1. Il remporte le combat et gagne 1 jeton Nourriture ainsi que 1 jeton Bois 2. Kirima entre ensuite sur cette tuile 3. Elle ne combat pas les gobelins, puisque le Seigneur Xanros se trouve toujours sur la tuile. Le tour suivant, les deux héros quittent la tuile 4, et Elspeth y entre 5. Puisque la tuile était vide, les gobelins sont revenus et Elspeth doit les combattre.

Faïlle



Cette tuile Paysage représente la faille depuis laquelle une partie de l'armée du Général Ténébreux est apparue, émergeant à la surface pour exterminer l'humanité. Les héros doivent venir immédiatement à la rescousse et combattre de toutes leurs forces pour repousser cette attaque et refermer la faille. Au moment où cette tuile est découverte, tous les joueurs y déplacent leur héros. Chaque héros doit alors combattre en utilisant son dé Héros et autant de dés d'unité de son armée qu'il souhaite. Le héros qui a la plus grande puissance d'attaque remporte le jeton Couronne de l'empereur et devient l'empereur (voir plus loin). Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils effectuent un nouveau jet. Cependant, cette fois, ils ne lancent que leur dé Héros et y ajoutent le résultat de leur jet précédent. Ils lancent autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que quelqu'un l'emporte. Les héros peuvent utiliser leurs capacités comme s'il s'agissait d'un combat contre une armée de monstres.

Note : Ce combat ne déclenche pas d'effet Peste et Misère.

Attention : Les unités peuvent mourir durant ce combat, comme durant un combat contre des armées de monstres ou lors de combats joueur contre joueur. Les héros peuvent également être blessés durant un tel combat (uniquement à la suite du premier jet de dé).

NOUVEAUX JETONS ARMÉE DE MONSTRES/OBJET



Fantômes

Échos d'un passé lointain. Ils faisaient autrefois partie d'une nation ayant défié le Général

Ténébreux. En punition, ils ont été massacrés, tous, sauf un, un sorcier connu sous le nom de Maître du temps. Les fantômes sont le résultat de ses efforts, partiellement couronnés de succès, pour sortir son espèce de l'oubli — ni vivants, ni morts, ni matériels, ni immatériels. Seulement perdus et en colère.

Bénédictio



Comme les autres sorts, la Bénédictio doit être défaussée après utilisation. Un joueur peut lancer un sort Bénédictio à tout moment durant son tour afin de prendre un dé d'unité de la réserve commune (si son niveau de gloire le permet). De plus, il peut lancer le sort immédiatement après un combat afin d'annuler l'effet d'un symbole Crâne obtenu, évitant ainsi toute blessure à son héros et tout décès au sein de ses unités impliquées dans le combat. En utilisant le jeton Objet de cette manière, le joueur gagne également un dé d'unité si son niveau de gloire le permet.

Note : Le sort Bénédictio ne protège pas contre les blessures supplémentaires obligatoires durant un combat contre le Général Ténébreux.

Note : Si un joueur obtient les deux symboles Crâne sur son dé Héros lors d'un combat et qu'il utilise un sort Bénédictio, son héros ne meurt pas, mais l'effet Peste et Misère s'applique selon les règles habituelles.

Maître du temps



Selon d'anciennes légendes, il existe un sorcier si puissant qu'il peut contrôler le temps. La grande bataille l'opposant au Général Ténébreux a causé la destruction de la nation du sorcier et sa propre descente aux enfers. Ce sorcier est un ennemi des plus terrifiants mais, libéré du joug du Général Ténébreux, il pourrait devenir un allié précieux. Il est toutefois de nature instable.

Cristal du Maître du temps



Après avoir vaincu le Maître du temps et brisé le cristal qui le forçait à être au service des ténèbres, le joueur accueille le sorcier battu dans son armée et gagne le dé Maître du temps. Ce dé ne compte pas dans la limite de dés d'unité du héros donnée par son niveau de gloire. Le dé Maître du temps présente 2 nouveaux symboles.



Boucle temporelle : Si un joueur obtient ce symbole sur le dé Maître du temps pendant un combat, il peut prendre autant de dés qu'il souhaite (dé Héros et dés d'unité) et les relancer.



Trahison : Si un joueur obtient ce symbole sur le dé Maître du temps pendant un combat, il doit immédiatement donner le dé Maître du temps à un autre joueur de son choix.

EMPEREUR

Lors du premier combat pour refermer la faille, le joueur qui a la plus grande puissance d'attaque devient l'empereur. L'empereur gagne le jeton Couronne de l'empereur, le dé Garde de l'empereur et 1 jeton Ressource de chaque type (si possible) depuis la réserve commune. Les autres joueurs deviennent ses vassaux. Des règles légèrement différentes s'appliquent à l'empereur et à ses vassaux lors des actions Construire, Construire la ville et Recruter des unités. De plus, le joueur qui détient le jeton Couronne de l'empereur à la fin de la partie obtient 2 points de victoire supplémentaires.

Modifications dans les règles : Action Construire

L'empereur veille à la prospérité de son empire. Ainsi, lorsqu'il construit un bâtiment dans sa ville, il construit également le même bâtiment gratuitement dans la ville d'un autre joueur de son choix. Il peut uniquement choisir un joueur qui a déjà construit sa ville, mais qui n'a pas encore construit le bâtiment en question. Si aucun joueur ne répond à ces critères, l'effet ne s'applique pas. De plus, chaque fois qu'un vassal effectue une action Construire, il doit donner l'une de ses ressources (au choix) à l'empereur en guise de taxe. Il ne paye la taxe qu'une seule fois par action Construire, même s'il construit plusieurs bâtiments en même temps.

Note : Un vassal doit également payer cette taxe lorsqu'il construit sa ville.

Attention : Si un vassal n'a plus de ressources, et ne peut donc pas payer la taxe, il ne peut pas effectuer d'action Construire ou Construire la ville.



EXEMPLE 1 : Argentus est l'empereur. Il construit un Champ de tir dans sa ville. Il doit donc également construire un Champ de tir dans la ville d'un autre joueur. Taia a déjà un Champ de tir et le Seigneur Xanros n'a pas encore construit de ville, l'empereur a donc uniquement le choix entre Horan et Darius. Il choisit Darius et construit gratuitement un Champ de tir dans sa ville.



EXEMPLE 2 : Lors de l'action suivante, Horan décide d'utiliser l'action Construire pour construire un Camp militaire et une Tour du mage. Il doit donc payer 1 ressource à Argentus, qui détient la couronne de l'empereur, en plus du coût de construction des bâtiments. Il paye un total de 4 jetons Nourriture, 3 jetons Pierre et 1 jeton Bois à la réserve commune, ainsi que 1 ressource (il choisit du bois) à l'empereur en guise de taxe.

Modifications dans les règles : Action Recruter des unités

L'empereur mène l'effort de guerre dans la lutte contre le Général Ténébreux et veille à ce que les armées de ses vassaux soient assez fortes. Lorsqu'il effectue l'action Recruter des unités, il donne également une unité de la réserve commune à un autre joueur de son choix, et ce, gratuitement. Il peut uniquement accorder une unité du même type que celui qu'il a gagné lors de son action Recruter des unités. L'empereur doit respecter les limites imposées par le niveau de gloire du héros. Ainsi, il doit choisir un héros qui, en raison de son niveau de gloire, peut ajouter une autre unité à son armée. Si aucun joueur ne répond à ces critères, l'effet ne s'applique pas.

Note : L'empereur ne peut pas prendre toutes les unités qu'il reste dans la réserve commune si cela l'empêche de donner une unité à un autre joueur.

De plus, chaque fois qu'un vassal effectue une action Recruter des unités, il doit donner l'une de ses ressources (au choix) à l'empereur en guise de taxe, comme pour l'action Construire. Il ne paye la taxe qu'une seule fois par action Recruter des unités, même s'il recrute plusieurs unités en même temps.



EXEMPLE : Argentus, qui est actuellement l'empereur, effectue une action Recruter des unités. Il recrute 2 unités de chevaliers et 1 unité d'archers (la dernière de la réserve commune). Il doit ensuite donner 1 unité de chevaliers de la réserve commune à un autre joueur, puisqu'il n'y a plus d'unités d'archers dans la réserve et qu'il n'a pas recruté d'unités de mages. Taia et Darius ont déjà le nombre de dés maximum qu'ils peuvent avoir dans leur armée, déterminé par leur niveau de gloire. L'empereur peut donc choisir entre Horan et le Seigneur Xanros. Pour des raisons tactiques, il décide de donner l'unité de chevaliers au Seigneur Xanros.

Dé Garde de l'empereur



L'empereur ajoute le dé Garde de l'empereur à son armée. Ce dé ne compte pas dans la limite de dés d'unité du héros donnée par son niveau de gloire. Le dé Garde de l'empereur présente 1 nouveau symbole.



Bouclier : Si un joueur obtient le symbole Bouclier sur le dé Garde de l'empereur, il peut ignorer un des symboles Crâne obtenus sur l'un de ses autres dés. Il peut ainsi éviter toute blessure à son héros ou garder l'une de ses unités en vie.



EXEMPLE : Taia entre sur la tuile où se trouve l'empereur actuel – Argentus ① – et l'attaque. Elle a 2 unités de chevaliers et 2 unités d'archers à sa disposition. Elle possède également 1 épée et 1 sort Boule de feu dans son inventaire. Elle décide de lancer tous ses dés. Elle obtient 2 crânes sur son dé Héros, 1 crâne sur un dé Chevalier et 1 épée sur chacun des dés restants. ② Elle résout immédiatement l'effet Peste et Misère, perd 2 vies ③ et défausse le dé Chevalier qui lui a donné 1 crâne ④. Elle ajoute ensuite la force obtenue par l'épée et décide de ne pas lancer son sort, car elle ne souhaite pas le défausser. Sa puissance d'attaque totale est de 4. Argentus lance ensuite ses

Prendre la couronne

Dès qu'une autre faille apparaît durant la partie, les héros s'y déplacent et combattent pour la refermer. L'issue du combat détermine le prochain empereur. Après chacun de ces combats, on détermine le nouvel empereur et ce joueur obtient les récompenses associées : le jeton Couronne de l'empereur, le dé Garde de l'empereur et 1 jeton Ressource de chaque type (si possible). Tout joueur peut défier l'empereur pour prendre la couronne à tout moment durant son tour. Pour attaquer l'empereur, le héros du joueur doit se trouver sur la même tuile Paysage que l'empereur. Le combat met fin au tour du joueur, comme lors d'un combat contre une armée de monstres. Cependant, si l'attaquant est vaincu, il ne retourne pas sur sa tuile Paysage d'origine, mais reste sur la tuile Paysage avec l'autre héros. Un combat contre l'empereur s'effectue de la même manière qu'un combat contre une armée de monstres. Le joueur attaquant lance les dés en premier. Il doit utiliser son dé Héros et autant de dés d'unité qu'il souhaite (il peut ne pas en utiliser). Après son jet, il ajoute la force de ses armes au résultat et peut utiliser des sorts d'attaque. Puis, le héros attaqué lance ses dés. Comme l'attaquant, il doit utiliser son dé Héros et autant de dés d'unité qu'il souhaite (il peut ne pas en utiliser). Il ajoute la force de ses armes au résultat et peut utiliser des sorts d'attaque. Lors d'un combat entre héros, l'effet Peste et Misère s'applique selon les règles habituelles, immédiatement après chaque jet — celui de l'attaquant et celui du héros attaqué.

dés. Il a également 1 épée et 1 sort Boule de feu dans son inventaire. Il a 2 unités de mages et 1 unité de chevaliers dans son armée. Il sait qu'il lui faut obtenir au moins 3 épées. Il décide donc de conserver 1 dé Mage. Il lance son dé Héros, 1 dé Mage, 1 dé Chevalier et le dé Garde de l'empereur ⑤. Il obtient 1 épée sur le dé Chevalier, 1 crâne sur son dé Héros et sur le dé Mage, et enfin, 1 bouclier sur le dé Garde de l'empereur, qu'il utilise pour ne pas avoir à défausser le dé Mage ⑥. Même s'il utilisait sa capacité Affinité magique, Argentus ne pourrait pas l'emporter (Taia l'emporte en cas d'égalité puisqu'elle a engagé le combat). Taia sort vainqueur de ce combat. Elle prend le jeton Couronne de l'empereur et le dé Garde de l'empereur détenus par Argentus, ⑦ ainsi que 1 jeton Ressource de chaque type depuis la réserve commune ⑧. Le tour de Taia prend fin et les deux héros restent sur la tuile Paysage qui a été le théâtre du combat.

Note : Si l'attaquant et le héros attaqué ont une force de même valeur, l'attaquant l'emporte.

Note : Les héros peuvent utiliser leurs capacités comme lors d'un combat contre une armée de monstres (cependant, le héros ennemi n'est pas considéré comme une armée de monstres). Ainsi, les capacités Stratégie de guerre et Pillage du Guerrier, les capacités Nécromancie et Collecteur d'âmes du Sorcier, la capacité Finesse de combat de la Princesse guerrière, la capacité Affinité magique du Magicien, les capacités Berserk et Peau dure du Barbare, et la capacité Position stratégique du Samouraï peuvent être utilisées.

NOUVEAUX HÉROS

Aderyn - La Voleuse

Une ombre scintille dans la forêt, presque invisible, mais assurément mortelle. C'est ADERYN sur sa panthère, se préparant à tendre une embuscade à des troupes ennemies. De retour des profondeurs du château de Karak, elle a d'abord retrouvé son ancienne bande de maraudeurs, et a envisagé de se cacher et d'attendre que les autres héros viennent à bout du mal seuls. Mais, bien qu'elle n'agisse pas toujours avec intégrité, Aderyn a l'âme d'un héros. Ainsi, après quelques jours seulement de réclusion, elle s'est mise en route pour aider les forces du bien. Et qui sait, peut-être qu'elle découvrira des trésors en chemin.

MONTURE : Panthère



Rébellion :

La Voleuse retrouve sa bande de maraudeurs qui décide de l'accompagner sur son chemin vers la victoire. Lorsqu'elle se trouve sur une tuile Paysage présentant une forêt, la Voleuse peut gagner 1 dé Chevalier en payant 2 jetons Nourriture. Elle n'a pas besoin d'avoir construit une ville ou un bâtiment Camp militaire pour utiliser cette capacité. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Cette action n'est pas considérée comme une action Recruter des unités pour l'application d'autres effets.



Se faufiler :

La panthère, fidèle monture de la Voleuse, permet à cette dernière



de passer à travers des lignes ennemies sans avoir à les combattre. Ainsi, la Voleuse peut se déplacer librement sur les tuiles Paysage contenant des armées de monstres sans avoir à engager de combat. L'armée du Général Ténébreux fait toutefois exception à cette règle ; la Voleuse ne peut pas esquiver le combat si elle tombe sur cette armée. De plus, si la Voleuse entre sur une tuile Paysage qui contient une armée de monstres, son tour ne prend pas fin. Par contre, si elle combat, son tour se termine automatiquement, comme d'habitude.

Argentus - Le Magicien

Après ses aventures dans les catacombes de Karak, ARGENTUS entreprend un long voyage pour retrouver son Ordre de magiciens.

Il était persuadé qu'en racontant les souffrances qu'il avait endurées et en prouvant que des forces du mal subsistaient dans les souterrains du château, il saurait convaincre son Ordre de participer à la lutte contre les forces du mal. Cependant, l'Ordre étant très éloigné des problèmes du bas peuple, il a été décidé qu'il vaudrait mieux attendre et ne pas s'impliquer dans le conflit pour le moment. Argentus sait cependant que la situation est bien plus grave que l'Ordre ne veut l'admettre et qu'il doit prendre part au combat, même si cela cause sa perte.

MONTURE : Lion blanc



Affinité magique :

Le Magicien a amélioré ses compétences en magie défensive. Au combat, il peut utiliser l'effet du sort Boule de feu sans défausser de jeton Objet. De plus, il peut défausser le jeton Objet Sort Boule de feu au cours d'un combat pour ajouter +2 à sa puissance d'attaque (au lieu de +1). Il ne peut utiliser qu'un seul sort de cette manière durant son tour.



Roi de la nature :

Le lion peut effrayer une armée de monstres de force 3 ou moins (n'importe où sur le plateau). Son rugissement le déplace sur une autre tuile Paysage du plateau. Attention : L'armée de monstres ne



peut être déplacée que sur une tuile Paysage vide sur laquelle une ville pourrait être construite. Cette capacité peut être utilisée à tout moment en dehors d'un combat, mais une fois par tour uniquement. Ce n'est pas considéré comme une action.

Valduk - Le Barbare

VALDUK célébrait la fin de sa difficile épreuve de force dans les catacombes de Karak. Dans l'euphorie de la victoire, il ne fit pas attention à la guerre qui faisait rage à l'extérieur. Mais l'insouciance et le contentement ne peuvent durer éternellement lorsque l'ennemi frappe aux portes. Valduk fut ainsi pris au dépourvu. Il se réveilla dans une taverne en ruine, au milieu des cendres et de la destruction. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il prit conscience de sa mission de vie. Il dompta le plus grand rhinocéros laineux qu'il put trouver dans les plaines alentour et retourna là où était sa place : sur le champ de bataille où la terre grondait sous le déplacement des troupes ennemies et où les armes s'entrechoquaient bruyamment.

MONTURE : Rhinocéros laineux



Berserk :

Si le Barbare est blessé au combat, il entre dans une transe belliqueuse appelée Berserk. Lorsque le Barbare obtient les 2 symboles Crâne sur son dé Héros, il ajoute +2 à sa puissance d'attaque pour le combat en cours.



Peau dure :

Le rhinocéros laineux peut empêcher un coup fatal et sauver la vie d'une unité qui serait autrement morte au combat. Le joueur peut retirer 1 vie au Barbare au lieu de défausser le dé d'unité. Avec cette capacité, il peut sauver autant d'unités qu'il lui reste de vies. Le Barbare peut ainsi tomber inconscient en sauvant ses unités.

Kirima - La Chasseresse de créatures

Après avoir vaincu le dragon, KIRIMA bascula dans le royaume des rêves, où elle put de nouveau rencontrer l'esprit de sa sœur, qui l'accueillit



sous la forme d'une baleine chimérique. Les deux sœurs se remémorèrent longuement leurs expériences passées, leur vie dans les plaines du nord et leurs meilleurs moments ensemble. Cependant, même dans le royaume des rêves, les signes d'un malheur imminent commencèrent à se manifester au fil du temps, sans leur laisser aucune échappatoire. Les sœurs ont ainsi dû sortir de leur doux rêve pour bannir le mal une fois pour toutes. Ensemble, elles peuvent réaliser l'impossible. L'ennemi n'a qu'à bien se tenir !

MONTURE : Baleine chimérique



S'élancer dans la bataille :

Kirima est une guerrière aguerrie non seulement par l'inhospitalité de sa terre d'origine, mais aussi par ses aventures dans les souterrains de Karak. Chaque fois qu'elle attaque une armée de monstres qui se trouvait déjà sur le plateau (qui ne vient pas d'être révélée), elle ajoute +1 à sa puissance d'attaque pour ce combat.



Secouriste chimérique :

La réincarnation de la sœur de Kirima, la baleine chimérique, lui permet de rejoindre n'importe quel héros blessé sur le plateau. Cela compte comme un déplacement et Kirima peut ensuite effectuer n'importe quelle action sur la tuile Paysage atteinte. Dans le cadre de ce déplacement, elle récupère immédiatement 1 vie et rend 1 vie au héros qu'elle a rejoint. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Saigo - Le Samouraï

Dans un village paisible, presque à l'autre bout du monde, un démon débordant de méchanceté fit un jour son apparition. Il ravagea les maisons, dispersa les villageois et le bétail, et détruisit toutes les récoltes. Heureusement, un jeune samouraï du nom de SAIGO revint à temps de la chasse et put attirer le démon dans un piège. Il lui décocha plusieurs flèches mortelles et parvint ainsi à le repousser dans le monde des ombres. Cependant, au vu de la destruction causée par le démon, il était clair pour Saigo qu'il devait partir à la recherche du lieu d'origine du démon. Ses recherches le conduisirent au château de Karak où il put à nouveau affronter son ennemi et l'empêcher de faire du mal pour toujours.



MONTURE : Antilope



Voyageur expérimenté :

Le Samouraï est un archer émérite et un excellent professeur. Il peut former lui-même des unités d'archers. Immédiatement après avoir construit sa ville, le Samouraï peut également construire un bâtiment Champ de tir gratuitement (dans le cadre de la même action).



Position stratégique :

Le Samouraï peut relancer autant de dés Archer qu'il souhaite une fois par combat. Par contre, il doit appliquer les résultats de son second jet.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Nouvelles tuiles Paysage

Grotte des gobelins : S'il n'y a aucun héros sur cette tuile Paysage lorsqu'un joueur y entre, ce dernier doit combattre les gobelins immédiatement. Les gobelins ont une force de 1. S'il l'emporte, le joueur gagne 1 jeton Nourriture et 1 jeton Bois. S'il y a déjà un héros sur cette tuile Paysage, le joueur peut passer par cette tuile sans activer d'effet particulier.

Mine des mangeurs de pierre : S'il n'y a aucun héros sur cette tuile Paysage lorsqu'un joueur y entre, ce dernier doit combattre les mangeurs de pierre immédiatement. Les mangeurs de pierre ont une force de 2. S'il l'emporte, le joueur gagne 1 jeton Pierre. S'il y a déjà un héros sur cette tuile Paysage, le joueur peut passer par cette tuile sans activer d'effet particulier.

Faillle : Lorsqu'une faille est découverte, tous les héros s'y déplacent et lancent tous les dés de leur armée (leur dé Héros et autant de dés d'unité qu'ils souhaitent) pour déterminer le vainqueur (celui qui aura obtenu le plus d'épées). Les héros subissent des blessures et les unités meurent selon les règles habituelles. Le vainqueur devient l'empereur.

L'empereur

Un joueur qui est l'empereur peut utiliser le dé Garde de l'empereur, qui ne compte pas dans la limite de dés d'unité donnée par son niveau de gloire. De plus, ce joueur obtient 1 jeton Ressource de son choix chaque fois qu'un des autres joueurs (appelés vassaux) effectue une action Construire la ville, Construire ou Recruter des unités. Chaque fois que l'empereur

effectue une action Construire, il construit le même bâtiment dans la ville d'un autre joueur de son choix, et ce, gratuitement. Chaque fois que l'empereur effectue une action Recruter des unités, il donne un dé d'unité du même type à un autre joueur de son choix, et ce, gratuitement. Lorsqu'un joueur devient l'empereur, il gagne 1 jeton Ressource de chaque type. Un joueur peut devenir l'empereur en remportant un combat contre l'empereur actuel ou en remportant le combat après avoir découvert une faille. Tout joueur peut défier l'empereur pour prendre la couronne. Dans ce cas, le joueur attaquant lance les dés en premier, puis c'est au tour de l'empereur. Les joueurs doivent utiliser leur dé Héros et autant de dés d'unité qu'ils souhaitent. Ils peuvent utiliser leurs objets et capacités. Le héros qui a la plus grande puissance d'attaque l'emporte. En cas d'égalité, le joueur attaquant l'emporte.

Capacités des Héros

ADERYN – La Voleuse : Une fois par tour, en effectuant une action et en payant 2 jetons Nourriture, Aderyn peut recruter 1 unité de chevaliers sur les tuiles Paysage avec une forêt. Elle n'a pas à combattre les armées de monstres et peut passer par leurs tuiles librement.

ARGENTUS – Le Magicien : Argentus n'a pas à défausser le sort Boule de feu après utilisation, mais il peut le défausser une fois par combat pour ajouter +2 à sa puissance d'attaque. Une fois par tour, il peut déplacer une armée de monstres du plateau sur une tuile vide de son choix.

VALDUK – Le Barbare : Lorsque le Barbare obtient les 2 symboles Crâne sur son dé Héros, il ajoute +2 à sa puissance d'attaque. Il peut perdre 1 vie au lieu de défausser un dé d'unité lors d'un combat.

KIRIMA – La Chasseresse de créatures : Lorsque Kirima attaque une armée de monstres qui ne vient pas d'être découverte, elle ajoute +1 à sa puissance d'attaque. Elle peut se téléporter sur la tuile d'un autre héros une fois par tour. Elle récupère ainsi 1 vie et rend 1 vie au héros qu'elle a rejoint.

SAIGO – Le Samouraï : Lorsque Saigo construit une ville, il construit automatiquement un bâtiment Champ de tir, et ce, gratuitement. Il peut relancer autant de dés Archer qu'il souhaite une fois par combat.