

# VLAADA CHVÁTIL MAGE KNIGHT™ BOARD GAME

## FAQ OFFICIELLE

Version 1.0 - 7 Février 2014

Traduction Non Officielle

**Les questions/réponses de cette couleur concernent le jeu avec sa future extension *La Légion Perdue*.  
Il n'est pas nécessaire de prendre en compte ces explications si vous ne jouez qu'avec le jeu de base.**

### Mise en place du jeu

#### Que signifient les 3 petits cercles colorés en bas de la carte Héros ?

Ils servent aux règles du joueur fantôme dont vous avez besoin pour les parties solo et coop. Livret de Règles, p12.

#### Que signifie « Pyramide/pyramide/ouvert » dans les scénarios ?

Ces informations de mise en place montrent les différentes formes que doit prendre le plateau en fonction du nombre de joueurs. Ainsi, sur un scénario choisi, dans le paragraphe intitulé « Mise en place (pour 2/3/4 joueurs) », s'il est dit « Forme du plateau : Pyramide/pyramide/ouvert », alors cela signifie que le plateau sera de forme pyramide pour 2 joueurs, pyramide pour 3 joueurs et ouvert pour 4 joueurs.

#### Est-ce que les tuiles plateau utilisées lors de la mise en place comptent pour le nombre de tuile à utiliser dans le scénario ?

Oui. Si le scénario utilise 8 Tuiles Campagne et que vous utilisez la Tuile de départ A, il ne restera alors que 6 Tuiles Campagne par la suite à explorer.

#### Combien de dés et Unités devrait-on avoir dans un jeu solo ?

Le joueur fantôme ne compte pas comme un joueur dans ce cas précis, ainsi il devrait en avoir normalement 3, mais vous rajouterez un de plus si vous jouez le scénario *Conquête Eclair* ou contre *Volkare* (v. extension).

#### Quand les Unités d'Elite (au dos doré) rentrent-elles en jeu ?

Cela est précisé en page 4 du Livret de Règles dans le paragraphe « Préparation de la Manche ». Lorsque vous créez une Offre des Unités, vous alternez cartes Unité d'Elite (dorées) et cartes Unité Régulière (en commençant par les dorées) si au moins une Tuile Royaume a été révélée.

### Mana

#### En jetant les dés Mana au début d'une Manche, si au moins la moitié des dés Mana sur la Source ne sont pas aux couleurs fondamentales, dois-je les relancer un à la fois ?

Vous relancez simultanément tous les dés noirs et or. Répétez si nécessaire.

#### Puis-je utiliser le Mana noir la nuit comme un joker ?

Non. Le Mana noir peut seulement être utilisé la nuit, et seulement pour des effets spécifiques.

#### Comment puis-je payer un Mana ?

Vous pouvez payer un mana de 3 manières différentes.

- En utilisant un cristal de votre inventaire.
- En utilisant un jeton Mana acquis ce tour.
- En utilisant un dé sur la Source (un seul par tour).

Certaines cartes (*Source de Mana* par ex) vous permettent d'utiliser plus d'un dé de la Source dans un tour.

#### Puis-je jeter le Sort « Renaissance » lorsque je suis dans un Donjon durant le Jour ?

Non. *Renaissance* est un sort de Soins et ne peut pas être utilisé lors d'un combat. Dès que vous entrez dans le donjon, vous êtes dans une phase de Combat, et dès que le combat prend fin, vous n'êtes plus dans le donjon et ne pouvez donc plus utiliser de Mana noir.

#### Lorsque j'utilise le dé Mana de la carte Tactique *Vol de Mana*, dois-je le compter comme un dé utilisé de la Source ?

Non, puisqu'il n'est plus sur la Source après que vous l'avez volé.

#### Lorsqu'il est dit « prenez un dé Mana de la Source » (effet amélioré de la carte *Source de Mana*) dois-je le considérer comme le dé de la Source à utiliser par tour ?

Non. N'importe quel effet vous permettant de prendre un dé de la Source est différent de votre choix de prendre un dé de la Source pour l'utiliser comme un Mana (chose que vous ne pouvez faire qu'une seule fois par tour).

Note : « Payer un Mana » est différent de « Prendre un dé Mana de la Source ».

#### Si j'explore un donjon durant une Manche de Jour, pourrais-je utiliser un Mana noir de la Source pendant le combat ?

Oui, car être dans les profondeurs d'un donjon est considéré comme être de Nuit.

### Cartes

#### Quelle est l'importance des icônes en haut à gauche ?

Ces icônes définissent quand les cartes peuvent être jouées.

Notez que ces règles changeront lorsque l'extension *La Légion Perdue* sortira. Tous les détails seront dans le Livret de Règles de cette extension.

#### Dois-je considérer les cartes Blessure dans le nombre de mes cartes en main pour la résolution de la Tactique « Planification » ?

Oui. La décision de ne pas considérer les cartes Blessure comme les autres cartes se présente lors de la résolution d'un effet comme celle de la carte action *Improvisation*, pas lorsqu'elles sont en main.

#### Est-ce qu'un Sort amélioré par un Mana Rouge est considéré comme une carte Rouge lors des résolutions de la résistance et effets spécifiques ?

Oui. Si un Sort amélioré par un Mana Rouge dit « Attaque de Feu 4, transformez la cible en chat », alors un ennemi avec une Résistance de Feu pourra réduire de moitié l'Attaque de Feu à 2 et être immunisé à la transformation.

#### Puis-je jouer la carte action *Nobles Manières* dans un village mais sans dépasser l'Influence et obtenir néanmoins le bonus de Gloire ?

Oui, du moment que vous utilisez votre action pour interagir.

#### Pouvez-vous expliquer la carte action avancée *Effet Maximum* un peu mieux ?

J'espère. *Effet Maximum* copie essentiellement le texte d'une autre carte soit 2 fois, soit 3 fois. Ainsi si vous jouez *Effet Maximum* et que vous jetez une carte *Rage*, vous obtiendrez 3 fois *Attaque 2* (Notez que cela ne peut être divisé entre différents ennemis). Si vous jouez l'effet basique de la carte *Effet Maximum* et de la carte *Cristallisation*, vous aurez 3 opportunités de convertir du Mana pur en Cristal. Si vous utilisez l'effet amélioré de la carte *Effet Maximum* avec *Cristallisation*, vous aurez le texte « Gagnez un Cristal de n'importe quelle couleur » 2 fois, vous gagnerez ainsi 2 cristaux.

#### Est-ce que le Sort *Démolition* fonctionne toujours sur des ennemis avec une Résistance de Feu ?

La première partie de ce sort fonctionne car elle affecte la fortification où se trouve l'ennemi et pas l'ennemi lui-même. La seconde partie (-1 Armure pour les ennemis) n'a pas contre aucun effet.

#### Si je recrute une Unité avec la carte action *Récit Héroïque* mais que je la renvoie pour ensuite recruter encore une dans la même interaction, vais-je gagner de la Gloire/Réputation pour les deux Unités recrutées ?

Oui.

**Puis-je jouer la carte action avancée *Effet Maximum* avec la carte action *Détermination* pour gagner *Parade 5*, *Parade 5* et ensuite bloquer 2 ennemis différents ?**

Non. Les deux *Parades* générées viennent d'une seule et même carte, et *Effet Maximum* produit l'effet de la carte deux fois. Les ennemis doivent être bloqués individuellement et le nombre de *Parade* restant de cette carte ne peut être utilisé pour bloquer un autre ennemi.

**Lorsque je joue une autre carte avec des cartes comme *Concentration*, *Pouvoir de Concentration* et *Effet Maximum*, comment cela fonctionne-t-il avec les Résistances ?**

La seconde carte jouée est ce qui importe puisque la première carte est seulement là pour rendre la deuxième carte meilleure. Donc, si vous jouez l'effet amélioré de *Effet Maximum* avec *Bouclier de Glace* sur un ennemi avec *Résistance de Glace*, l'effet spécial ne se produit pas.

**Lorsque je joue l'effet amélioré de la carte avancée *Maîtrise du Cristal*, dois-je revenir sur tout ce que j'ai utilisé comme cristaux avant de jouer la carte, y compris le cristal que j'ai utilisé pour jouer la carte ?**

La carte *Maîtrise du Cristal* restitue tous les cristaux que vous avez utilisés ce tour-ci, y compris ceux que vous avez utilisés avant et après avoir joué la carte. Si vous utilisez un cristal bleu pour activer le pouvoir, celui-ci est aussi restitué. Notez cependant que le coût pour activer l'effet amélioré n'est pas nécessairement un cristal bleu : c'est un Mana bleu, qui pourrait être un cristal, ou un dé mana de la source, ou un jeton Mana. Ainsi, si vous améliorez cette carte avec un dé Mana de la Source, vous ne pourrez pas obtenir de cristal bleu en retour.

**Que se passe-t-il lorsque j'utilise l'effet basique de la carte *Sort Appel aux Armes*, et que je choisis l'Unité *Guerriers d'Utem* ? (*Attaque ou Parade 6*. Cette Unité est Blessée).**

L'Unité sera blessée, mais vous ne devrez pas lui « assigner de Dégâts ». Ainsi, il n'y aura pas de répartition des dégâts sur cette Unité. Notez que les règles statuent que les Unités nouvellement recrutées parmi l'offre sont toujours Disponibles et non-Blessées. Cette Unité sera donc soignée lorsque vous la recruterez.

**Pourriez-vous expliquer l'effet amélioré de la carte *Endurance Givrée* de *Tovak* un peu mieux ?**

Notez que ce qui est écrit sur cette carte sera modifiée dans *La Légion Perdue*, et qu'une nouvelle carte sera imprimée. La version du jeu de base donne +1 pour chaque résistance, mais puisque les résistances sont des capacités défensives, il a été donné +1 dans tous les cas, donc le terme « *Résistance* » était de trop.

Vous avez *Parade de Glace 5* et ajoutez ensuite 1 point de *Parade de Glace* pour chaque capacité que l'ennemi a (*Vif*, *Brutal*, *Toxique*, *Paralysant*, *Fortifié*, *Résistance au Feu*, *Résistance à la Glace*, *Résistance Physique*, auxquels s'ajoutent *Non-fortifié*, *Assassin*, *Lourd*, et *Furtif de l'extension*) et +1 pour chaque couleur d'attaque (*Glace*, *Feu*). Notez que l'attaque de *Feu Glacé* est de 2 couleurs.

Conformément au livret de règles de *La Légion Perdue*, les types d'attaque spéciale ne sont pas des capacités.

**Un ennemi dans un site fortifié ou un ennemi dans la cité verte compte-t-il comme ayant une autre capacité pour la résolution de la carte d'action *Endurance Givrée* de *Tovak* ?**

Non. La carte donne seulement +1 pour les capacités physiques inscrites sur le jeton. Toutes les autres capacités attribuées au jeton provenant d'autres sources ne sont pas prises en compte.

**Quand puis-je rajouter 3 cartes à mon deck si j'ai pris la carte tactique *Longue Nuit* ?**

Dès que votre deck joueur est épuisé, même au milieu de votre phase de pioche.

**Est-ce que le bonus de la carte action avancée *Au Cœur du Combat* s'applique seulement aux Unités qui ont une valeur attaque/parade propre ? Et, est-ce que cela augmente tous types d'attaque ?**

La carte *Au Cœur du Combat* augmente une capacité déjà existante ; Elle ne peut pas octroyer à une Unité ce qu'elle n'a pas de base. Elle augmente tous les types d'Attaque ou de *Parade* dont dispose l'Unité.

**Avec la carte avancée *Don pour la Magie*, puis-je déclencher un combat, jouer la carte *Don pour la Magie* pour utiliser la carte *Sort Appel à la Gloire* de l'offre des Sorts, et recruter une unité en plein milieu d'un combat ?**

Oui. La carte *Don pour la Magie* est marquée d'une icône Spéciale, elle peut donc être joué lors d'un combat.

**Avec la carte *Sort Distorsion Spatiale*, ai-je toujours besoin de payer 2 points de mouvement pour explorer la nouvelle tuile ?** Oui.

**La carte action *Attraction de Mana d'Arythea* (future extension) permet-elle d'utiliser un dé Mana noir de la Source en phase de Jour ?** Oui.

**Si l'effet d'une carte me permet d'utiliser un dé additionnel de la Source, puis-je les utiliser même si je n'ai pas utilisé mon dé régulier de la Source ?**

Oui. Ainsi, pour l'effet basique de la carte d'action *Attraction de Mana d'Arythea*, vous pourriez utiliser un dé noir de la Source comme n'importe quelle couleur même si vous n'avez pas utilisé votre dé source régulier.

## Combat Joueur Contre Joueur

**Puis-je déclarer la « fin de la Manche » pendant un combat Joueur contre Joueur ?**

Non.

## Compétences

**Si j'utilise la compétence *Motivation* dans une partie solo, puis-je gagner le Mana ?**

Oui. Vous avez le moins de Gloire. Vous en avez le plus aussi. Vous êtes spécial.

**Puis-je jouer les compétences *Magie Inutile*, *Flexibilité* et *Pouvoir Universel* sur la même carte inclinée ?**

Non.

**Si j'utilise la compétence *Magie Inutile* et que je n'ai pas encore utilisé mon dé régulier de la source, j'obtiens alors +3 au lieu de +2. Puis-je ensuite utiliser un dé Mana plus tard dans le tour ?**

Non.

**La compétence *Charisme* peut-elle être utilisée pour renforcer une capacité d'une Unité qu'elle n'a pas ?**

Non. Vous pouvez seulement donner +3 à une capacité *Parade* sur une Unité qui a déjà une capacité de *Parade*.

## Combat

**Si je suis sur une case adjacente à un ennemi errant et dépense 2 en point de Mouvement pour explorer, cela provoque-t-il l'ennemi ?**

Non. C'est seulement en vous déplaçant d'une case adjacente vers une autre que vous provoquez l'ennemi errant.

**Si je prends d'assaut une Cité et que je joue à la fois les cartes *Sort Tremblement de Terre* et *Démolition*, que se passe-t-il ?**

L'ordre est important. Vous devrez jouer *Tremblement de Terre* en premier pour réduire l'armure de 4 et ensuite jouer *Démolition*, pour ignorer la fortification du site.

**Si je joue l'effet amélioré de la carte action avancée *Bouclier de Glace* mais que la *Parade* n'est pas suffisante, l'armure de l'ennemi est-elle tout de même réduite ?**

Oui. Quelques cartes *Parade* ont des effets additionnels. A moins que ce ne soit stipulé autrement, ces effets s'appliquent que la *Parade* soit réussie ou non.

**Si je joue la carte *Sort Bouclier Explosif* pour bloquer une créature invoquée, vais-je détruire l'invocateur ?**

Non. La carte indique que lors de son utilisation à une *Parade* réussie, vous détruisez l'ennemi bloqué, c'est à dire l'invocation dans ce cas (peu importe la créature invoquée) et non l'invocateur. Notez que le détruire ne vous apporte pas de Gloire.

**Si je joue une carte inclinée en tant que *Attaque 1* ou *Parade 1*, sera-t-elle renforcée par la carte action avancée *Embuscade* ?**

Oui. Jouer une carte inclinée revient à jouer une carte où il est écrit « *Attaque 1* » (ou « *Parade 1* », ou « *Influence 1* » ou « *Mouvement 1* »).

**Si j'active une Unité pour sa capacité d'Attaque, est-ce que cette attaque est renforcée par la carte action améliorée *Embuscade* ?**

Non. Activer une capacité d'Unité ne revient pas à jouer une carte en tant que telle.

**Puis-je réduire une armure en-dessous de 1 ? (ref cartes extension *Hurllement de la Meute* et *Troupe de Choc*)**

Non. L'armure ne peut jamais être en dessous de 1. Considérez qu'il est écrit « à un minimum de 1 » sur ces cartes.

**Lorsque je prends un dommage *Toxique*, les cartes *Blessure* mises dans la pile de défausse comptent-elles dans la règle *Assommé* ?**

Non. Seules les cartes *Blessure* prises dans votre main comptent pour déterminer *Assommé*.

## Cités

**Combien de points de mouvement cela coûte-t-il pour atteindre une Cité ?**

Toujours 2. Ignorez le type de terrain visible sur la case de la Cité.

**Si j'attaque une Cité, aurais-je à combattre tous les ennemis ?**

Oui. Lorsque vous prenez d'assaut une Cité, vous initiez le combat avec tous les ennemis. Ce qui ne signifie pas que vous devez tous les vaincre en même temps. Vous pouvez choisir de ne pas bloquer et de ne pas attaquer certains ennemis comme d'habitude. Les assauts de Cité utilisent les règles normales de combat à plusieurs ennemis.

**Si j'attaque une Cité mais échoue à tuer tous les ennemis avant de battre en retraite, les ennemis tués réapparaîtront-ils ?**

Non. Tous les ennemis que vous tuez ne sont pas remplacés.

**Comment les Cités obtiennent-elles les jetons *Bouclier* sur elles ?**

Vous placez un seul jeton *Bouclier* sur la carte Cité pour chaque défenseur que vous aurez vaincu. L'ordre dans lequel ces jetons sont placés peut être important. Livret de Règles, p9 – *Conclusion du combat*.

**Les créatures invoquées bénéficient-elles du bonus procuré par la Cité ?**

Oui. Dans la Cité Rouge par exemple, si vous combattez un ennemi qui invoque un monstre, ce monstre devient *Brutal*.

Si j'attaque une Cité avec 3 ennemis et que l'un d'eux est un *Ver des Cryptes*, cela signifie-t-il qu'ils sont tous doublement fortifiés ?

Pas nécessairement. Quand il s'agit de les attaquer, vous pouvez les diviser en groupes dans le but de combiner les cartes d'attaque. N'importe quels ennemis que vous aurez choisis de mettre dans le groupe avec le *Ver des Cryptes* deviendront doublement fortifiés.

Les jetons Bouclier dans les Cités comptent-ils encore dans le décompte final si la Cité n'est pas conquise ?

Non. La Cité doit être conquise pour valoir quelque chose dans le décompte final.

## Repos

Ma main de départ se compose de 4 cartes Blessure et une carte Soins. Je choisis de faire un *Repos Standard*, mais alors je joue cette carte Soins pour soigner 1 Blessure. J'ai n'ai maintenant plus que 3 cartes Blessure en main, donc je ne peux pas répondre à l'exigence obligatoire de défausser une carte non-Blessure. Que se passe-t-il ?

Vous ne pouvez pas déclarer un *Repos Standard* ou un *Repos Prolongé*. Vous pouvez jouer la carte Soins avant de vous reposer, mais puisque vous devez défausser une carte non-Blessure pour effectuer un *Repos Standard*, votre seule option maintenant est de faire un *Repos Prolongé* et défausser 1 Blessure.

Dans cette situation, il serait préférable de déclarer un *Repos*, ne pas jouer la carte Soins, et alors effectuer un *Repos Standard*, en défaussant la carte Soins et par la suite toutes vos cartes Blessure.

## Divers

Dois-je obtenir +1 en Réputation pour avoir vaincu des jetons ennemis verts/rouges ?

Non. Vous gagnez un bonus de Réputation seulement lors de victoires sur des ennemis errants. Si vous avez vaincu un jeton ennemi qui n'est pas un ennemi errant, aucun bonus de Réputation ne vous sera octroyé.

Lorsque je suis attaqué par *Volkare* (future extension) ou un autre joueur, ai-je le droit d'utiliser les effets « Si vous commencez votre tour », comme sur la *Clairière Magique* ?

Seulement si vous participez pleinement. Si vous le faites, vous effectuez votre tour complet en avance.

Dois-je combattre des ennemis présents sur un jeton *Ruines* si je l'ai révélé en me déplaçant dessus ?

Non. Un jeton *Ruines* est face cachée si il est placé sur le plateau durant la Nuit. Se déplacer sur la case révélera le jeton, mais cela restera toujours un site d'aventures, une case sécurisée. Même si le jeton a des ennemis dessus, vous pouvez toujours choisir de les ignorer.

Combien de fois puis-je utiliser les capacités « Explore à une distance de 2 » des Unités Éclaireurs de la future extension ?

Le « une nouvelle tuile » inscrit sur la carte signifie que c'est seulement une seule fois par tour.

Pourriez-vous mieux expliquer le point de règle *Retraite Forcée* (Livret de Règles p.9) ?

Tout d'abord, si vous échouez à vaincre les défenseurs d'un site fortifié, vous devez battre en retraite vers la case où vous avez initié votre attaque. Ceci n'est pas une *Retraite Forcée*.

Les règles de la *Retraite Forcée* s'appliquent seulement si la case où vous êtes à la fin de votre tour n'est pas sécurisée. Ceci est généralement la conséquence d'un assaut ou d'une attaque sur un autre joueur en passant par une case Lac grâce à une compétence pour marcher sur l'eau, ou d'une nouvelle tuile révélée lorsque vous êtes sur un lac, en découvrant par la suite que vous ne pourrez pas vous déplacer au-delà du lac.

La *Retraite Forcée* arrive aussi lorsque votre tour prend fin sur une case avec un autre joueur, et que le *Joueur Vs Joueur* n'est pas permis. Ce qui peut arriver si vous explorez à partir d'une case occupée par un autre joueur, et que vous échouez votre mouvement par la suite. Notez que vous perdez aussi votre action pour ce tour dans cette situation – Livret de Règles, p.6, section 8e.

Qu'est ce que *Épuisement* et *Dé Mana Épuisé* ?

Ces termes sont seulement mentionnés dans le Livret de Découverte (p.12 et p.6). Les règles sont les mêmes dans le Livret de Règles, mais elles ne sont pas retranscrites de la même manière que dans le Livret de Découverte.

« *Épuisement* » est un terme utilisé lorsque votre main ne contient plus rien d'autre que des cartes Blessure.

« *Épuisé* » est un terme utilisé plusieurs fois dans le Livret de Découverte, mais le Livret de Règles statue uniquement lorsque le Mana Noir et Or ne peuvent pas être utilisés. Les dés Mana Noir de la Source sont épuisés durant le Jour, et les dés Mana Or sont épuisés la Nuit.

Si je joue un effet qui soigne une Unité, que se passe-t-il pour une Unité avec 2 Blessures ?

Seule une des Blessures est soignée.

Puis-je renvoyer une Unité volontairement ?

Seulement quand vous en recrutez une nouvelle et que vous n'avez pas de jeton commandement libre.

## Règles Généralement Oubliées/Mal Jouées

- ◆ Vous devez payer un Mana lorsque vous achetez un Sort à la *Tour de Mage*.
- ◆ Lorsqu'un *Monastère* est révélé, ajoutez une action avancée à l'offre des Unités. Lors de la préparation d'une nouvelle Manche, s'il en reste, retirez les avant d'ajouter une nouvelle action avancée par *Monastère* non-Incendié sur le plateau.
- ◆ Au début d'une nouvelle Manche (pas la première), retirez le sort et l'action avancée la plus en bas des offres, placez les en dessous de leurs piles respectives (sauf si vous jouez avec un joueur fantôme, auquel cas la carte action avancée va dans son deck et il gagne un cristal de la couleur du sort retiré).
- ◆ Les créatures avec une *Résistance au Feu* à la *Glacé* sont immunisées contre les effets spéciaux des cartes Rouges/Bleues.
- ◆ Les *Changements de Niveau* s'effectuent après votre tour. Vous ne pouvez pas changer de niveau au milieu d'un tour et recruter une nouvelle Unité avec le nouveau jeton commandement.
- ◆ Un effet octroyant +X à la prochaine carte que vous jouez n'agit pas sur une capacité d'une Unité.
- ◆ Si vous échouez à vaincre un ennemi dans un *Tombeau*, *Donjon*, *Monastère*, ou lors d'un assaut sur la forteresse d'un autre joueur, l'ennemi est défaussé.
- ◆ Si vous échouez à vaincre un ennemi dans une *Antre*, dans des *Sombres Terriers*, ou dans des *Ruines*, l'ennemi reste en place.
- ◆ Quand vous incendiez un *Monastère*, l'ennemi défenseur ne gagne pas *Fortifié*.
- ◆ Si vous êtes sur ou à côté d'une Cité conquise sur laquelle vous avez un jeton, votre Limite de cartes en main est de +1 (+2 si vous êtes le *Seigneur de la Cité*). Cela ne peut pas être cumulé avec le bonus des Forteresses.
- ◆ Lorsque vous prenez d'assaut une *Forteresse* d'un autre joueur, vous combattez un jeton ennemi Gris mais vous n'obtiendrez que la moitié de sa valeur en Gloire (arrondie au supérieur). Il est défaussé si vous échouez à le vaincre. Idem pour les *Tours de Mage* dans le scénario « *Conquérir et Tenir* ».
- ◆ Lorsque vous acquérez une nouvelle compétence grâce à un changement de niveau, vous pouvez choisir la compétence d'un autre joueur dans l'*Offre de Compétences Communes*. Si vous le faites, vous devez prendre la carte Action Avancée ayant la position la plus basse de l'offre.
- ◆ Vous ne pouvez pas prendre une de vos propres compétences dans l'*Offre de Compétences Communes*.
- ◆ Vous pouvez placer un jeton Bouclier sur une Cité pour chaque ennemi que vous aurez vaincu. Le joueur qui aura le plus de jetons devient le *Seigneur de la Cité* (en cas d'égalité, le premier joueur à avoir placé un jeton sur la Cité est le Seigneur).
- ◆ Lors d'une interaction avec une Cité, vous ajoutez +1 à votre Influence pour chaque jeton Bouclier que vous aurez sur la carte.
- ◆ Si il n'y a plus aucune tuile libre dans la *Pioche Tuiles Plateau* lorsqu'un joueur tente une exploration, il peut utiliser au hasard une tuile *Campagne* retirée du jeu lors de la *Mise en Place*. Si toutes les tuiles *Campagne* ont été placées, il peut utiliser les tuiles *Royaume* sans Cité retirées à la place. Les tuiles explorées dans ce cas (*Campagne* ou *Royaume*) peuvent seulement être placées de telle sorte qu'elles soient adjacentes à au moins 3 autres tuiles.
- ◆ Si vous terminez votre tour sur une *Clairière Magique*, vous pouvez jeter une Blessure de votre main ou de votre défausse. Ce n'est pas un Soins.
- ◆ Au début de la Manche, s'il y a plus de dés noirs et or que de dés aux couleurs fondamentales (rouge, bleu, vert, blanc) dans la source, relancer tous les dés noirs et or.
- ◆ Vous pouvez défausser librement des cartes non-Blessure à la fin de votre tour.
- ◆ Les *Orques Maraudeurs* et les *Draconiens* procurent de la Réputation lorsqu'ils sont vaincus (+1 pour les *Orques Maraudeurs* / +2 pour les *Draconiens*).
- ◆ Les *Orques non-Maraudeurs* et les *Draconiens* rencontrés dans des *Ruines* (par exemple) ne procurent aucun bonus de Réputation.
- ◆ Si la forme du scénario est *Pyramide* vous ne pouvez pas placer de tuile *Royaume* sur les littoraux.
- ◆ Les jetons ennemis sont distribués au hasard lors d'assauts coopératifs d'une Cité. La seule chose que vous pouvez choisir est le nombre d'ennemis assignés à chaque joueur.
- ◆ Les Dégâts sont assignés aux Unités avant vous même – vous ne pouvez pas prendre une Blessure pour réduire une attaque et laisser ensuite une Unité avec la résistance « encaisser » le reste.
- ◆ Lors d'un combat, vous pouvez assigner des dégâts à une Unité seulement une seule fois – Ainsi si vous êtes par exemple attaqué par 2 Orques et que vous ne pouvez pas les bloquer, vous ne pouvez pas assigner les dégâts des deux ennemis à votre Golem de Glacé.
- ◆ Lorsque vous battez en *Retraite* à partir d'un site *Fortifié* que vous n'avez pas réussi à conquérir (*Cité*, *Château*, *Tour de Mage*) vous ne subissez pas de Blessure. Les Blessures apparaissent seulement lors de *Retraite Forcée* (si vous devez encore battre en *Retraite* à cause d'une case non-sécurisée).