

# KEMET

## SETH

UNE EXTENSION DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE,  
ILLUSTRÉE PAR DIMITRI BIELAK ET ÉMILE DENIS.

La vallée du Nil tressaille. Au cœur du delta, une sombre lueur pourpre transperce les cieus et glace vos troupes d'effroi. Une cité toute puissante émerge dans le delta du Nil, surplombée d'une pyramide d'améthyste.

Un ancien dieu s'est réveillé, et sa cruauté n'a d'égale que sa fureur.

Seth est de retour.

Seule la communauté des divinités de Kemet peut espérer vaincre le courroux du dieu du chaos !

Pour protéger les terres noires de cette nouvelle menace, il vous faudra coordonner vos stratégies, reconstruire les temples sacrés enfouis depuis des temps immémoriaux dans le désert, effectuer la Grande Cérémonie et invoquer l'aide du puissant Osiris...

### BUT DU JEU

Dans *Kemet Seth*, les joueurs sont séparés en 2 camps. Un joueur incarne Seth et a pour objectif de prendre le contrôle des terres noires de Kemet. Les autres joueurs incarnent la communauté et devront résister à cette invasion.

### ÉLÉMENTS DU JEU

#### LA CITÉ DE SETH

Le plateau de jeu est modifié par la mise en place de la cité de Seth sur le delta du Nil.

La cité de Seth est accessible par les portails de Seth situés sur la case désertique bordant ses remparts et la case désertique bordant la rive ouest du Nil.

Seth peut emprunter les portails sans aucune pénalité, qu'ils soient ouverts ou fermés.

La communauté devra, en revanche, activer le portail bordant la rive ouest du Nil pour pouvoir utiliser les portails et accéder à la cité de Seth.

#### LES PORTAILS DE SETH

Les portails de Seth sont connectés l'un à l'autre et sont considérés comme adjacents lors d'un déplacement.



FERMÉ



OUVERT

#### LES TEMPLES SACRÉS

Les temples sacrés sont de nouvelles figurines que la communauté va construire durant la partie. Les figurines des temples se composent de 3 niveaux différents à assembler au fur et à mesure de leur construction.



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

#### LA PISTE PHASE DE JOUR

La piste Phase de jour est placée au-dessus du plateau Cité de Seth en fonction du nombre de joueurs.



#### Éléments du jeu :

- 1 plateau de jeu Cité de Seth
- 1 plateau de jeu individuel Seth
- 1 plateau de jeu commun Osiris
- 2 plateaux de jeu Phase de jour recto/verso
- 1 dé Pyramide violet
- 3 figurines créatures (Vautour, Crocodile, Cobra)
- 1 figurine Osiris
- 15 figurines unités de Seth
- 3 figurines Temple niveau 1
- 3 figurines Temple niveau 2
- 3 figurines Temple niveau 3
- 16 tuiles Pouvoir violettes
- 4 tuiles Pouvoir communauté
- 2 nouvelles tuiles Pouvoir bleues
- 6 jetons Action violets
- 2 jetons Action dorés
- 1 jeton Action gris
- 1 jeton Action transparent (tuile Pouvoir)
- 1 jeton Action transparent (ordre du tour de jeu)
- 9 cartes Combat Seth
- 15 cartes ID Seth
- 40 cartes ID Communauté
- 10 cartes Créature
- 6 jetons Pouvoir de la communauté (plateau Osiris)
- 6 jetons Pouvoir de la communauté recto/verso (Temples)
- 4 jetons Prière
- 1 jeton Portail de Seth
- 3 jetons PV temporaires
- 1 aide de jeu



## PRÉPARATION DU JEU

### SETH

Le joueur incarnant Seth prend les éléments de jeu suivants :

- 1 Son plateau individuel et un nombre de jetons Action violets égal au nombre de joueurs de la communauté +1. Son marqueur de  est placé sur la case 6 de son échelle des Points de Prière
- 2 La pyramide violette, posée au niveau 1 à l'intersection des 3 secteurs de sa cité.
- 3 15 unités dont 12 sont placées dans sa cité. *Note : les troupes de Seth peuvent contenir jusqu'à 6 unités.*
- 4 À côté du plateau de jeu, sont disposées les tuiles Pouvoir de Seth ainsi que la pioche de ses cartes Intervention Divine qui aura été préalablement mélangée.
- 5 Les figurines de créature (Vautour, Crocodile, Cobra) sont placées sur leurs tuiles Pouvoir respectives.
- 6 La carte Combat Miroir Mortel est placée à côté de la tuile Pouvoir qui lui est liée.
- 7 Les 6 cartes Combat spécifiques de Seth (*Attention : 2 cartes Combat supplémentaires sont utilisées si les joueurs décident de jouer avec une partie de l'extension Ta Seti cf. encart.*)
- 8 Les 7 cartes Créature spécifiques de Seth. (*Attention : 3 cartes Créature sont utilisées avec l'extension Ta Seti cf. encart.*)
- 9 Il place le jeton Portail face fermée sur la case désertique bordant la rive ouest du Nil.
- 10 Seth pioche une carte ID puis choisit une tuile Pouvoir violette de niveau 1, sans en payer le coût, et la place dans sa réserve.

### LA COMMUNAUTÉ

Les membres de la Communauté procèdent à une mise en place identique à celle de *Kemet*, avec les spécificités suivantes :

- 1 Ils remplacent la pioche de cartes ID par la pioche de cartes ID Communauté spécifique à *Kemet, Seth*.
- 2 Les tuiles Pouvoir *Point de victoire* (niveau 3) sont remplacées par celles de *Kemet, Seth* dans les couleurs correspondantes.
- 3 Les tuiles Pouvoir bleues *Légion* et *Sphinx* sont remplacées par celles de l'extension.
- 4 Le plateau de jeu Osiris est placé à côté du plateau de jeu.
- 5 La figurine d'Osiris est placée sur sa tuile Pouvoir correspondante.
- 6 Les 6 jetons Pouvoir Temple et les 4 jetons Prière sont placés faces cachées à côté du plateau de jeu.
- 7 Chaque membre de la communauté donne un de ses jetons Action au joueur incarnant Seth.
- 8 Un jeton Action transparent est placé sur la première case de la piste Phase de jour (les joueurs n'utilisent pas leur jeton Ordre du tour à *Kemet, Seth*).
- 9 Chaque joueur choisit, sans en payer le coût, un pouvoir de niveau 1 légal **non violet** (c'est-à-dire conforme à sa configuration initiale de pyramides) et le place dans sa réserve.

Les membres de la Communauté peuvent se concerter dans le choix de leurs pyramides de départ et de pouvoirs.

### Extension *Ta Seti* :

Vous pouvez utiliser les cartes Combat et les tuiles Pouvoir de l'extension *Ta Seti*. Si vous décidez de jouer avec ces éléments de l'extension *Ta Seti*, ajoutez les éléments de l'extension Seth suivants :



La communauté utilise le verso du plateau Osiris et échange la tuile Pouvoir noire *Point de victoire* avec celle-ci :





## TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose d'une phase de nuit et d'une phase de jour comportant une éclipse selon le nombre de joueurs.

Il conviendra de se référer à la piste Phase de jour correspondante.

### PHASE DE NUIT

Cette phase est identique à *Kemet* pour les membres de la communauté.

Sauf précision contraire, Seth réalise sa phase de nuit avant la communauté.

Pendant la phase de nuit, Seth gagne un nombre de  égal au nombre de joueurs composant la communauté et pioche une carte ID de sa pioche.

### PHASE DE JOUR

À *Kemet*, *Seth*, la phase de jour est complètement différente.

Seth et la communauté jouent leurs tours de façon alternée, Seth commençant et finissant toujours la phase de jour.

#### TOUR DE LA COMMUNAUTÉ

Chaque membre de la communauté, dans l'ordre de leur choix, effectue **une action**.

#### TOUR DE SETH

Seth effectue **une ou plusieurs actions** en fonction du nombre indiqué sur la piste Phase de jour.

#### PHASE D'ÉCLIPSE

Une phase d'éclipse s'intercale durant la phase de jour quand Seth est opposé à 3, 4 ou 5 joueurs. Sauf précision contraire, Seth réalise sa phase d'éclipse avant la communauté.

Durant cette phase, toutes **les tuiles Pouvoir à effet de nuit** sont activées.

## CHANGEMENT DE RÈGLES

### SE DÉPLACER

Les joueurs peuvent traverser, durant leur déplacement, une case contenant des unités du même camp et donc dépasser **momentanément** leur limite de troupes et de créature par case.

Ils doivent cependant respecter leur limite de troupes et de créature par case à la fin de leur déplacement.

### RAPPEL DES UNITÉS APRÈS UN COMBAT

Quand les joueurs rappellent des troupes, ils récupèrent un nombre de  égal au nombre d'unités rappelées -1.



**Exemple :** si un joueur rappelle les 4 unités restantes après un combat, il récupérera 3 .

# SETH

## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Pendant la phase de nuit, Seth gagne un nombre de ♀ égal au nombre de joueurs composant la communauté et pioche une carte ID dans sa pioche.
- Seth a une limitation de troupe de **6 unités et 1 créature**.
- Seth ne peut rappeler une troupe que **s'il perd un combat**.
- Seth ne peut gagner que des **PV de combat**.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Seth gagne immédiatement la partie si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- Il gagne son 8<sup>e</sup> PV de combat (ou 10 si le joueur incarnant Seth est plus expérimenté que les joueurs de la communauté).
- La communauté ne possède plus aucune unité en jeu.

## LE PLATEAU DE SETH

- Seth peut poser un jeton Action violet **uniquement** sur les cases violettes de sa pyramide.
- Seth peut poser un jeton Action appartenant à un joueur de la communauté sur n'importe quelle case de sa pyramide.
- Si un jeton Action est posé sur une case jaune, l'action impactera le joueur de la communauté de la couleur correspondante.

**Rappel :** dans une partie à 4 joueurs, Seth joue contre 3 membres de la communauté. Il dispose donc de 4 jetons Action violet et 3 jetons Action communauté (un de chacune des couleurs choisies par les joueurs de la communauté).



## EFFETS DES CASES VIOLETTES

ACHETER UN POUVOIR - SE DÉPLACER - RECRUTER - FAIRE ÉVOLUER UNE PYRAMIDE

Identique à Kemet.

### INVASION FURIEUSE

En utilisant cette action, Seth peut déplacer jusqu'à deux de ses troupes différentes sur le plateau de jeu. Il doit respecter les règles de déplacement de chacune des troupes et bénéficie de tous les effets qui affectent l'action Se déplacer / Combattre.

Les déplacements sont simultanés et Seth devra les effectuer avant d'en résoudre les conséquences.

Si les déplacements génèrent 2 combats, Seth choisira 2 cartes Combat qu'il affectera nécessairement à l'un et l'autre des combats (il ne défaussera donc aucune carte face cachée pour ces 2 combats).

Pour la communauté, la préparation des combats reste identique à Kemet.

Le choix d'affecter des cartes ID à chaque combat devra être effectué lors de cette préparation. Si les deux combats impliquent le même joueur de la communauté, celui-ci choisira 2 cartes Combat qu'il affectera nécessairement à l'un et l'autre des combats.

Seule la **résolution du combat** n'est pas simultanée et Seth choisit quel combat sera résolu en premier. Une fois les conséquences du 1<sup>er</sup> combat déterminées, on résout le 2<sup>e</sup> combat.

#### INVOCATION

Seth pioche une carte ID de sa pioche.

#### PRIER

Seth récupère 3 ♣.

### EFFETS DES CASES JAUNES

#### CORROMPRE UNE CRÉATURE

Seth choisit une de ses cartes Créature et effectue un combat avec la créature choisie n'importe où sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

- La tuile Pouvoir de la créature choisie doit être encore disponible à l'achat.
- Le niveau de la pyramide de Seth doit être au moins égal au niveau de la créature choisie.
- La créature devra attaquer une troupe contenant au moins une unité du joueur de la communauté de la couleur du jeton Action qu'il a utilisé pour activer ce pouvoir (exception : Sphinx de Khnum).
- Cette attaque n'est pas possible dans les cités de la communauté hormis pour le Phoenix.

Le combat est résolu normalement et Seth peut utiliser des cartes ID.

Si la créature gagne le combat, Seth gagne 1 PV de combat. Une fois le combat résolu, Seth défausse la carte Créature de sa main et la créature est replacée sur sa tuile Pouvoir.

#### IMPORTANT !

**Lorsqu'une tuile Pouvoir avec une créature est achetée, Seth défausse de sa main la carte Créature correspondante et ne pourra plus la corrompre.**

#### CORROMPRE UNE TROUPE

Seth peut déplacer une troupe contenant au moins une unité du joueur dont il utilise le jeton Action et paie les éventuels coûts de déplacement de la troupe corrompue. À aucun moment, il ne peut scinder la troupe qu'il corrompt.

Il peut alors déclencher **un combat** qui devra être résolu entre les deux joueurs impliqués. L'attaquant sera toujours le joueur dont Seth utilise le jeton Action.

Les deux joueurs concernés par le combat ne peuvent échanger aucune information avant d'avoir dévoilé leurs cartes Combat et éventuelles cartes ID.

Si la troupe corrompue gagne le combat, c'est Seth qui remporte le point de victoire. Le reste des conséquences du combat (rappel, gain de ♣ par l'effet de tuiles, etc.) est géré par et pour la communauté.

#### IMPORTANT !

**Seth ne peut pas déclencher un combat entre des troupes constituées d'unités appartenant exclusivement au même joueur.**

#### DÉTRUIRE DEUX UNITÉS

Seth détruit deux unités appartenant au joueur dont il a utilisé le jeton Action.

Seth peut tout à fait choisir de détruire des unités de deux troupes différentes.

#### CORROMPRE UNE PYRAMIDE

Seth peut acheter une tuile Pouvoir non violette, en fonction des pyramides présentes dans la cité du joueur de la communauté dont les pyramides ont été corrompues et d'une valeur maximale à celle de sa pyramide violette.

Seth devra payer 1 ♣ **supplémentaire** au coût de la tuile Pouvoir acquise.

#### Extension *Ta Seti* :

Si les joueurs utilisent l'extension *Ta Seti*, Seth ne peut pas utiliser la carte Combat suivante :



lorsqu'il combat avec l'action Corrompre une créature.

#### COMPOSITION D'UNE CARTE CRÉATURE

Capacité de la créature

+2

Illustration de la créature correspondante

Phase où le pouvoir est actif

Pouvoir de la créature

➤ Si la troupe attaquée est mixte, le combat devra être joué par un joueur d'une couleur différente de celle du jeton Action utilisé par Seth pour corrompre. En effet, un joueur ne peut pas jouer à la fois l'attaquant et le défenseur dans un combat.

**Exemple :** Seth a fait évoluer sa pyramide violette au niveau 2 et corrompt les pyramides du joueur vert qui a une pyramide rouge de niveau 3. Il ne pourra donc acheter qu'un pouvoir rouge de niveau 1 ou 2, car sa pyramide violette n'est pas de niveau 3.

# LA COMMUNAUTÉ

## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Les membres de la communauté sont alliés et peuvent se concerter, discuter des stratégies et se conseiller sur les choix à faire pour arriver à vaincre Seth. Ses discussions ne peuvent être tenues secrètes.
- Les membres de la communauté **ne peuvent pas** révéler leurs cartes ID.
- Les troupes des membres de la communauté ne se combattent jamais sauf sous l'effet de l'action spéciale de Seth : Corrompre une troupe.
- La limitation de troupes de la communauté est de **5 unités et 1 créature**.
- Les PV permanents et temporaires acquis par les membres de la communauté sont communs à l'ensemble de la communauté.
- Pour gagner 1 PV permanent grâce aux temples, la communauté doit contrôler :
  - 2 temples dans les parties où la communauté est composée de 2 membres
  - 3 temples dans les parties où la communauté est composée de 3 membres ou plus

## LE PLATEAU DE JEU OSIRIS

Les membres de la communauté ont à leur disposition un nouveau plateau de jeu leur permettant d'y placer :

- Les nouveaux Pouvoirs de la communauté.
- Les niveaux de prières et pouvoirs des temples sacrés
- Le pouvoir de la Grande Cérémonie
- Leurs PV permanents et temporaires

## CONDITIONS DE VICTOIRE

La communauté gagne immédiatement la partie quand elle remplit les **3 conditions** suivantes :

- 1) Construire un temple sacré dans le désert
- 2) Réaliser la Grande Cérémonie
- 3) Gagner au moins 6 PV permanents

Toutefois si la communauté remplit les conditions 1) et 2), elle pourra également l'emporter si, au début d'une de ses phases d'action, elle contrôle au moins un des quartiers de la cité de Seth (cf Grande Cérémonie et activation des portails de Seth).

**Note :** Les objectifs peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.

### CONSTRUIRE UN TEMPLE SACRÉ DANS LE DÉSERT

Pour construire un temple sacré, les membres de la communauté devront, **au début** de la phase d'action de la communauté et avant toute action d'un des membres de cette dernière, sacrifier des unités sur une case désertique **sans obélisque**.

La construction d'un temple sacré n'est pas une action et ne nécessite donc aucun jeton Action. Une case désertique sans obélisque ne peut recevoir qu'un seul temple sacré et sa construction sera réalisée dans l'ordre suivant :

Niveau 1 ► Niveau 2 ► Niveau 3

#### IMPORTANT !

**La communauté ne peut construire qu'un seul niveau par phase d'action (il n'est donc pas possible de sacrifier 3 unités en une seule fois afin de construire les 2 premiers niveaux d'un temple), mais peut décider de construire plusieurs temples sacrés différents lors d'une même phase d'action.**

#### NIVEAU 1 : LA BASE DU TEMPLE

**Coût :** Sacrifier 1 unité

**Condition :** Case désertique sans obélisque

**Effet :** La base du temple n'offre aucun pouvoir.



► *Sacrifier des unités consiste à les retirer du plateau de jeu et à les remettre dans sa réserve.*

► *Sacrifier une unité n'est pas un rappel d'unités et ne permet pas de récupérer de ☩.*

**Exemple :** La communauté a 4 unités sur une case désertique sans obélisque. Au début de son tour, les membres décident d'en sacrifier 1 pour poser la base d'un temple. Les 3 unités non sacrifiées resteront en jeu sur cette même case.

## LES TEMPLES DE LA COMMUNAUTÉ

Pouvoir du temple

Niveau de pouvoir

Niveau de prière

Base du temple



## JETON PRIÈRE ET POUVOIR



Jeton Prière Verso



Jeton Prière Recto

Jeton  
Pouvoir



Recto



Verso

Jeton Pouvoir  
Temple



Recto/Verso

### NIVEAU 2 : LE NIVEAU DE PRIÈRE

**Coût :** Sacrifier 2 unités

**Condition :** Temple sacré de niveau 1

**Effet :** La communauté pioche, **au hasard**, un jeton Prière et le place sans le regarder face verso sur le plateau de jeu Osiris.

Le niveau de prière rapporte 1 ☞ à répartir entre son (ses) contrôleur(s) à la fin de chaque phase de jour.

### NIVEAU 3 : LE NIVEAU DE POUVOIR

**Coût :** Sacrifier 3 unités

**Condition :** Temple sacré de niveau 2

**Effet :** Le niveau de pouvoir permet à la communauté de valider un objectif, d'acquérir un pouvoir et d'augmenter le niveau de prière.

La communauté pioche **au hasard** un jeton Pouvoir et le place face recto sur le plateau Osiris, puis sélectionne le jeton Pouvoir Temple correspondant et le place au sommet du temple sacré.

Ce pouvoir bénéficie maintenant à la communauté, indépendamment de l'occupation du temple par la communauté ou Seth.

Enfin, la communauté retourne le jeton Prière du temple correspondant afin d'augmenter le gain de ☞ à la fin de chaque phase de jour.

Le temple est considéré comme un temple classique : il rapporte donc un PV temporaire quand il est occupé par la communauté et compte dans l'octroi de PV de contrôle de temple.

### PARTICIPER À LA GRANDE CÉRÉMONIE

Pour y participer, un ou plusieurs membres de la communauté devront **pendant** une phase d'action de la communauté, se trouver sur une case désertique **avec obélisque** et dépenser un certain nombre de ☞.

Participer à la Grande Cérémonie n'est pas une action et ne nécessite donc aucun jeton Action.

### DÉPENSER DES POINTS DE PRIÈRE

- Le coût total de la Grande Cérémonie est de 10 ☞ par membre de la communauté.
- Chaque PV temporaire acquis par la communauté réduit de 4 ☞ le coût total en ☞.
- L'ensemble des ☞ nécessaires doit être payé en une seule fois par les membres de la communauté participant à la Grande Cérémonie.

### FINALISATION DE LA GRANDE CÉRÉMONIE

La Grande Cérémonie permet à la communauté de valider un objectif, de **choisir** un jeton Pouvoir parmi ceux restants et d'activer le portail de Seth.

Le jeton Pouvoir bénéficie maintenant à la communauté et est placé sur le plateau Osiris.

Le jeton Portail situé sur la rive ouest du Nil est retourné face *Ouvert*. Dorénavant, la communauté peut utiliser les deux portails et donc tenter d'envahir la cité de Seth.

### GAGNER 6 POINTS DE VICTOIRE PERMANENTS

La communauté doit réunir au moins 6 PV permanents.

► Seth peut prendre le contrôle d'un temple, mais ne bénéficiera que des ☞ en fin de phase de jour.

► Seul un temple au niveau 3 compte pour le gain d'un PV temporaire ou d'un PV permanent de contrôle des temples.

**Exemple :** La communauté est constituée de 3 joueurs. Le coût de la Grande Cérémonie est donc de 30 ☞.

Pierre et Claire ont chacun élevé une de leurs pyramides au niveau 4 et la communauté contrôle un temple. La communauté possède donc 3 PV temporaires pour une réduction totale de  $3 \times 4 = 12$  ☞. Étienne et Claire sont sur deux cases désertiques différentes avec un obélisque, ils devront à eux deux dépenser  $30 - 12 = 18$  ☞ pour finaliser la Grande Cérémonie.

## ACHETER UN POUVOIR DE SETH

Un membre de la communauté peut acheter en phase de jour une tuile de Seth s'il a ses **3 pyramides au moins au niveau requis** pour la tuile Pouvoir violette qu'il convoite.

Par exemple, s'il veut acheter une tuile Pouvoir violette de niveau 2, il devra avoir en jeu 3 pyramides au moins au niveau 2.

Il posera alors son jeton Action sur la case Achat de tuile Pouvoir de la couleur de son choix et pourra acheter la tuile Pouvoir violette convoitée.

## LES TROUPES MIXTES

### LES SPÉCIFICITÉS DES TROUPES MIXTES

- Une troupe mixte peut être composée d'unités appartenant à plusieurs membres de la communauté.
- Les troupes mixtes peuvent être déplacées par n'importe quel membre possédant au moins une unité la composant.
- Le joueur de la communauté qui déplace une troupe mixte doit au moins posséder une de ses unités dans la troupe, du début jusqu'à la fin du déplacement.
- Un membre de la communauté peut récupérer et/ou laisser des unités des autres membres de la communauté ou ses propres unités sur les cases traversées durant son déplacement.
- Les troupes mixtes bénéficient des tuiles **Pouvoir de combat différentes** de chaque membre la composant.
- Quand une troupe mixte occupe un quartier où se trouve une pyramide, celle-ci est considérée comme étant contrôlée par chacun des membres de la troupe mixte.

### LES CRÉATURES ET LES TROUPES MIXTES

- Une créature reste toujours attachée à son contrôleur. Si la dernière unité du contrôleur accompagnant une créature est détruite, la créature revient immédiatement sur un territoire de départ contenant une unité de ce joueur (au choix de celui-ci). Sinon, elle est mise en réserve sur sa tuile Pouvoir.
- Un membre ne peut déplacer une troupe avec une créature que si elle est accompagnée d'au moins une unité du contrôleur de la créature.
- La troupe accompagnant la créature bénéficie de l'ensemble de ses effets.

### POINTS DE PRIÈRE ET TROUPES MIXTES

Quand une troupe mixte récupère des , ces derniers sont toujours répartis entre les membres de la communauté dont les unités composent la troupe, d'un commun accord. Cette règle s'applique en cas de rappel d'unités suite à un combat ou de contrôle d'un temple en fin de phase de jour, mais également suite à l'effet d'un pouvoir de combat tel que, par exemple, le pouvoir de la tuile blanche Croisade.

## LES COMBATS CONTRE SETH

Dès qu'une troupe de la communauté est dans le même territoire qu'une troupe de Seth, un combat doit être résolu.

Si la troupe possède des unités de différents membres de la communauté, les membres concernés se mettent d'accord pour déterminer lequel d'entre eux va résoudre le combat et donc utiliser ses propres cartes Combat et, le cas échéant, ses propres cartes ID.

En cas de dégâts occasionnés par Seth, c'est la communauté qui choisit quelles unités éliminer.

L'ensemble des bénéfices acquis en combat se partage entre les membres de la communauté ayant participé au combat.

### REMERCIEMENTS :

Une fois encore, nous tenons à adresser un grand merci à tous ceux qui se sont impliqués pour que ce projet aboutisse.

Une fois encore, nous n'y serions peut-être jamais arrivés sans l'acharnement, les remarques constructives (« c'est cheaté ») et la bonne volonté de (dans le désordre et sans préférence) Claire MONTIAGE, Étienne SCHAEFFER, Pierre FREY, Ian CLÉVY, Fred OCHSENBEIN, Stella SUZANNE, Willfried ZERRINGER et Olivier BASARAN.

Une fois encore, il nous faut adresser un grand merci à toute l'équipe des éditions du Matagot, pour sa confiance, son écoute et son énergie, et en particulier aux incroyables Arnaud, Hicham et Joseph.

En guise de conclusion, il nous appartient de citer l'un de nos testeurs qui, après des heures et des heures de jeu afin d'équilibrer cette extension, nous a lancé (un improbable) : « L'important, c'est que tout le monde s'amuse et que Seth gagne à la fin ».

Jacques et Guillaume

**Exemple** : Olivier (joueur vert), Pierre (joueur bleu) et Claire (joueuse jaune) sont membres de la communauté. Olivier possède une troupe avec 4 unités et contrôle la créature Scarabée royal.

Il utilise une action Se déplacer et a donc 3 cases de capacité de déplacement (1 de base et 2 octroyées par le Scarabée royal).

Il pénètre dans une case où Pierre a 2 unités et Claire, 3 unités et contrôle l'Éléphant ancestral.

Olivier décide de laisser sur cette case 2 de ses troupes, puis de récupérer 1 unité bleue et 1 unité jaune, composant ainsi une troupe mixte avec des unités des 3 membres de la communauté.

Olivier continue maintenant son déplacement de 2 cases pour aller contrôler un temple, laissant en jeu 2 troupes légales :

1) Une troupe Verte-Jaune-Bleue de 5 unités accompagnées de l'Éléphant ancestral de Claire.

2) Une troupe Verte-Jaune-Bleue de 4 unités accompagnée du Scarabée royal.

Il aurait pu également laisser le Scarabée royal et repartir avec l'Éléphant ancestral de Claire.

Par contre, Olivier n'aurait pas pu :

1) Laisser ou repartir avec 6 unités.

2) Laisser le Scarabée royal avec l'Éléphant ancestral.

3) Repartir avec l'Éléphant ancestral et le Scarabée royal.

Dans ces situations, certaines troupes auraient été illégales à la fin de son déplacement.