

WARHAMMER®

CHAOS

DANS LE

VIEUX MONDE™

RÈGLES DU JEU

edge®



Bienvenue dans le Vieux Monde

Dans le Vieux Monde de **Warhammer**, quatre Puissances de la Corruption, les Dieux du Chaos, dominent depuis des millénaires.

KHORNE, le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes, a soif de morts et de batailles, prenant du plaisir dans la fureur et le massacre, la rage et la boucherie.

NURGLE, le Seigneur de la Pestilence, le Père de la Corruption, se complait dans la crasse et la maladie, répandant une marée de pus et d'épidémie sur tout le pays.

TZEENTCH, le Maître du Changement, le Grand Conspirateur, est l'architecte du destin de l'univers, tissant des fils de confusion et de manipulation aussi doux que la soie.

SLAANESH, le Prince du Plaisir et de la Douleur, le Seigneur des Tentations, attire même les plus loyaux par les attraits de l'avidité, de la glotonnerie, de la sensualité, de l'ambition, de la vanité, et de la paresse.

Mais alors même que ces quatre Puissances se livrent à leur Grand Jeu, le Vieux Monde résiste à leurs ravages avec une résolution farouche et de puissants héros et fera tout pour les renvoyer dans le maelstrom des Royaumes du Chaos.

But du Jeu

Chaque joueur incarne une des quatre **Puissances de la Corruption** qui luttent pour corrompre, dominer, ou dévaster le Vieux Monde. Les Puissances de la Corruption sont aussi appelées **Puissances du Chaos**, **Puissances** ou **Dieux**.

Il y a deux façons d'atteindre la victoire :

- Les quatre Puissance sont récompensées lorsqu'elles corrompent et dominent les régions du Vieux Monde avec leurs séides et leurs actions. Ces récompenses sont notées sur l'**échelle de points de victoire (PV)**. Quand une Puissance atteint 50 PV à la fin d'un tour de jeu, le jeu est terminé.

- Chaque Puissance de la Corruption a une façon unique d'imposer sa **Menace** au Vieux Monde. Khorne cherche à tuer le plus possible pour apaiser sa soif de sang, Alors que Tzeentch veut infester les régions où l'on trouve de la magie et de la malepierre. On note la Menace sur les quatre cadrans du plateau de jeu.

Chaque Puissance doit avancer son cadran jusqu'à un certain point pour gagner avec cette méthode. Une unité d'avancement du cadran est appelé un **CRAN**.

Si aucune des Puissances n'a gagné quand le paquet du Vieux Monde est épuisé, c'est le Vieux Monde qui a gagné et les quatre Puissances de la Corruption ont perdu. Cf. Vérification de Fin du Jeu page 22 pour plus d'informations sur les conditions de victoire et la fin du jeu.

Matériel

Dans une boîte du jeu, on trouve :

- ce livret de règles
- 1 plateau
- 4 cadrans de Menace (un par Puissance)
- 4 sets de connecteurs en plastique en deux parties
- 4 fiches de Puissance (une par Puissance)
- 196 pions en carton :
 - » 4 marqueurs Puissance (un par Puissance)
 - » 4 marqueurs de points de victoire (un par Puissance)
 - » 16 pions avancement de cadran
 - » 116 pions Corruption (29 par Puissance)
 - » 56 pions Vieux Monde :
 - > 6 pions Événement
 - > 4 pions Héros
 - > 6 pions Noble
 - > 20 pions Paysan
 - > 6 pions Skaven
 - > 14 pions Malepierre
- 149 cartes :
 - » 96 cartes Chaos (24 par Puissance)
 - » 20 cartes Amélioration (5 par Puissance)
 - » 5 cartes Destruction
 - » 28 cartes Vieux Monde
- 5 dés
- 45 séides en plastique :
 - » 11 séides de Khorne :
 - 1 Démon Majeur Buveur de Sang
 - 6 Guerriers Sanguinaires
 - 4 Adorateurs Juresang

» 12 séides de Nurgle :

1 *Démon Majeur Grand Immonde*

5 *Guerriers Portepeste*

6 *Adorateurs Lépreux*

» 12 séides de Tzeentch :

1 *Démon Majeur Duc du Changement*

3 *Guerriers Horreur*

8 *Acolytes*

» 10 séides de Slaanesh :

1 *Démon Majeur Gardien des Secrets*

3 *Guerrières Démonette*

6 *Adoratrices Séductrice*

Description du Matériel

Les paragraphes suivants décrivent le matériel de **Chaos dans le Vieux Monde**.

PLATEAU

La partie principale du plateau est une carte du Vieux Monde. On trouve aussi les cadrans de Menace des quatre Puissances de la Corruption, l'échelle de points de victoire, des emplacements pour les cartes Vieux Monde et Dévastation. Plus de détails sur le plateau aux pages 4 et 5.

CADRANS DE MENACE ET CONNECTEURS EN PLASTIQUE

Les quatre cadrans de Menace sont attachés au plateau par les connecteurs en plastique. Pour attacher les cadrans au plateau avant la première partie de **Chaos dans le Vieux Monde**, on passe une des deux parties du connecteur à travers le plateau et l'autre moitié par le cadran. Puis on assemble les deux moitiés. Une fois attachés au plateau, les cadrans ne doivent plus être retirés.

Faites attention à positionner les bons cadrans aux bons endroits : Khorne au-dessus, Nurgle à droite, Tzeentch en bas, et Slaanesh à gauche.



FICHES DE PUISSANCE

Les quatre fiches de Puissance – une par Puissance du Chaos – fournissent diverses informations au joueur de cette Puissance. On y trouve aussi une échelle que le joueur peut utiliser pour noter ses points de puissance lors de chaque phase d'invocation du tour. Plus d'informations sur ces fiches à la page 5.



MARQUEURS PUISSANCE

Chaque marqueur puissance d'une Puissance du Chaos est utilisé sur l'échelle de points de sa fiche Puissance pour indiquer les points de puissance restants à ce joueur à un moment donné.



MARQUEURS POINT DE VICTOIRE

Chaque marqueur de point de victoire d'une Puissance du Chaos est utilisé sur l'échelle de points de victoire du plateau pour indiquer les points de victoire que cette Puissance a accumulé au cours du jeu.

PIONS AVANCEMENT DE CADRAN

Les pions avancement de cadran sont utilisés pour noter le nombre de fois lors d'un tour de jeu où la condition d'avancement du cadran de Menace a été remplie.

Si la réserve de pions avancement de cadran est épuisée, il faut utiliser d'autres marqueurs en remplacement. On considère que la réserve des pions avancement de cadran est illimitée.

Détails du Plateau



1. **Carte du Vieux Monde** : cette carte est divisée en neuf **RÉGIONS**. Ce sont les zones où l'on place les figurines de séides, les cartes Chaos et les pions Corruption. Chaque région est définie par son nom et un chiffre représentant à la fois sa valeur de Résistance et de Conquête. Certaines régions sont considérées «Densément Peuplées» et ainsi marquées. Les flèches indiquent l'ordre dans lequel les régions sont résolues lors des différentes phases du jeu.

2. **Cadrons de Menace** : ces cadrons indiquent les progrès de chaque Puissance dans l'affliction du Vieux Monde avec son style favori de dépravation. Chaque cadran a deux fenêtres. La fenêtre principale révèle les avantages progressifs octroyés à cette Puissance quand le cadran pivote. La plus petite fenêtre révèle la valeur de Menace associée à chaque position donnée du cadran. Les pistes colorées autour de chaque cadran indiquent jusqu'à où chaque Puissance doit

avancer sa fenêtre principale pour gagner la partie par avancement de cadran. La portion noire de chaque piste colorée indique les cases mortes sous cette portion du cadran.

3. **Échelle de Points de Victoire** : chaque joueur déplace son marqueur de point de victoire sur cette échelle pour indiquer son total actuel de points de victoire. La longueur de cette échelle n'est pas une limite au nombre de points de victoire pouvant être gagnés.

4. **Paquet Vieux Monde** : emplacement pour le paquet de cartes Vieux Monde.

5. **Piste Vieux Monde** : les cartes Vieux Monde jouées sont placées face visible sur les cases de cette piste pour indiquer l'ordre dans lequel elles vont expirer.

6. **Cartes Dévastation** : on garde ici les cinq cartes Dévastation avant de les utiliser pour indiquer les régions en ruines de la carte.

PIONS CORRUPTION

On place ces pions Corruption sur les régions de la carte du plateau pour indiquer à quel point chaque Puissance de la Corruption a souillé cette zone. Chaque Puissance de la Corruption a sa propre réserve de pions corruption.



Khorne

Nurgle

Tzeentch

Slaanesh

Quand une Puissance de la Corruption est à court de pions corruption, il faut utiliser d'autres marqueurs, comme des pièces, pour les représenter. La réserve de pions corruption est considérée comme illimitée.

PIONS VIEUX MONDE

Les six types de pions Vieux Monde représentent l'influence du Vieux Monde et de ses habitants sur le jeu. Ces six types sont :



Pions Événement : on utilise ces pions pour indiquer les régions où se produisent certains événements extraordinaires décrits sur les cartes Vieux Monde.



Pions Héros : ces pions représentent les individus les plus forts du Vieux Monde menant le combat contre les Puissances de la Corruption.

Les nations du



Pions Noble : ces pions représentent dirigeants et notables des différentes Vieux Monde.

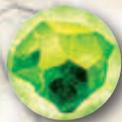


Pions Paysan : ces pions représentent les citoyens de base du Vieux Monde.

activités des rats du



Pions Skaven : ces pions représentent la présence et les des subversifs et discrets hommes Vieux Monde.



Pions Malepierre : ces pions représentent les zones où l'étrange matière du chaos appelée Malepierre s'est manifestée dans le Vieux Monde.

Les quantités des différents types de pions Vieux Monde sont fixes. Si un type se retrouvait épuisé, on n'ajoute pas de nouveaux pions de ce type et la réserve reste vide.

CARTES CHAOS

Chaque Puissance de la Corruption a son propre paquet de 24 cartes Chaos que seul ce joueur peut utiliser pour essayer d'asservir les régions de la carte et effectuer des actions spéciales durant le jeu.

Les détails d'une carte Chaos se trouvent à la page 13.



Recto et Verso Khorne



Recto et Verso Nurgle



Recto et Verso Slaanesh



Recto et Verso Tzeentch

CARTES AMÉLIORATION

Chaque Puissance de la Corruption a son propre paquet de 5 cartes Amélioration comprenant trois améliorations de séide et deux améliorations de Puissance du Chaos. On utilise ces cartes pour enregistrer les augmentations et les capacités inhérentes des caractéristiques des séides de chaque Puissance de la Corruption. Le recto et le verso des cartes amélioration ont la même apparence.



CARTES DÉVASTATION



Les cartes Dévastation sont utilisées pour indiquer les régions du plateau que les Puissances de la Corruption ont dévastées ensemble en les envahissant. En plus d'indiquer ces régions, chaque carte Dévastation sert de référence pour les points de victoire marqués au moment de la dévastation.

Détails d'une Carte Dévastation

1. **Numéro d'Ordre** : ce nombre indique l'ordre dans lequel les cartes Dévastation sont utilisées comme les régions sont dévastées au cours du jeu. 1 est utilisé en premier, 2 en second, etc.

2. **Texte «Les dévastateurs marquent...»** : description du nombre de points de victoire que chaque Puissance ayant participé à la dévastation d'une région marque lors de cette phase de corruption (cf. Placer des Pions Corruption page 19).

3. **Tableau Points de Victoire de Dévastation** : tableau indiquant le nombre de PV marqués par le premier et le second corrupteurs dans la phase de fin, selon la région dévastée (cf. Marquer les Régions Dévastées page 20).

Région	Les dévastateurs marquent 3 points chacun	
	Premier	Second
Norsca	6	3
Pays des Trolls	6	3
Kislev	8	4
L'Empire	10	5
Brettonnie	8	4
Estalie	9	4
Tiléc	7	3
Les Principautés Frontalières	7	3
Les Terres Arides	6	3

CARTES VIEUX MONDE

Ces cartes décrivent les événements et autres actions se produisant dans le Vieux Monde au cours du jeu. La plupart de leurs effets manipulent et génèrent des pions Vieux Monde sur le plateau. Seul un certain nombre de ces cartes, basé sur le nombre de joueurs, est utilisé lors d'une partie de **Chaos dans le Vieux Monde**.



DÉS

Les dés à six faces classiques servent à résoudre les batailles. On les appelle parfois «dés de bataille». La quantité de dés de la boîte n'est pas une limite au nombre de dés que l'on peut lancer lors du jeu. S'il faut d'autres dés, on peut les prendre d'autres jeux, ou marquer les résultats des dés avant de les relancer.



SÉIDES EN PLASTIQUE

Ces figurines en plastique – appelés séides ou figurines – représentent les adorateurs et les champions des Puissances de la Corruption. On les invoque sur le plateau pour engendrer la corruption, la destruction des ennemis, et l'établissement de sa domination.

Chaque Puissance de la Corruption contrôle toutes les figurines d'une couleur donnée : rouge pour Khorne, vert pour Nurgle, bleu pour Tzeentch, et mauve pour Slaanesh.

Il y a trois **CLASSES** de séides (**ADORATEURS**, **GUERRIERS** et **DÉMONS MAJEURS**) que l'on retrouve chez tous les dieux du Chaos. Mais chaque Puissance de la Corruption a un nom particulier pour chaque classe de séides. Cela est résumé dans le tableau suivant.

PUISSANCE	CLASSE	NOM
<i>Khorne</i>	Adorateurs	Juresang
	Guerriers	Sanguinaires
	Démon Majeur	Buveur de Sang
<i>Nurgle</i>	Adorateurs	Lépreux
	Guerriers	Portepeste
	Démon Majeur	Grand Immonde
<i>Tzeentch</i>	Adorateurs	Acolytes
	Guerriers	Horreurs
	Démon Majeur	Duc du Changement
<i>Slaanesh</i>	Adorateurs	Séductrices
	Warriors	Démonettes
	Démon Majeur	Gardien des Secrets

Les figurines d'Adorateurs des quatre Puissances ont la même forme (seule la couleur varie), ce qui n'est pas le cas des Guerriers et des Démons Majeurs.



Juresang



Sanguinaires



Buveur de Sang



Lépreux



Portepeste



Grand Immonde



Acolytes



Horreurs



Duc du Changement



Séductrices



Démonettes



Gardien des Secrets

Préparation

Il faut suivre les étapes suivantes.

1. **Placement du plateau** : on assemble les cadrans de Menace (cf. page 3) si cela n'a pas déjà été fait. On place le cadran de chaque Puissance de la Corruption pour que son texte de départ soit visible dans la fenêtre principale (juste au-dessus de la position 3 heures).

2. **Distribution des fiches et arrangement des places autour de la table** : on distribue une fiche Puissance à chaque joueur, aléatoirement ou au choix des joueurs s'ils sont d'accord. À moins de quatre joueurs, les fiches inutilisées retournent dans la boîte. Puis les joueurs s'asseyent autour de la table en fonction de la Puissance de la Corruption qu'ils jouent : Khorne s'assied en premier avec Nurgle à sa gauche, Tzeentch à la gauche de Nurgle, et Slaanesh à la gauche de Tzeentch. On passe les Puissances qui ne sont pas jouées. Le jeu se fait dans le sens horaire.

3. **Distribution des cartes, des pions et des figurines de la Puissance** : on distribue les marqueurs puissance et point de victoire, les pions corruption, les cartes Chaos et Amélioration, et les séides en plastique aux joueurs appropriés. À moins de quatre joueurs, les éléments inutilisés retournent dans la boîte. Il est conseillé d'empiler ses cartes Amélioration sur un côté de sa fiche pour ne pas créer de confusion entre les cartes Amélioration en jeu et celles qui ne le sont pas.

4. **Placement des marqueurs puissance et point de victoire** : chaque joueur place son marqueur puissance sur la case de départ surlignée de sa piste de points puissance sur sa fiche et place son marqueur de point de victoire sur la case 0 de l'échelle de points de victoire du plateau.

5. **Préparation des pions, des dés, et des cartes Dévastation** : on trie les pions avancement de cadran et Vieux Monde pour former des piles par type que l'on place autour du plateau. On place les dés à côté du plateau. On trie les cartes Dévastation par valeur pour faire une pile avec la carte 1 au dessus et la carte 5 tout en bas. On place cette pile sur l'emplacement approprié du plateau.

6. **Création du paquet Vieux Monde** : on mélange toutes les cartes Vieux Monde. À quatre joueurs, on prend sept cartes (face cachée) qui vont former le paquet Vieux Monde, et six cartes à trois joueurs. Ce paquet est placé face cachée sur son emplacement du plateau. Les cartes Vieux Monde restantes retournent dans la boîte. On ne s'en servira pas pour cette partie.

7. **Placement des pions de départ Vieux Monde** : on prend 2 pions Noble, 3 pions Malepierre, et 4 pions Paysan de la réserve et on mélange ensemble ces 9 pions. Puis, on prend au hasard des pions un par un de ce groupe, que l'on place (un par un) sur le plateau, un par région du plateau, dans l'ordre standard des régions (cf. Ordre des Régions page 25). À la fin de ce processus, il y a un pion par région.

8. **Mélange et pioche de cartes Chaos** : chaque joueur mélange ses cartes Chaos pour former un paquet qu'il place à côté de sa fiche. Il pioche les trois premières cartes de ce paquet.

Une fois ces étapes accomplies, le jeu peut commencer.

Le Tour de Jeu

Chaos dans le Vieux Monde se joue en une série de **TOURS DE JEU**, ou **TOURS**. Chaque tour est composé de six **PHASES** qui se déroulent toujours selon cet ordre :

1. Phase du Vieux Monde
2. Phase de Pioche
3. Phase d'Invocation
4. Phase de Bataille
5. Phase de Corruption
6. Phase de Fin

La phase de corruption et la phase de fin sont divisées elles-mêmes en plusieurs **ÉTAPES**.

Dans plusieurs phases, les Puissances de la Corruption jouent l'une après l'autre dans l'**ORDRE DES PUISSANCES** : Khorne en premier, Nurgle en second, Tzeentch en troisième, et Slaanesh en dernier. C'est également l'ordre des cadrans (dans le sens horaire) sur le plateau.

La Phase du Vieux Monde

Lors de cette phase, on pioche une carte du paquet Vieux Monde et on applique immédiatement les instructions en italique. C'est le joueur avec le moins de Menace qui applique ces actions (cf. Menace page 22). Si la carte requiert des choix à faire, tel que placer des pions Vieux Monde dans une région, c'est le joueur avec le moins de menace qui prend la décision.

Sauf mention contraire, une fois suivies les instructions en italique, la carte Vieux Monde est placée face visible sur la case à gauche (1) de la piste du Vieux Monde. S'il y avait une carte sur la case 1, elle est déplacée sur la case 2. Quand une carte est déplacée de la case 1 à la case 2, et qu'il y a déjà une carte sur la case 2, cette dernière est retirée du jeu pour aller dans la boîte, et n'a plus d'effet.

Certaines cartes Vieux Monde portent le texte «Défaussez cette carte au lieu de la placer sur la piste du Vieux Monde». Ces cartes sont directement remises dans la boîte une fois leurs instructions appliquées. Les cartes sur la piste du Vieux Monde ne sont pas affectées et restent en place.

Voir page 24 pour des informations plus détaillées sur les cartes et les pions Vieux Monde.

Le Symbole de Comète à Deux Queues

Les cartes avec le **SYMBOLE DE COMÈTE À DEUX QUEUES** ont cette image à côté de leur titre. Certaines cartes Vieux Monde portent un texte disant «Retirez les cartes Vieux Monde portant le symbole de Comète à Deux Queues de la piste du Vieux Monde». Quand on pose en jeu une carte portant ce texte, toutes les cartes Vieux Monde sur la piste du même nom portant ce symbole sont retirées du jeu et on ajoute cette carte à la piste. Les cartes retirées vont dans la boîte et cessent de faire effet.



Symbole de Comète à Deux Queues



Ensuite, on applique les instructions (voir page 24) de la carte «Pillards Normes», des pion Vieux Monde sont retirées ou placées sur la carte. Une fois les effets appliqués, la carte «Pillards Normes» est ajoutée à la piste du Vieux Monde sur la case 1 car elle est vide. Il n'y a pas de déplacement de carte, donc la carte «Découverte de Malepierre» reste en place. À la fin de la phase du Vieux Monde, la piste du Vieux Monde ressemble à cela :



Exemple : quand la phase du Vieux Monde commence, «Invasion de Peaux-vertes» et «Découverte de Malepierre» sont respectivement sur les cases 1 et 2 de la piste du Vieux Monde. On pioche la carte Vieux Monde «Pillards Normes». Elle porte le texte «Retirez les cartes Vieux Monde portant le symbole de Comète à Deux Queues de la piste du Vieux Monde». C'est le cas de «Invasion de Peaux-vertes» qui est immédiatement retirée du jeu et remise dans la boîte. La case 1 de la piste du Vieux Monde est donc vide.



La Phase de Pioche

Lors de cette phase, chaque joueur pioche des cartes de son paquet Chaos selon les instructions de sa fiche de Puissance. Si la pioche du joueur est épuisée, il mélange sa défausse pour former un nouveau paquet. Un joueur ne peut piocher des cartes Chaos que de son propre paquet. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Chaos en main.

Lors de cette phase, chaque joueur déplace son marqueur puissance sur la case surlignée de sa piste de points de puissance de sa fiche de Puissance. Et si le joueur a acheté des cartes Amélioration qui lui donnent des points supplémentaires, son marqueur est avancé en conséquence. On ne peut pas récupérer les points de puissance inutilisés des tours précédents.

Tous les joueurs peuvent agir simultanément lors de cette phase.

Phase d'Invocation

Lors de cette phase, les joueurs invoquent des séides et jouent des cartes Chaos sur les neuf régions du plateau.

Lors de cette phase, les joueurs jouent l'un après l'autre dans l'ordre standard (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh). Quand le joueur Slaanesh a joué, c'est à nouveau au joueur Khorne de jouer, et ainsi de suite jusqu'à la fin de cette phase.

Chaque fois que c'est à son tour, le joueur peut invoquer (placer) une figurine de séide sur le plateau, *ou* jouer une carte Chaos.

Généralement, placer des séides et jouer des cartes demandent au joueur de dépenser des **POINTS DE PUISSANCE**. On dépense des points de puissance en reculant (déplacer vers la gauche) son marqueur de puissance pour indiquer le nouveau total de points.

À son tour, un joueur peut refuser de jouer une carte ou d'invoquer un séide. Dans ce cas, il place son marqueur puissance sur la case 0 de sa piste de points de puissance et son tour est terminé. Tant qu'un joueur a des points de puissance, il peut continuer à invoquer ou à jouer des cartes chaque fois que c'est son à son tour de jouer. Quand c'est à un joueur de jouer mais que son marqueur puissance est sur la case 0 de sa piste de points de puissance, on passe le tour de ce joueur.

La phase d'invocation est terminée quand tous les marqueurs de puissance des joueurs sont sur la case 0 de leur piste de points de puissance respective.

INVOQUER DES FIGURINES DE SEIDE

Pour placer un de ses séides sur le plateau lors de la phase d'invocation (**INVOQUER** un séide), le joueur fait les choses suivantes :

1. Il choisit une de ses figurines disponibles.
2. Il paye le coût de cette figurine.
3. Il place la figurine sur une région autorisée du plateau.

Quand il choisit une figurine, le joueur peut prendre une de ses figurines hors du plateau, ou il peut prendre une figurine déjà sur le plateau (dans ce cas, il va certainement déplacer la figurine dans une autre région).

Quelle que soit l'origine de la figurine, elle est invoquée. Pour invoquer une figurine, placer ou déplacer la figurine sont des termes équivalents. Pour payer le coût de la figurine, le joueur recule son marqueur puissance du coût de la figurine. Si le joueur n'a pas assez de puissance pour payer ce coût, il ne peut pas choisir cette figurine.

Pour placer la figurine sur le plateau, le joueur la pose dans une des neuf régions de la carte. Il faut que la figurine soit posée dans une région où cette Puissance du Chaos a déjà une figurine, ou dans une région adjacente à une telle région. Les régions **ADJACENTES** sont celles qui partagent une frontière. La seule exception à cette règle est que si le joueur n'a pas de figurine sur le plateau, il peut placer sa première figurine dans n'importe quelle région, sans aucune restriction.

Le joueur peut compter une région comme occupée par une de ses figurines s'il choisit d'invoquer la dernière figurine de cette région. Par exemple, un joueur prend sa dernière figurine de Norsca pour l'invoquer dans une région différente, peut invoquer cette figurine au Pays des Trolls (qui est adjacent à Norsca) même s'il n'a plus de figurine au Pays des Trolls ou dans d'autres régions adjacentes au Pays des Trolls.

Exemple : Olivier joue Khorne. À son tour de la phase d'invocation de jouer, il joue un des sêdes Juresang au Pays des Trolls et recule son marqueur puissance d'une case sur sa piste de puissance (le Juresang coûte un). Cela est possible parce qu'il a déjà une figurine dans la région adjacente de Kislev, et qu'il a assez de puissance pour payer le coût de cet Adorateur.

Olivier n'aurait pas pu jouer de figurine en Norsca (car il n'a pas de sêde en Norsca ou dans une région adjacente de Norsca) et n'aurait pas pu invoquer son Buveur de Sang car il coûte plus de points qu'il ne lui en reste.

Une fois le placement d'Olivier effectué, c'est au tour du joueur Nurgle.



Olivier places une nouvelle figurine de Juresang au Pays des Trolls...

Khorne
Le Dieu du Sang
Phase de Pioche : piocher deux cartes Chaos.
CONSTITUTION D'AVANCEMENT DE CABRAN : placez un pion sur votre caducée chaque fois que vous tuez un monstre une figurine ennemie dans la même région durant la même phase.

Déroulement du Tour

1. PHASE DU VIEUX MONÈRE
Piocher une carte Vieux Monde (jouer avec le plus faible score de Monère).
2. PHASE DE PIOCHE
Piocher des cartes Chaos.
3. PHASE D'INVOCATION
Dépense des points de puissance pour invoquer des unités et jouer des cartes Chaos.
4. PHASE DE BATAILLE
Résolution des batailles.

5. PHASE DE CORRUPTION
Calcul de la domination et dépense de points de victoire. Puis, corruption en fonction de la domination.
6. PHASE DE FIN
On retire les unités, on résout les combats, on termine les cartes de fin, on invoque les unités de Meusec et on se termine.

Pions Vieux Monère

Événement : indique une région affectée par une carte de la phase du Vieux Monde.
Héros : élimine de la région une figurine appartenant au joueur avec le plus fort score de Meusec et ajoute des figurines.
Noble : augmente de 1 la valeur de Conquête de la région.
Paysan : cible de combat quant 1 en défense, que l'on récupère une fois tué.
Skaven : diminue de 1 la Résistance de la région.
Malepierre : compte comme un pion corruption dans la région.

... et il recule son marqueur puissance d'une case pour payer son coût.

0 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

1 0 1 2 2 1 3 4 3

Juresang Adorateur Sanguinaires Guerrier Buveur de Sang Démon Majeur



Los 18 espacios para cartas del Caos

JOUER DES CARTES CHAOS

Pour jouer une carte Chaos, le joueur fait les actions suivantes :

1. Il choisit une carte de sa main.
2. Il paye le coût de la carte choisie.
3. Il place la carte sur un emplacement de carte vide d'une des régions du plateau et applique ses effets.

Pour payer le coût de la carte, le joueur ajuste son marqueur puissance en fonction du coût de la carte. S'il n'a pas assez de points de puissance, il ne peut pas choisir cette carte.

Quand on place une carte sur le plateau, on doit la poser sur un emplacement de carte vide. Chaque région a deux cases pour y poser ces cartes. Si les emplacements d'une région sont occupés, on ne peut plus jouer de carte dans cette région. Si les 18 emplacements de carte du plateau sont occupés, les joueurs ne peuvent plus jouer de carte Chaos.

The board's 18 Chaos card spaces : Les 18 emplacements de carte Chaos du plateau

Quand une carte Chaos est posée sur le plateau, on applique ses effets. Certains effets sont immédiats, d'autres ont des effets persistants tant que la carte reste en jeu, et d'autres prennent effet à un moment précis.

Quand deux cartes Chaos jouées dans la même région prennent effet en même temps, celle de gauche est résolue en premier, puis celle de droite.

Détails d'une Carte Chaos

Titre : nom de la carte.

Coût : le **COÛT** d'une carte Chaos est le nombre de points de puissance devant être dépensés pour jouer cette carte. Ce coût peut être modifié par d'autres cartes ou effets. Cette carte contribue de ce montant pour la valeur de domination du joueur dans la région où elle est jouée (cf. Calculer la Domination page 19), qui n'est jamais modifiée par d'autres cartes ou effets.



Symbole de Magie : quand ce symbole est présent, la carte donne un **SYMBOLE DE MAGIE** à la région en question tant que la carte s'y trouve, cf. Symbole de Magie page 26.

Effet : effet spécial que cette carte a sur le jeu, parfois appelé **EFFET DU TEXTE** de la carte. Le mot «vous» dans cette section s'adresse toujours au joueur qui a joué la carte.

Les effets des cartes Chaos sont obligatoires, s'ils sont applicables, sauf mention contraire. Par exemple, la carte Tzeentch «Téléportation» indique : «Déplacez un Adorateur ou un Guerrier de cette région vers une autre quand vous jouez cette carte.» Le joueur Tzeentch ne peut pas jouer cette carte dans une région contenant une figurine et ne pas déplacer celle-ci même si cela le désavantage. Si le joueur Tzeentch joue la carte dans une région n'ayant pas de figurine (ce qui est autorisé), aucune figurine n'est donc déplacée.

Les effets de deux cartes Chaos ayant le même nom dans la même région sont généralement cumulatifs. Par exemple, «Frénésie Sanguinaire» indique : «Au début d'une bataille dans cette région, vous lancez ici deux dés de bataille et appliquez les coups portés avant de lancer les dés normaux de bataille». Si Khorne jouait deux exemplaires de «Frénésie Sanguinaire» dans une région donnée, il lancerait quatre dés.

Mais certains effets de cartes Chaos ne peuvent pas se cumuler. Par exemple, «Champ de Carnage» indique : «Aucune autre figurine que les vôtres ne peut être invoquée dans cette région». Appliquer deux fois un tel effet n'ajoute évidemment rien à l'effet original. La carte «Le Trône des Crânes» en est un autre exemple. Elle indique, «Quand vous calculez votre valeur de domination dans cette région, additionnez les valeurs d'attaque de vos figurines et non le nombre de figurines». Deux exemplaires de cette carte dans la même région aboutiraient au même résultat et ne se cumulent donc pas.

La Phase de Bataille

Lors de cette phase, les séides des Puissances de la Corruption dans chaque région combattent les uns contre les autres et contre les pions Paysan.

On résout les batailles région par région dans l'ordre standard des régions (voir page 25). Une bataille se produit dans chaque région où un joueur peut lancer des dés de bataille contre au moins une cible autorisée.

Pour résoudre une bataille dans une région, chaque joueur, dans l'ordre du jeu (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh), fait les actions suivantes :

1. Il calcule le nombre de dés de bataille qu'il peut lancer et les lance. Selon les résultats, il lance les dés supplémentaires gagnés des explosions.
2. Il assigne les coups aux cibles possibles.

CALCULER LE NOMBRE DE DÉS DE BATAILLE

Pour calculer le nombre de **DÉS DE BATAILLE** auquel il a le droit, le joueur additionne les valeurs d'attaque de toutes ses figurines dans cette région. Les figurines précédemment couchées qui restent sur le plateau (voir plus loin) contribuent normalement pour leur valeur d'attaque.

De nombreuses figurines – surtout les Adorateurs – ont une valeur d'attaque de 0, et ne donnent pas de dé. Il peut y avoir d'autres dés de bataille grâce aux effets de cartes Chaos, ou d'autres circonstances spéciales que l'on ajoute au total du joueur.

Le joueur doit lancer tous les dés auxquels il a droit.

Chaque résultat de 4, 5 ou 6 sur les dés de bataille porte un **COUP**. De plus, chaque 6 **EXPLOSE**, ce qui veut dire que l'attaquant lance immédiatement un dé de bataille *supplémentaire* (qui peut causer un coup supplémentaire sur 4, 5, ou 6, et qui explose à nouveau sur un 6). Il n'y a pas de limite au nombre de fois où les dés de bataille d'un joueur peuvent exploser.

ASSIGNER LES COUPS

Pour assigner les coups, une fois les dés de bataille lancés (y compris les dés en plus générés par les explosions), le joueur annonce pour chaque coup quelle figurine ennemie, ou pion Paysan, il vise. Chaque coup doit être assigné à une cible dans la région où a lieu la bataille. Un joueur ne peut pas allouer de

Coups sur des Six Uniquement

La carte Amélioration pour les Démonettes de Slaanesh leur donne une capacité spéciale qui fait qu'elles ne peuvent être touchées qu'avec des 6 sur les dés de bataille. Les 4 ou 5 des dés de bataille, qui normalement sont des coups, ne peuvent pas être assignés contre les Démonettes améliorées.

coups contre ses propres figurines (à moins qu'elles ne soient contrôlées par un autre joueur, cf. Contrôle de Figurines Ennemies page 25).

Si le nombre de coups assignés à une figurine est supérieur ou égal à sa défense de valeur, cette figurine est couchée sur le côté pour indiquer qu'elle a été tuée. Mais elle ne sera retirée du plateau que lorsque tous les joueurs auront lancé leurs dés de bataille dans cette région.

Un pion Paysan ne peut prendre qu'un coup. Immédiatement après avoir pris un coup, le pion Paysan est retiré du plateau et placé sur la fiche Puissance du joueur qui l'a tué. Les pions Paysans ne sont pas couchés comme les autres figurines.



Premiers Coups

Certaines cartes Chaos et améliorations donnent aux joueurs des dés à lancer au début de la phase de bataille ou parfois (comme pour les Sanguinaires améliorés) "avant que les autres figurines lancent leurs dés".

Ces dés de bataille peuvent tuer des figurines adverses avant qu'elles ne puissent lancer de dés. Ces pertes doivent donc être retirées du plateau au moment où elles sont tuées (et non pas couchées). Ces premiers coups se cumulent avec les coups obtenus par les *mêmes figurines du joueur* avec les dés de bataille normaux. C'est une exception à la règle normale qui indique que les coups ne peuvent pas se «conserver» (cf. page 17).

Exemple : *le joueur Khorne utilise une carte Chaos «Frénésie Sanguinaire» (qui lui permet de lancer deux dés de plus au début de la phase de bataille) dans une région où son Buveur de Sang attaque le Grand Immonde de Nurgle. Les dés de la Frénésie Sanguinaire donnent 4 et 5, qui portent deux coups. Mais ce n'est pas suffisant pour tuer le Grand Immonde qui peut prendre trois coups.*

Lors de la bataille proprement dite, le Buveur de Sang de Khorne lance quatre dés : 2, 3, 4, et 5, ce qui fait deux coups supplémentaires. Ajoutés aux deux coups précédents, c'est plus que nécessaire pour tuer le Grand Immonde. C'est au tour du joueur Nurgle de lancer trois dés. Il obtient 1, 3, et 5. Son seul coup n'est pas suffisant pour éliminer le Buveur de Sang.

S'il y avait eu une explosion avec les dés de la Frénésie Sanguinaire qui auraient généré suffisamment de coups pour tuer le Grand Immonde avant la bataille proprement dite, celui-ci aurait été éliminé du plateau à ce moment-là et le joueur Nurgle n'aurait pas pu lancer de dé pour le Grand Immonde.

Exemple de Combat : Une Bataille à Trois

Les forces de Khorne d'Olivier à Kislev sont composées de deux Sanguinaires. Vincent, qui joue Nurgle, y a un Grand Immonde. Et Franck, qui joue Tzeentch, a deux Acolytes dans cette région. La phase de bataille commence. Les joueurs jouent dans l'ordre des Puissances, donc Olivier commence. Il peut lancer quatre dés de bataille, car ses Sanguinaires ont 2 en valeur d'attaque. Il obtient 1, 3, 4, et 6. Il porte donc deux coups (le 4 et le 6). Le 6 explose également, ce qui lui donne le droit de lancer un de dé plus. Il obtient un 5, ce qui lui fait un total de 3 coups. Il les applique au Grand Immonde, qui a une valeur de défense de 3. Le Grand Immonde est couché sur le côté pour indiquer qu'il va être éliminé.

Vincent est le suivant dans l'ordre des Puissances. La valeur d'attaque de son Grand Immonde est de 3, et lance donc trois dés de bataille : 2, 4 et 5. Deux coups, pas d'explosion. Il applique un coup à un des Sanguinaires d'Olivier et l'autre à l'un des Acolytes de Franck. Les deux sont couchés.

Franck est le dernier à agir, mais ses Acolytes ont une valeur d'attaque de 0. Il ne peut lancer aucun dé.

Une fois tous les dés lancés, le Grand Immonde sur le flanc, ainsi que le Sanguinaire et l'Acolyte sont retirés du plateau. Il reste un Sanguinaire et un Acolyte à Kislev.

On passe à la résolution de la bataille suivante, dans ce cas, l'Empire.

Un joueur ne peut pas assigner à une figurine moins de coups que nécessaire pour la tuer afin de les «conserver» pour qu'ils se combinent avec les coups des autres joueurs. Différents joueurs ne peuvent pas se liquer contre une puissante figurine d'une région.

Les coups en excès -ceux sans cible possible- sont perdus.

Un joueur qui a des cibles pour ses coups *doit* les assigner. Un joueur peut ne pas souhaiter assigner de coups à ses propres figurines étant sous le contrôle temporaire d'un autre joueur, mais il doit le faire s'il n'a pas d'autres cibles possibles.

Une fois que tous les joueurs ont lancé et assigné les coups, les figurines couchées sont retirées du plateau et on passe à la bataille de la région suivante jusqu'à ce que les batailles de toutes les régions aient été résolues.

EFFETS DE DÉBUT DE BATAILLE ET DE FIN DE BATAILLE

Certains effets – comme ceux de cartes Chaos – indiquent aux joueurs d'effectuer certaines actions au début ou à la fin de la phase de bataille. Ces actions sont effectuées respectivement avant que le joueur ne lance leurs dés normaux de bataille dans une région, ou après que tous les joueurs aient lancé tous leurs dés de bataille dans toutes les régions.

Exemple de Combat : les Paysans

Dans les Principautés Frontalières, Khorne est la seule Puissance du Chaos ayant des figurines avec un Sanguinaire. Il y a également deux pions Paysan.

Au moment de combattre dans les Principautés Frontalières, Olivier – joueur Khorne – lance deux dés de bataille, pour obtenir 3 et 4. Il porte un coup qu'il utilise pour tuer un pion Paysan qu'il place sur sa fiche. L'autre paysan reste sur place.

On passe ensuite à la résolution de la bataille dans la prochaine région.



Exemple de Combat : une Bataille Compliquée

En Estalie, Olivier (Khorne) a un Sanguinaire et un Juresang. Vincent (Nurgle) a un Grand Immonde, deux Portepestes et un Lépreux. Les autres Puissances n'y ont pas de figurine. Mais, pour compliquer les choses, Olivier a joué une carte "Frénésie Sanguinaire" en Estalie lors de la phase d'invocation, alors que Vincent y a joué une carte "Pluies de Pus".



On résout d'abord les effets "début de bataille". Olivier lance deux dés de bataille pour la carte "Frénésie Sanguinaire". Il obtient 1 et 6. Il lance un autre dé à cause de l'explosion et obtient 4. Olivier a donc porté deux coups. Normalement, il ne faut qu'un coup pour tuer un Portepeste, mais la carte "Pluie de Pus" augmente de 1 la valeur de défense du Portepeste. Olivier utilise ses deux coups pour tuer un Portepeste de Vincent qui est retiré immédiatement et non couché sur le flanc.

Olivier aurait pu choisir d'infliger ses deux coups au Grand Immonde de Vincent, espérant l'achever avec deux coups supplémentaires lors de la bataille proprement dite. Mais il a préféré éliminer un Portepeste, ce qui retire un dé de bataille au joueur Nurgle.

Il n'y a plus d'effets de "début de bataille" à résoudre, Khorne lance donc ses dés normaux de bataille. Il a deux dés grâce au Sanguinaire et aucun avec le Juresang. Il obtient deux 4, soit deux coups. Il ne peut pas les appliquer au Grand Immonde de Vincent car cela ne suffit pas à le tuer. Il décide de les porter contre le Lépreux (dont la valeur de défense est 2 avec la carte Pluies de Pus), ce qui le couche.

C'est à Vincent. Il a trois dés avec le Grand Immonde, un dé du Portepeste, et aucun du Lépreux. Il ne reçoit pas de dé du Portepeste éliminé à cause de "Frénésie Sanguinaire" car c'est un effet de "début de tour" et la cible est retirée du jeu avant d'avoir pu lancer des dés si elle est tuée. Le Lépreux ne donne pas de dé non pas parce qu'il est couché mais parce que sa valeur d'attaque est 0. Les 4 dés de Vincent donnent : 1, 2, 3 et 6, ce qui fait un coup et en même temps une explosion. L'explosion donne à nouveau un 6, un second coup et une seconde explosion. Cette seconde explosion donne un 4, un troisième coup. Il inflige un coup au Sanguinaire d'Olivier (ce qui le couche) et un coup au Juresang d'Olivier (ce qui le couche). Son troisième coup est perdu car il n'y a plus de cible.

Enfin les figurines inclinées— le Sanguinaire, le Juresang, et le Lépreux — sont retirés. Il ne reste qu'un Grand Immonde en Estalie. Les cartes Chaos d'Estalie restent en place pour le moment, elles ne seront retirées qu'à la phase de fin. On passe à la résolution de la bataille de la région suivante.

La Phase de Corruption

Cette phase se déroule en deux étapes. Lors de l'**ÉTAPE DE DOMINATION** qui a lieu en premier, les joueurs marquent des points de conquête pour la domination des régions du plateau. Lors de l'**ÉTAPE DE CORRUPTION** qui a lieu ensuite, les joueurs placent des pions corruption dans les régions où ils ont au moins un séide Adorateur.

CALCUL DE LA DOMINATION

Pour résoudre cette étape de la phase de corruption, on prend chaque région l'une après l'autre dans l'ordre standard des régions (cf. Ordre des Régions page 25).

Pour chaque région, chaque joueur calcule sa **VALEUR DE DOMINATION** en ajoutant les coûts d'invocation des cartes Chaos que ce joueur a posées dans cette région au nombre de figurines que ce joueur contrôle dans cette région.

Pour résumer :

$$\text{Valeur de Domination} = \text{Somme des Coûts des Cartes Chaos} + \text{Nombre de Figurines}$$

Les coûts d'invocation des figurines en question ne sont pas pris en compte pour le calcul de la valeur de domination, seul compte le nombre de figurines. Un Démon Majeur est par exemple équivalent à un Adorateur pour ce calcul.

C'est le *coût d'invocation imprimé* sur la carte Chaos qui est pris en compte pour ce calcul, pas ce qu'a payé réellement le joueur pour jouer cette carte (il peut arriver que ces valeurs soient différentes).

Une fois les valeurs de domination déterminées, le joueur ayant la plus forte valeur de domination la compare à la Résistance de la région. Si la valeur de domination du joueur est *supérieure* à la Résistance de la région (une égalité n'est pas suffisante), ce joueur marque immédiatement autant de points de victoire que la valeur de Conquête de cette région.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la plus forte valeur de domination dans une région, aucun d'eux ne la domine et personne ne marque de points de victoire, même si les joueurs à égalité dépassent la Résistance de la région.

Remarque : bien que les valeurs initiales de Résistance et de Conquête soient les mêmes (c'est le même chiffre sur le plateau), elles peuvent être modifiées par divers effets. Par exemple, le pion Vieux Monde Skaven réduit de 1 la Résistance d'une région, mais n'affecte pas sa valeur de

Conquête. Le pion Vieux Monde Noble augmente de 1 la valeur de Conquête d'une région, mais n'affecte pas sa Résistance.

Exemple : lors de l'étape de domination de la phase de corruption, Khorne a deux séides Juresang à Kislev et il y a joué la carte «L'Appel du Dieu du Sang». Nurgle a une figurine de Grand Immonde et une carte «Contact de la Peste» à Kislev. La valeur de domination de Khorne à Kislev est de 4 (deux figurines présentes, et une carte avec un coût de 2), alors que celle de Nurgle est de 1 (une figurine et une carte avec un coût nul). Khorne a la plus forte valeur de domination que l'on compare à la Résistance de Kislev (3). La valeur de domination de Khorne est supérieure à la Résistance de Kislev, le joueur Khorne marque donc 3 points de victoire, car la valeur de Conquête de Kislev est également de 3.

PLACEMENT DES PIONS CORRUPTION

Lors de cette étape, on considère les régions une par une dans l'ordre standard des régions (cf. Ordre des Régions page 25).

Dans chaque région, chaque joueur y place d'abord un pion corruption pour chacun de ses Adorateurs s'y trouvant. Puis, avant de passer à la région suivante, les joueurs comptent le nombre de pions corruption de tous les Dieux dans cette région. Si ce total est de 12 ou plus, cette région est **DÉVASTÉE**. Les pions Malepierre comptent comme des pions corruption quand on calcule cette somme (cf. Pions Vieux Monde page 24).



Pions Corruption

Quand une région est dévastée, on y place la première carte Dévastation du paquet. C'est la prochaine Dévastation de disponible, indiqué par le numéro d'ordre. Par exemple, si deux régions ont déjà été dévastées au cours du jeu, une région nouvellement dévastée reçoit la carte Dévastation portant le numéro d'ordre 3.

Puis, chaque joueur ayant placé au moins un pion corruption dans cette région lors de cette étape de corruption marque immédiatement le nombre de points de victoire indiqués pour les dévastateurs sur cette carte Dévastation. Une fois ces points marqués, on passe à la

région suivante (placement de pions corruption, décompte de points). Cette carte Dévastation donnera d'autres points de victoire à la phase de fin.

Si une région devait être dévastée à cause du nombre de pions corruption s'y trouvant, mais qu'il n'y a plus de cartes Dévastation dans le paquet (parce que cinq régions ont déjà dévastées), alors cette région n'est pas dévastée, et on ne marque pas de points pour sa dévastation, ni pour les dévastateurs (voir précédemment) ou par les deux joueurs avec le plus de pions corruption (cf. Décompte des Régions Dévastées plus loin).

Exemple : lors de l'étape de corruption de la phase de corruption, l'Estalie est proche de la dévastation : quatre pions corruption Khorne, cinq pions corruption Nurgle, et un pion corruption Slaanesh. À ce tour, Khorne et Tzeentch y ont chacun un Adorateur et Nurgle trois. Le joueur Khorne place un nouveau pion corruption, tout comme le joueur Tzeentch, alors que le joueur Nurgle place trois nouveaux pions corruption. Ce qui fait un total de 15 pions corruption dans cette région (5 pions Khorne + 8 pions Nurgle + 1 pion Tzeentch + 1 pion Slaanesh). La région est dévastée car le total est de 12 ou plus. C'est la première dévastation du jeu, on place donc la carte Dévastation avec le numéro d'ordre 1 en Estalie. Cette carte dit, «Les dévastateurs marquent chacun 3 points», donc les joueurs Khorne, Tzeentch, et Nurgle marquent chacun 3 points de victoire immédiatement, car ils ont tous placé des pions corruption dans cette région lors de cette étape. Slaanesh ne marque pas de point, car même s'il y a un pion corruption Slaanesh dans cette région, il n'a pas été placé lors de cette étape. Khorne et Nurgle vont marquer des points supplémentaires pour leur participation à la dévastation d'Estalie dans la phase de fin, mais on ne marque pas tout de suite ces points.

Région	Les dévastateurs marquent 3 points chacun	
	Premier	Second
Norsca	6	3
Pays des Trolls	6	3
Kislev	8	4
L'Empire	10	5
Bretonnie	8	4
Estalie	9	4
Tilée	7	3
Les Principautés Frontalières	7	3
Les Terres Arides	6	3

La primera carta de Desolación

La Phase de Fin

Cette phase suit plusieurs étapes qui se déroulent dans cet ordre :

1. Retirer les cartes Chaos du plateau
2. Résoudre les pions Héros
3. Résoudre les cartes Vieux Monde
4. Décompte des régions dévastées
5. Avancer les cadrans de Menace
6. Vérification de la fin du jeu

RETIRER LES CARTES CHAOS DU PLATEAU

Chaque joueur retire du plateau les cartes Chaos qu'il a jouées et les met dans sa pile de défausse.

RÉSOUTRE LES PIONS HÉROS

Dans chaque région où il y a un pion Héros, le joueur avec le plus de Menace ayant au moins une figurine dans cette région doit retirer une de ses figurines de cette région. On procède ainsi pour chaque héros présent, un par un. Si par exemple, la dernière figurine d'un joueur est éliminée d'une région et que d'autres joueurs y ont des séides, les pions Héros suivants dans cette région affecteront d'autres joueurs.



Pion Héros

RÉSOUTRE LES CARTES VIEUX MONDE

Les joueurs examinent la piste de cartes Vieux Monde et résolvent les effets qui commencent avec la phrase, « Lors de la phase de fin à la résolution des cartes Vieux Monde ... » S'il y a plusieurs cartes avec de tels effets, on les résout dans l'ordre de leur position sur la piste. Donc, la carte sur la case 1 de la piste est résolue avant la carte sur la case 2.

DÉCOMPTE DES RÉGIONS DÉVASTÉES

Pour chaque carte Dévastation placée à ce tour (donc, pour chaque carte Dévastation encore visible sur le plateau), les joueurs marquent des points selon leur nombre de pions corruption dans la région dévastée. On décompte les régions dévastées selon l'ordre standard des régions.

Pour chaque région dévastée à décompter, le joueur avec le plus de pions corruption dans cette région marque la «première» valeur pour la région en question (comme indiqué sur la table de la carte Dévastation).

Puis, le joueur avec le deuxième plus fort total de pions corruption dans cette région marque la «seconde» valeur pour la région en question.

Si un seul joueur a des pions corruption dans la région en question, il ne marque que la «première» valeur pour cette dévastation.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus fort total de pions corruption dans la région, on additionne les deux valeurs et on divise par le nombre de joueurs concernés (arrondi à l'inférieur) pour déterminer le nombre de points de victoire marqués par chacun de ces joueurs. Dans ce cas, personne d'autre ne marque de points.

S'il n'y a pas d'égalité pour le plus fort total de pions corruption dans la région, et si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde position du nombre de pions, la «seconde» valeur est divisée par le nombre de joueurs concernés (arrondi à l'inférieur) pour déterminer le nombre de points de victoire marqués par chacun de ces joueurs.

Une fois ces points accordés, la carte Dévastation est retournée face cachée dans cette région, pour indiquer qu'elle est dévastée de façon permanente (cf. Régions Dévastées page 25), et on retire tous les pions corruption de la région.

Exemple : en continuant l'exemple précédent une carte Dévastation est visible en Estalie lors de la phase de fin, où Nurgle a 8 pions corruption, Khorne en a 5, Tzeentch et Slaanesh en ont chacun un.

Sur la carte Dévastation, les valeurs du «premier» et du «second» sont de 9 et 4, respectivement. Nurgle a le plus de pions corruption et marque 9 points de victoire. Khorne a le deuxième plus fort total et marque 4 points de victoire. Tzeentch et Slaanesh ne marquent rien.

La carte Dévastation est retournée face cachée et l'Estalie est considérée comme dévastée. Tous les pions corruption qui s'y trouvent retournent dans la réserve de leur propriétaire.

AVANCER LES CADRANS DE MENACE

Au cours du tour, les joueurs vont gagner des pions avancement de cadran sur leur cadran de Menace (cf. Pions et Conditions d'Avancement des Cadrans page 22).



*Pion
Avancement
de Cadran*

Lors de cette étape, chaque joueur ayant au moins un pion avancement sur son cadran le fait avancer d'un cran (dans le sens horaire) et applique les instructions ainsi révélées.

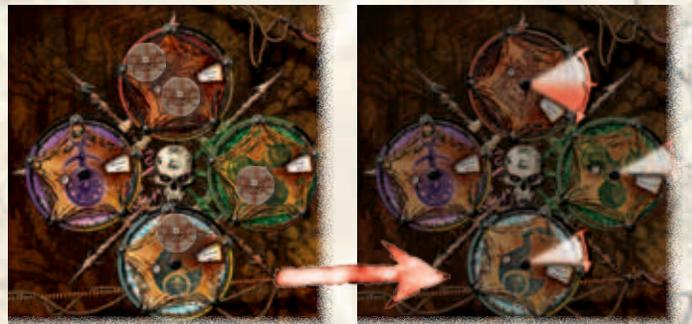
De plus, le joueur ayant le plus de pions sur son cadran l'avance d'un cran supplémentaire et applique à nouveau les instructions révélées. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, personne ne gagne ce cran supplémentaire.

Voir page 23 pour une description complète des effets des instructions de chaque cadran.

Une fois que tous les joueurs ont avancé leur cadran, tous les pions avancement de cadran retournent dans la réserve.

Exemple : à la fin du premier tour de jeu, il y a deux pions avancement de cadran sur le cadran de Menace de Khorne, un sur le cadran de Nurgle, un sur celui de Tzeentch, et aucun sur le cadran de Slaanesh. Khorne, Nurgle, et Tzeentch avancent chacun leur cadran d'un cran et appliquent les instructions nouvellement révélées. Khorne marque donc 4 points de victoire, Nurgle marque 3 points de victoire et Tzeentch place un pion Malepierre sur le plateau. Puis, comme Khorne a le plus de pions avancement (et n'est pas à égalité avec un autre joueur), le cadran de Khorne est avancé d'un second cran. Khorne choisit et met en jeu une carte amélioration comme le stipule la nouvelle instruction révélée.

Puis, on retire tous les pions avancement des cadrans pour les remettre dans la réserve.



Chaque joueur avec au moins un pion avancement sur son cadran l'avance d'un cran. Le joueur avec le plus de pions, ici le joueur Khorne, avance son cadran d'un second cran.

VÉRIFICATION DE LA FIN DU JEU

Si l'une de quatre conditions suivantes se produit, le jeu est terminé :

1. Le jeu se termine si le cadran de Menace d'un ou plusieurs joueurs a atteint l'instruction «Victoire».
2. Le jeu se termine si au moins un joueur a marqué 50 points de victoire ou plus.
3. Le jeu se termine quand cinq régions ont été dévastées.
4. Le jeu se termine quand le paquet de cartes Vieux Monde est épuisé.

Chaque condition, et la façon dont on détermine le vainqueur, sont décrites plus loin.

On vérifie ces quatre conditions dans l'ordre indiqué, et le jeu se termine immédiatement quand l'une d'elles est vérifiée. Une fois le jeu terminé, on ne vérifie plus les conditions de fin suivantes. Par exemple, si un joueur gagne avec l'avancement de son cadran, le joueur qui a 50 points de victoire a tout de même perdu.

MAXIMUM DE MENACE

Quand un joueur a avancé son cadran de Menace jusqu'au niveau maximum, le mot Victoire apparaît dans la fenêtre principale de son cadran, ce joueur a gagné. Si plusieurs joueurs atteignent ce niveau, le joueur impliqué avec le plus de points de victoire l'emporte. S'il y a toujours égalité, ils partagent la victoire.

50 POINTS DE VICTOIRE

Si un joueur a 50 points de victoire ou plus, il a gagné. Si plusieurs ont atteint (ou dépassé) ce montant, c'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui l'emporte. S'il y a une égalité, c'est le joueur concerné avec la plus forte Menace qui gagne.

5 RÉGIONS DÉVASTÉES

Quand cinq régions ont été dévastées, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. S'il y a une égalité, c'est le joueur impliqué avec la plus forte Menace qui gagne.

PAQUET VIEUX MONDE ÉPUISE

S'il ne reste plus de cartes dans le paquet Vieux Monde, les citoyens du Vieux Monde ont survécu à la guerre entre les Puissances de la Corruption et tous les joueurs ont perdu.

Autres Règles

Les chapitres suivants donnent les règles additionnelles pour jouer à **Chaos Dans le Vieux Monde**.

Les Cadrans de Menace

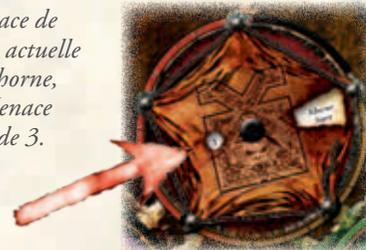
Ces cadrans sur le plateau sont très importants dans le jeu. Voici des précisions sur leur fonctionnement.

MENACE

Pour chaque instruction apparaissant dans la fenêtre principale d'un cadran, la petite fenêtre révèle un chiffre correspondant. Ce nombre est la **VALEUR DE MENACE**, ou **MENACE** de cette Puissance du Chaos.

Certaines règles et cartes demandent que le joueur avec la plus forte ou plus faible Menace fasse quelque chose ou soit affecté par un effet particulier.

Cadran de Menace de Khorne. La valeur actuelle de Menace de Khorne, aussi appelée Menace de Khorne, est de 3.



PIONS ET CONDITIONS D'AVANCEMENT DES CADRANS

Chaque Puissance du Chaos a une condition unique d'avancement du cadran que l'on trouve sur sa fiche de Puissance. Chaque fois que cette puissance remplit cette condition, ce joueur place immédiatement un pion avancement de cadran sur son cadran de Menace. Plusieurs pions avancement peuvent être placés sur un cadran lors d'un même tour, et c'est même souvent le cas.

Dans la phase de fin, chaque Puissance ayant placé des pions avancement à ce tour va les encaisser pour avancer son cadran (cf. Avancer les Cadrans de Menace page 21).

Exemple : *c'est l'étape de corruption de la phase de corruption, et Slaanesh a un Acolyte dans l'Empire, deux Acolytes en Bretonnie, et trois Acolytes en Estalie. La condition d'avancement du cadran de Slaanesh est «Placez 2 pions corruption ou plus dans la même région.»*

Donc, à chaque fois que le joueur Slaanesh place deux pions ou plus corruption dans la même région, ce joueur place un pion avancement sur son cadran de Menace.

Lors de l'étape de corruption pour l'Empire, le joueur Slaanesh y place un pion corruption. Cela ne déclenche pas le placement d'un pion avancement de cadran, car il faut au moins deux pions pour cela. En Bretonnie, le joueur Slaanesh place deux pions corruption, ce qui déclenche le placement d'un pion avancement de cadran sur son cadran. Quand on traite l'Estalie, Slaanesh y place trois pions corruption, et on place un pion avancement de cadran supplémentaire sur le cadran de Slaanesh.

À la fin de l'étape de corruption, il y a deux pions avancement de cadran sur le cadran de Slaanesh.

Un événement seul ne peut pas déclencher le placement de plusieurs pions avancement de cadran si l'on remplit plusieurs fois la condition d'avancement de cadran.

Exemple : *la condition d'avancement de cadran de Khorne est «Tuer 2 créatures ennemies ou plus dans la même région». Si Khorne tuait quatre créatures ennemies (ou plus) dans la même région lors d'une phase de combat particulièrement sanglante, le joueur Khorne ne placerait quand même qu'un seul pion avancement de cadran sur le cadran de Menace de Khorne.*



INSTRUCTIONS DE CADRAN

Voici les explications de toutes les instructions que l'on peut trouver sur les cadrans de Menace.

Appliquer ces instructions quand elles sont révélées est obligatoire, à moins que les conditions soient insuffisantes pour le permettre. Par exemple, la seule façon qu'un joueur révélant l'instruction «Retirez 2 pions Vieux Monde» a de l'éviter est qu'il n'y ait pas assez de pions Vieux Monde en jeu à retirer. Dans un tel cas, le joueur en retirerait autant que possible.

Piochez X cartes Chaos : le joueur pioche le nombre indiqué de cartes Chaos de son paquet et les ajoute à sa main.

Placez X Nobles : le joueur prend le nombre indiqué de pions Noble de la réserve et les place dans une ou plusieurs régions du plateau.

Placez X Malepierre : le joueur prend le nombre indiqué de pions Malepierre de la réserve et les place dans une ou plusieurs régions du plateau.

Départ [Puissance] (exemple, Départ Khorne) : indique où la fenêtre principale de cette Puissance commence la partie. Cette instruction n'a pas d'autre effet.

Victoire [Puissance] ! (exemple, Victoire Khorne !) : la Puissance de la Corruption indiquée a gagné la partie, mais il peut y avoir des égalités et d'autres instructions de phase de fin (cf. Vérification de la Fin du Jeu page 22).

Retirez X Corruption : le joueur retire du plateau le nombre de pions corruption indiqués, appartenant à une ou plusieurs Puissances du Chaos.

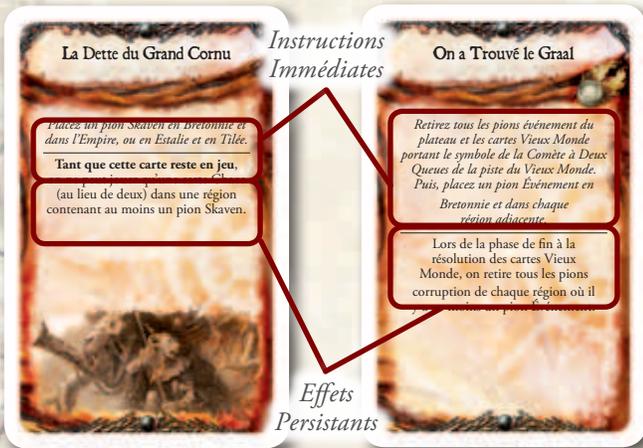
Retirez X pions Vieux Monde : le joueur retire du plateau le nombre de pions Vieux Monde indiqués, d'un ou plusieurs types, pour les remettre dans la réserve.

Marquez X PV : le joueur marque le nombre indiqué de points de victoire.

Carte Amélioration : le joueur choisit une de ses cartes Amélioration qu'il n'a pas encore jouées et la met en jeu, cf. Jouer les Cartes Amélioration page 26.

Cartes Vieux Monde

Il y a deux types d'instructions sur les cartes Vieux Monde : les **INSTRUCTIONS IMMÉDIATES** et les **EFFETS PERSISTANTS**. Les instructions immédiates sont présentées en italique. Toutes les cartes ont des instructions immédiates, mais seulement certaines cartes ont des effets persistants.



On applique de suite les instructions immédiates d'une carte Vieux Monde qui vient d'être piochée. Les effets persistants d'une carte Vieux Monde ne sont appliqués que lorsque la carte est sur la piste du Vieux Monde, et qu'à certains moments du tour.

Les effets persistants de la plupart des cartes sont appliqués lors de l'étape de résolution des cartes Vieux Monde de la phase de fin (cf. Phase de Fin page 20). Mais certaines cartes Vieux Monde spécifient que leur effet est permanent (avec un texte tel que «Tant que cette carte reste en jeu...») ou est appliqué à un moment précis (avec un texte tel que «Au début de la phase de bataille...»). Quand une carte Vieux Monde ne précise pas quand son effet persistant est appliqué, celui-ci est appliqué lors de l'étape de résolution des cartes Vieux Monde de la phase de fin.



Certaines cartes Vieux Monde, comme celle-ci, n'ont que des instructions immédiates et pas d'effet persistant.

Pions Vieux Monde

Il y a six types de pions Vieux Monde, chacun affectant le déroulement du jeu.

La plupart des pions Vieux Monde arrivent sur le plateau grâce aux cartes Vieux Monde, mais d'autres effets (comme les cartes Chaos ou les instructions d'avancement de cadran) peuvent aussi indiquer de placer des pions, les retirer, ou de les déplacer de région à région.



Pions Événement : ces pions n'ont pas d'effet propre. En fait, ils indiquent les régions affectées par les effets persistants de certaines cartes Vieux Monde. Si des pions Événement restent en jeu après que les cartes les ayant générés sont retirées de la piste des cartes Vieux Monde, ces pions Événement n'ont plus d'effet sur le jeu tant qu'une nouvelle carte Vieux Monde ne les a pas réactivés.



Pions Héros : les pions Héros dans une région éliminent des figurines qui s'y trouvent (cf. Résolution des Pions Héros page 20).



Pions Noble : chaque pion Noble dans une région augmente de 1 la valeur de Conquête de cette région. Cela n'affecte pas la Résistance de cette région.



Pions Paysan : ces pions n'ont pas d'effet propre. En fait, ce sont des cibles pour les batailles dans les régions qu'ils occupent (cf. Phase de Bataille page 15). Certaines cartes Vieux Monde, quand elles sont piochées, donnent des points de victoire aux joueurs ayant battu des pions Paysan au combat.



Pions Skaven : chaque pion Skaven dans une région diminue de 1 la Résistance de cette région. Cela n'affecte pas la valeur de Conquête de cette région.



Pions Malepierre : chaque pion Malepierre dans une région compte comme un pion corruption quand on détermine si la région est dévastée lors de la phase de corruption (cf. Placement de Pions Corruption page 19).

Ordre des Régions

Certaines activités (comme la bataille) doivent être effectuées dans plusieurs régions en même temps, on les effectue région par région, dans l'ordre suivant :

1. Norsca
2. Pays des Trolls
3. Kislev
4. L'Empire
5. Bretonnie
6. Estalie
7. Tilée
8. Les Principautés Frontalières
9. Les Terres Arides

Quand une région n'est pas concernée par l'activité effectuée (par exemple, il n'y a pas de combattants dans une région lors de la phase de bataille), on passe cette région.

Quand on applique une activité dans l'ordre des régions, les premières résolutions peuvent affecter les dernières résolutions. Les activités appliquées dans l'ordre des régions ne sont pas considérées comme étant simultanées. Par exemple, si plusieurs régions sont dévastées lors d'une phase de fin, les premières cartes Dévastation sont placées dans les régions qui arrivent en tête selon l'ordre des régions. S'il n'y plus de cartes Dévastation, il est possible que les dernières régions dans l'ordre des régions ne soient pas dévastées, et les joueurs qui auraient dû marquer des points ne les gagneront pas.

Les flèches d'ordre des régions sur le plateau rappellent l'ordre standard des régions. Les joueurs peuvent commencer en haut du plateau avec la Norsca et suivre les flèches entre les régions adjacentes jusqu'aux Terres Arides au sud.

Régions Dévastées

Quand une région est dévastée (on y trouve une carte Dévastation face visible ou cachée), les règles suivantes affectent cette région :

- On ne peut pas jouer de nouvelles cartes Chaos dans cette région.
- On ne peut pas placer de nouveaux pions Vieux Monde dans cette région, mais les anciens pions ne sont pas nécessairement retirés au moment de la dévastation.
- Lors de la phase de corruption, aucun point de victoire n'est marqué pour la domination de cette région. Il n'y a pas d'étape de domination dans cette région.
- Lors de la phase de corruption, on ne peut pas placer de pions corruption dans cette région.

Toutes les autres règles normales des régions sont appliquées aux régions dévastées. Des batailles peuvent toujours s'y dérouler. Une région dévastée est toujours adjacente aux autres régions, elle occupe la même place dans l'ordre standard des régions, et ainsi de suite.

Contrôle de Figurines Ennemies

Quand un joueur utilise un effet qui lui donne le **CONTRÔLE** d'une figurine adverse, alors pour la durée de cet effet, la figurine est considérée comme étant de la couleur du joueur qui la contrôle. Le joueur qui la contrôle lance les dés de bataille pour cette figurine, place un pion corruption de sa couleur lors de la phase de corruption, etc.

Lors de la durée de l'effet du contrôle, la figurine garde ses caractéristiques normales. Par exemple, si le propriétaire original avait amélioré ses figurines de ce type, l'amélioration prend toujours effet.



Jouer des Cartes Amélioration

Chaque Puissance du Chaos a un paquet de cinq cartes amélioration. Il y a deux types de cartes amélioration : **AMÉLIORATIONS DE SÉIDE** et les **AMÉLIORATIONS DE PUISSANCE DU CHAOS**.

Les cartes amélioration entrent en jeu quand un joueur révèle une instruction de cadran «Carte Amélioration». Chaque fois que cette instruction est révélée, ce joueur peut choisir une carte amélioration disponible et la placer en jeu. «Disponible» dans ce cas signifie une carte appartenant au joueur n'ayant pas encore été mise en jeu.

Quand une carte amélioration de séide est placée en jeu, ce joueur annonce quelle amélioration il a choisi et place la carte sur l'emplacement de ce séide sur sa fiche de Puissance. *Les caractéristiques et les capacités de la carte amélioration remplacent celles que la carte recouvre.*

Khorne
Le Dieu du Sang
PHASE DE POCHE : piochez deux cartes Chaos.

CONDITION D'AVANCEMENT DE CADRAN : placez un pion sur votre cadran chaque fois que vous tuez au moins une figurine ennemie dans la même région durant la même phase.

Déroulement du Tour

- 1. PHASE DU VIEUX MONDE**
Piochez une carte Vieux Monde (joueur avec le plus faible score de Menace).
- 2. PHASE DE POCHE**
Piochez des cartes Chaos.
- 3. PHASE D'INVOCATION**
Dépensez des points de puissance Vieux Monde de phase de fin, ou piochez des séides et jouez des cartes Chaos.
- 4. PHASE DE BATAILLE**
Résolution des batailles.
- 5. PHASE DE CORRUPTION**
Calcul de la domination et décompte de points de victoire. Puis, placement de pions corruption et vérification de la domination.
- 6. PHASE DE FIN**
On retire les cartes Chaos, on résout les pions Héros, on résout les cartes Vieux Monde de phase de fin, on décompte les régions devantes, on avance les cadrans de Menace et on vérifie la fin du jeu.

À propos de Khorne
Khorne n'est pas subtil. La beauté n'a pas de place dans son cœur noir, car c'est le Dieu du Sang, le Seigneur des Cadres. Dans son corps immortel, il s'y a de place que pour la rage, et le massacre est son seul désir.

Pions Vieux Monde

- Événement :** indique une région affectée par une carte de la phase du Vieux Monde.
- Héros :** élimine de la région une figurine appartenant au joueur avec le plus fort score de Menace y ayant des figurines.
- Noble :** augmente de 1 la valeur de Conquête de la région.
- Payan :** cible de combat ayant 1 en défense, que l'on récupère une fois tué.
- Skaven :** diminue de 1 la Résistance de la région.
- Malepierre :** compte comme un pion corruption dans la région.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Juresang
Amélioration d'Adaptateur
La valeur d'attaque augmente.

Sanguinaires
Guerrier

Buveur de Sang
Démon Majeur

Une carte amélioration de séide - ici une amélioration de Juresang de Khorne - est placée sur l'emplacement des caractéristiques du Juresang sur la fiche de Khorne. Les caractéristiques et les capacités de la carte amélioration remplacent celles qu'elle recouvre.

Quand un joueur met en jeu une carte Chaos Amélioration de Puissance, il annonce cette amélioration et place la carte face visible à côté de sa fiche pour que tout le monde puisse la voir.

Symboles de Magie

Les symboles de magie apparaissent le plus souvent sur les cartes Chaos. Ils n'ont pas d'effet proprement dit sur le jeu, mais leur présence dans une région sert à résoudre d'autres effets, comme la condition d'avancement du cadran de Tzeentch.



Symbole de Magie

Certains effets peuvent transmettre les symboles de magie aux figurines. Bien entendu, ce symbole n'apparaît pas dans ces cas, mais la figurine en question est considérée comme ayant ces symboles de magie, et on peut les utiliser pour déclencher des effets qui requièrent leur présence, là où la figurine est située.

Effets Contradictoires

Il peut arriver que des effets de cartes Chaos ou Vieux Monde, de capacités de séide, et d'autres se contredisent, avec un effet créant une action alors que l'autre l'annule. Dans de tels cas, l'effet qui *annule* est plus fort que l'effet qui *génère*. Par exemple, la carte Chaos Khorne «Cri de Bataille» indique, «On ne peut pas placer de pions corruption dans cette région à ce tour», alors que la carte Chaos Nurgle «Puanteur de la Mort» dit, «Si vous dominez cette région, placez-y deux pions corruption». Si les deux cartes se trouvent dans la même région au même moment, le joueur Nurgle ne pourra pas placer de pions corruption s'il domine la région, parce que l'effet d'annulation est prioritaire.



Notes de l'Auteur

«Les joueurs incarnent quatre Puissances de la Corruption et essayent de corrompre le monde.»

Quand Christian Petersen m'a résumé son concept du jeu de plateau **Warhammer**, basé sur un des aspects les plus intéressants de la mythologie. La réunion a continué mais j'étais sur un autre monde, abasourdi par les possibilités qui s'ouvraient à moi.

«Non, Eric. Je veux que tu crées ce jeu.»

J'étais chamboulé. Un tout nouveau jeu de plateau **Warhammer**, basé sur un des aspects les plus intéressants de la mythologie. La réunion a continué mais j'étais sur un autre monde, abasourdi par les possibilités qui s'ouvraient à moi.

J'ai passé le weekend suivant dans un état d'excitation inspirée. J'ai lu plus de **Warhammer** en deux jours que lors des années précédentes. Je perdais la notion du temps plongé dans la richesse et la complexité de cet univers. Si je n'ai jamais été un passionné des figurines, j'ai toujours été intéressé par cette mythologie.

Mon objectif était simple : créer un jeu de contrôle de territoire simple mais riche dans lequel les joueurs sont liés profondément à leur personnage, et où le monde est plus vivant et dynamique que la plupart des jeux de ce type. Pour les fans de **Warhammer**, je voulais rendre justice à la particularité de chaque Puissance du Chaos. Pour les novices à ce monde, je voulais un mécanisme donnant un aperçu de la personnalité des Puissances de la Corruption.

Il fallait que la façon de jouer ces quatre Puissances soit différente. Dès le départ, j'ai su que chaque Puissance aurait une condition de victoire qui lui est propre, reflétant sa nature.

Il fallait aussi que ces conditions de victoire interagissent entre elles au cours du jeu. De cette façon, les joueurs auraient chacun une approche unique pour dévaster le monde se recoupant avec celles des autres, plutôt que jouer chacun dans son coin.

De plus, je voulais que le jeu soit légèrement différent si une des Puissances de la Corruption était absente. Par exemple à trois joueurs, sans le joueur Khorne, il y aurait moins de combat, mais plus de destruction. Inversement, sans Tzeentch, il y aurait moins de mouvement sur le plateau et les tactiques seraient plus prévisibles.

J'ai eu des soucis avec les relations opposées entre Khorne et Slaanesh d'un côté, et Nurgle et Tzeentch de l'autre. Chaque paire nourrissant sa haine de l'autre avait besoin d'être représenté dans le jeu. Mais il fallait faire attention à ne pas déséquilibrer le jeu pour les parties à trois joueurs. J'ai essayé d'implémenter des interactions de cartes plus subtiles. Par exemple, la façon où certaines cartes Chaos de Khorne encouragent plus de bataille alors que Slaanesh essaye de les éviter fournit une dynamique intéressante qui fait également participer les autres joueurs.

C'est l'un des projets de jeu les plus excitants sur lequel j'ai travaillé et je suis très content du résultat. J'aimerais remercier Jeff Tidball et Tim Uren pour leur travail de développement, et Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, et Wil Springer pour leur création graphique.

J'espère que vous allez apprécier le jeu autant que moi j'ai apprécié le créer et le développer.
Des crânes pour le Trône des Crânes !

Jouer Khorne

Khorne n'est pas subtil. La beauté n'a pas de place dans son cœur noir, car c'est le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes.

Dans son corps immortel, il n'y a de la place que pour la rage, et le massacre est son seul désir.

STRATÉGIE DE KHORNE

- Le combat est votre force principale. Vos Guerriers lancent deux dés au combat, ce qui est unique.
- Il est plus facile pour vous de gagner en avançant votre cadran de Menace qu'en accumulant des points de victoire. Essayez d'avancer de deux crans par tour, si possible.
- Étalez vos forces pour tuer vos ennemis dans le plus de régions possibles chaque tour.
- Nurgle est généralement la cible la plus tentante à attaquer, suivi de Slaanesh, puis de Tzeentch.

S'OPPOSER À NURGLE

Les Adorateurs de Nurgle sont des cibles faciles que l'on trouve souvent dans les régions Densément Peuplées. Empêchez-le de s'implanter fortement dans ces zones, car il peut marquer beaucoup de points quand ces régions commencent à être dévastées.

S'OPPOSER À TZEENTCH

Tzeentch gagne des avancements sur son cadran en corrompant des zones contenant au moins deux pions Malepierre et/ou des symboles de magie. Comme il doit placer deux pions corruption pour placer des pions avancement de cadran, tuer un Adorateur dans cette région va souvent faire capoter ses plans.

S'OPPOSER À SLAANESH

Slaanesh gagne des avancements de cadran en corrompant des zones contenant des pions Noble et Héros. Ce sont de bons endroits pour le combattre.

Jouer Nurgle

Nurgle est le Grand Seigneur de la Déchéance, qui règne sur la morbidité et la corruption physique. Nurgle est le vrai père de tous les fléaux, car son corps immense est le foyer de toutes les maladies connues des hommes.

STRATÉGIE DE NURGLE

- Le nombre et le faible coût de vos figurines font votre force. Vos cartes Chaos et les avancements de cadran vous aident à dominer les meilleures régions tour après tour, et les empêchent d'être dévastés trop tôt.
- C'est plus facile pour vous de gagner en marquant des points de victoire que d'avancer votre cadran de Menace. Mais essayez tout de même d'avancer le cadran d'au moins un cran à chaque tour pour bénéficier des avantages.
- Quand vous placez vos figurines, concentrez-vous sur les régions Densément Peuplées. Mais attention à ne pas placer trop de pions corruption dans des régions que vous ne pouvez pas dominer.
- évitez d'affronter les autres joueurs dans les régions très contestées. Essayez de marquer des points dans les régions que les autres ignorent.

S'OPPOSER À KHORNE

Vos figurines à faible potentiel défensif sont des cibles parfaites pour Khorne. Évitez de trop les disséminer, car Khorne avance son cadran en tuant des figurines dans plusieurs régions différentes.

S'OPPOSER À TZEENTCH

Tzeentch gagne des avancements de cadran en corrompant des zones contenant au moins deux pions Malepierre et/ou des symboles de magie. Lutter pour la domination de telles zones n'en vaut pas la peine, à moins que ce ne soient des régions Densément Peuplées de forte valeur.

S'OPPOSER À SLAANESH

Slaanesh gagne des avancements de cadran en corrompant des zones contenant des pions Noble et Héros. Lutter pour la domination de telles zones n'en vaut pas la peine, à moins que ce ne soient des régions Densément Peuplées de forte valeur.

Jouer Tzeentch

Tzeentch est le Maître du Changement, le Grand Conspirateur, et l'architecte du destin de l'univers. Il aime les projets séditieux et manipuler les autres. Il préfère la ruse à la force, la manipulation à la violence.

STRATÉGIE DE TZEENTCH

- Votre force est votre paquet Chaos. On y trouve des cartes intéressantes, gratuites ou à faible coût, et votre capacité de pioche vous permet de remplacer toutes les cartes que vous jouez à chaque tour. Vous devez donc en jouer autant que vous pouvez à chaque tour !
- Surveillez les régions qui commencent avec des pions Malepierre, elles vous seront particulièrement utiles pour vos avancements de cadran au début du jeu.
- Conservez vos points de puissance au début de chaque phase d'invocation en jouant des cartes gratuites ou à faible coût. Laissez les autres dépenser leurs ressources en premier.
- Vous pouvez gagner en marquant des points de victoire ou en avançant votre cadran. Gardez ces deux possibilités aussi longtemps que possible.

S'OPPOSER À KHORNE

Khorne est plus efficace en avancement de cadran qu'aux points de victoire. Il gagne des pions avancement de cadran en tuant des ennemis dans de nombreuses régions différentes. Évitez de lui donner des cibles faciles.

S'OPPOSER À NURGLE

Nurgle est plus efficace aux points de victoire qu'aux avancements de cadran. Il peut devenir très fort vers la fin du jeu quand les régions commencent à être dévastées.

S'OPPOSER À SLAANESH

Slaanesh peut gagner avec les points de victoire ou l'avancement de cadran. Découvrez sa stratégie de victoire dès que possible et agissez en conséquence. Slaanesh avance son cadran en corrompant les régions contenant des pions Héros ou Noble.

Jouer Slaanesh

Slaanesh est le maître des passions cruelles, des vices honteux et de la tentation. Un mortel ne peut le contempler sans perdre son âme devenant l'esclave de ses moindres caprices.

STRATÉGIE DE SLAANESH

- Votre force est votre flexibilité. Vous avez des cartes Chaos intéressantes, une condition d'avancement de cadran simple, et la capacité d'utiliser les ressources de vos adversaires contre eux.
- Concentrez-vous sur les pions Noble tôt dans le jeu. Prenez ces régions par la force, ou utilisez vos cartes «Influence des Ténèbres» pour amener ces pions vers les régions où vous êtes déjà fort.
- Ajustez votre stratégie selon la conjoncture. Jouez la victoire par avancement de cadran si plus de pions Noble et Héros apparaissent tôt dans le jeu, ou la victoire aux points si Khorne est fort ou si vos adversaires négligent des régions intéressantes.
- Soyez opportuniste, utilisez vos cartes «Infiltration Perverse» pour des points faciles quand les régions sont dévastées, et contrôlez les Adorateurs clés adverses pour poser plus de pions corruption et faire balancer en votre faveur des régions contestées.

S'OPPOSER À KHORNE

Khorne est plus efficace en avancement de cadran qu'aux points de victoire. Il gagne des pions avancement de cadran en tuant des ennemis dans de nombreuses régions différentes. Évitez de lui donner des cibles faciles.

S'OPPOSER À NURGLE

Nurgle est plus efficace aux points de victoire qu'aux avancements de cadran. Il peut devenir très fort vers la fin du jeu quand les régions commencent à être dévastées. Saisissez les opportunités pour le frapper.

S'OPPOSER À TZEENTCH

Tzeentch peut gagner avec les points de victoire ou l'avancement de cadran. Tzeentch gagne des avancements de cadran en corrompant des zones contenant au moins deux pions Malepierre et/ou des symboles de magie.

Crédits

Auteur du jeu : Eric M. Lang
Développement : Jeff Tidball avec Tim Uren
Consultants Créatifs : JR Godwin et Jay Little
Maquette : Mark O'Connor
Création Graphique : Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, et WiL Springer
Création du Logo et de la Couverture : Kevin Childress
Création du Plateau : Andrew Navaro
Création des Figurines : Michael Jaecks
Coordinateur des Tests : Robert A. Kouba
Testeurs : Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah, Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi, James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne, Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, WiL Springer, Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike Westerber, Dylan Westerber, John Wibben, Kevin Wilson, et Ansley Zampino
Responsable de Production : Gabe Laulunen
Producteur : Jeff Tidball
Développeur Exécutif : Christian T. Petersen
Éditeur : Christian T. Petersen

Games Workshop

Responsable de la licence : Owen Rees
Responsable des Licences et de l'Acquisition des Droits : Erik Mogensen
Superviseur juridique et licences : Andy Jones
Responsable de la Propriété Intellectuelle : Alan Merrett
Remerciements spéciaux au studio de création de Games Workshop pour leur travail fantastique et créatif.

WWW.EDGEENT.COM

EDGE,
6 RUE DU CASSÉ
31240 SAINT JEAN, FRANCE
TÉL : 05 34 36 40 50



edge®

Index

Adorateurs, 5, 6–7
Aide-mémoire, 14
Bataille, 15–18
But du jeu, 2
Carte Dévastation, 4, 7, 8, 19–20, 20–21
Cartes Amélioration, 6, 8, 16, 23, 26
Cartes Chaos, 5, 6, 8, 9, 11, 12–13, 14, 16, 19, 20, 23, 25, 26
Cartes et paquet Vieux Monde, 4, 7, 9, 10, 20, 22, 24, 26
Cible au combat, 15, 17
Conditions de victoire, 2, 22, 23
Contrôle des séides, 25
Coup, 15, 16, 17
Cran, 2, 21
Démon Majeur, 5, 6–7
Densément Peuplée, 4, 5
Dés, 7, 15, 16
Dévastation, 19–20, 20–21, 22, 25
Domination, 19
Effet d'une carte Chaos, 13, 14
Effets persistants, 24
Étape de corruption, 19–20
Explosion, 15
Fiches de Puissance, 3, 5, 8, 26
Guerrier, 5, 6–7
Instructions de cadran, 23
Instructions immédiates, 24
Invocation, 11–12
Khorne, 2, 8, 28
Menace, 2, 3, 4, 5, 21, 22, 22–23
Nurgle, 2, 8, 28
Ordre des Puissances, 9
Ordre des régions, 4, 25
Phase de bataille, 9, 15
Phase de corruption, 9, 19–20
Phase de fin, 9, 20–22, 24
Phase de pioche, 5, 9, 11
Phase d'invocation, 9, 11–12
Phase du Vieux Monde, 9
Pion avancement de cadran, 3, 21, 22–23
Pion corruption, 6, 8, 19, 20–21, 23, 25
Pion Héros, 6, 20, 24
Pion Malepierre, 6, 19, 23, 24
Pion Noble, 6, 19, 23, 24
Pion Paysan, 6, 15, 17, 24
Pions Événement, 6, 24
Pions Skaven, 6, 19, 24
Pions Vieux Monde, 6, 9, 23, 24, 25
Piste du Vieux Monde, 4, 9, 10
Plateau, 3, 4, 8
Points de victoire (marqueur, échelle), 3, 4, 8, 20, 20–21, 22, 23
Préparation, 8–9
Puissance (points, marqueur, piste), 3, 5, 11, 12, 13
Région, 4, 5, 11–12, 19–20, 20–21, 25
Régions adjacentes, 11–12
Résistance, 4, 5, 19
Séide, 5, 7–8, 11, 26
Séides couchés, 15, 17
Slaanesh, 2, 8, 29
Symbole de Comète à Deux Queues, 10
Symbole magie, 13, 26
Tour de jeu, 9
Tzeentch, 2, 8, 29
Valeur de Conquête, 4, 5, 19

Glossaire

Adjacent : relation entre deux régions partageant une frontière commune.

Adorateur : type de séide, le moins doué au combat mais pouvant corrompre les régions.

Améliorations de séide : classe de cartes amélioration qui augmentent les capacités des séides d'une Puissance.

Amélioration de Puissance du Chaos : classe de cartes amélioration qui augmente les capacités des Puissances du Chaos.

Coût : caractéristique d'une figurine ou d'une carte Chaos représentant le nombre de points de puissance devant être dépensés pour la mettre en jeu.

Coup : résultat d'un dé de bataille de 4, 5, ou 6. A le potentiel d'éliminer seul ou combiné une figurine adverse.

Cran : unité d'avancement du cadran de Menace.

Démon Majeur : type de séide, le plus puissant du jeu.

Échelle de points de victoire : série de cercles numérotés autour du plateau. Chaque joueur place son marqueur de point de victoire sur cette échelle pour indiquer son montant actuel de points de victoire.

Effets persistants : texte qui n'est pas en italique sur certaines cartes Vieux Monde, que l'on applique au moment spécifié par le texte lui-même ou lors de la phase de fin.

Étape : division d'une phase.

Étape de corruption : seconde étape de la phase de corruption, au cours de laquelle les joueurs placent des pions corruption dans les régions où ils ont des Adorateurs. On vérifie également si chaque région est dévastée.

Étape de domination : première étape de la phase de corruption, au cours de laquelle les joueurs déterminent quelle Puissance marque en points de victoire la valeur de Conquête de chaque région.

Explosion : résultat de 6 sur un dé de bataille, permet au joueur de lancer un autre dé.

Effet de texte : portion d'une carte Chaos décrivant ce qu'elle fait.

Guerrier : catégorie de séide fort au combat avec un coût modéré.

Instructions immédiates : texte en italique que l'on trouve sur toutes les cartes Vieux Monde, que l'on applique quand cette carte est piochée.

Invoquer : placer un séide dans une nouvelle région. On peut invoquer une figurine de sa réserve ou d'une région différente.

Khorne : une des quatre Puissances de la Corruption, seigneur de la mort et du combat.

Menace : caractéristique représentée par un chiffre. La valeur de Menace actuelle de chaque Puissance est indiquée dans la petite fenêtre du cadran de Menace.

Nurgle : une des quatre Puissances de la Corruption, se complait dans les immondices, la corruption et la maladie.

Ordre des Puissances : ordre dans lequel les Puissances de la Corruption agissent le plus fréquemment. Cet ordre est : Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh.

Phase : une des six divisions du tour de jeu. Ces phases sont la phase du Vieux Monde, la phase de pioche, la phase d'invocation, la phase

de bataille, la phase de corruption, et la phase de fin. Les six phases sont toujours effectuées dans l'ordre.

Phase d'invocation : troisième phase du tour, au cours de laquelle les joueurs jouent des cartes Chaos et invoquent des figurines.

Phase de bataille : quatrième phase du tour, au cours de laquelle les joueurs combattent entre eux dans chaque région.

Phase de corruption : cinquième phase du tour, au cours de laquelle les joueurs calculent leur valeur de domination et marquent des points de victoire pour chaque région, ils placent ensuite des pions corruption dans les différentes régions.

Phase de fin : sixième et dernière phase du tour, au cours de laquelle les joueurs retirent les cartes Chaos du plateau, résolvent les effets des pions Héros et de certaines cartes Vieux Monde, marquent des points de victoire pour les régions dévastées à ce tour, avancent leur cadran de Menace, et vérifient les conditions de fin du jeu.

Phase de pioche : seconde phase du tour, au cours de laquelle les joueurs piochent des cartes Chaos et récupèrent leurs points de puissance.

Phase du Vieux Monde : première phase du tour, au cours de laquelle on pioche une carte Vieux Monde pour appliquer ses effets.

Point de puissance : devise avec laquelle les joueurs jouent leurs cartes Chaos, invoquent des figurines, et effectuent d'autres actions.

Point de victoire : type de récompense pour certaines activités dans le jeu. On en gagne principalement en dominant les régions.

Densément Peuplée : type de région, ayant l'indication Densément Peuplée dans sa barre de titre. Une région est Densément peuplée ou non. Ce terme n'a pas d'effet en lui-même mais des effets du jeu peuvent y faire référence.

Puissances de la Corruption : les quatre dieux du Chaos : Khorne, Nurgle, Tzeentch, et Slaanesh.

PV : abréviation pour points de victoire.

Région : une des neuf divisions géographiques de la carte du plateau.

Résistance : caractéristique représentant la difficulté à dominer une région particulière.

Séide : figurine en plastique d'un des trois types.

Symbole de Comète à Deux Queues : icône apparaissant sur certaines cartes Vieux Monde. Cette icône n'a pas d'effet en elle-même, mais est citée par d'autres cartes Vieux Monde.

Symbole de magie : icône apparaissant dans le coin supérieur droit de certaines cartes Chaos, et aussi un effet créé par certains autres événements et pouvoirs. Un symbole de magie n'a pas d'effet en lui-même, mais certaines cartes, capacités et pouvoirs peuvent y faire référence.

Slaanesh : une des quatre Puissances de la Corruption, prince du plaisir et de la douleur.

Tour de jeu : une itération des six phases du jeu.

Type : catégorie – Adorateur, Guerrier ou Démon Majeur – à laquelle appartient un séide.

Tzeentch : une des quatre Puissances de la Corruption, l'architecte du destin et dépositaire du pouvoir magique.

Valeur de Conquête : caractéristique représentant la récompense octroyée quand on domine une particulière.

Valeur de domination : somme calculée par chaque joueur dans chaque région lors de l'étape de domination de la phase de corruption pour déterminer s'il domine cette région.

INSTALLATION

1. **Placement du plateau.**
2. **Distribution des fiches et arrangement des places.** Assignation des Puissances par consensus ou aléatoirement. Les joueurs s'asseyent dans l'ordre des Puissances.
3. **Distribution des cartes, pions et figurines de chaque Puissance.**
4. **Placement des marqueurs de puissance et de point de victoire.**
5. **Préparation des pions et des dés, et placement des cartes Dévastation.** On trie les cartes Dévastation par ordre, la 1 en haut et la 5 en bas.
6. **Création du paquet Vieux Monde.** On mélange toutes les cartes Vieux Monde et on sort 7 cartes à 5 joueurs, ou 8 cartes à 3 joueurs qui vont former une pioche face cachée. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.
7. **Placement des pions de départ Vieux Monde.** On prend deux pions Noble, trois pions Malepierre, et quatre pions Paysan que l'on place aléatoirement sur le plateau, un dans chaque région.
8. **Mélange et pioche de cartes Chaos :** chaque joueur commence avec 3 cartes Chaos en main.

QUAND UNE RÉGION EST DÉVASTÉE...

- On ne peut plus y jouer de nouvelles cartes Chaos.
- On ne peut plus y placer de nouveaux pions Vieux Monde.
- On ne peut plus marquer de points de victoire pour la domination de cette région.
- On ne peut plus y placer de pions corruption.

CONDITIONS DE FIN DU JEU

- Premièrement, vérification des cadrans de Menace.** Si le cadran d'un joueur indique «Victoire !», ce joueur a gagné. Départage des égalités avec les points de victoire.
- Deuxièmement, vérification des 50 points de victoire.** Si un joueur a 50 points de victoire ou plus, ce joueur a gagné. Départage des égalités avec la Menace.
- Troisièmement, vérification de la dévastation de cinq régions.** Si c'est le cas, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.
- Enfin, vérification du nombre de cartes dans le paquet Vieux Monde.** S'il n'y a plus de carte, tous les joueurs ont perdu.

ORDRE STANDARD DES RÉGIONS

1. Norsca
2. Pays des Trolls
3. Kislev
4. L'Empire
5. Bretonnie
6. Estalie
7. Tilée
8. Les Principautés Frontalières
9. Les Terres Arides

ORDRE STANDARD DES PUISSANCES DU CHAOS

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh

Chaos dans le Vieux Monde © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, *Warhammer*, *Chaos*

dans le Vieux Monde et toutes les marques associées, logos, lieux, noms, créatures, races et insignes/logos/ symboles/objets de race, véhicules, lieux, armes, unités et insigne d'unité, personnages et illustrations du monde de *Warhammer* et du jeu *Chaos dans le Vieux Monde* sont " " et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence à Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

