

tiny
epic®
Defenders
THE DARK WAR

Livret de Règles



Matériel de l'extension



7 cartes Région Noire (recto verso)



5 cartes Héros



4 cartes Expérience



6 cartes Général



6 cartes Artéfact



6 cartes Ennemi Légendaire



6 petits Artéfacts



1 carte Mode

Prologue

La *Guerre Noire* a infecté Aughmoore. Ce mal contagieux n'a pu être contenu hors de nos frontières et ses ténèbres se répandent maintenant dans chaque région, laissant les villages et les fermes en ruines. Les réfugiés s'entassent dans des Caravanes et partent trouver refuge en Edenmoore. Mais une mort avide les traque et elle aura tôt fait de rattraper ces attelages trop lents et trop vieux. Aughmoore n'a jamais eu plus grand besoin de ses Défenseurs. Nous devons nous lever, nous unir et une fois encore tenter l'impossible pour préserver le peu d'esprit qu'il nous reste et protéger les déjà trop rares survivants.





16 cartes Compétence



4 jetons XP



6 cartes Ennemi Juré

Matériel associé aux Régions :



6 Caravanes
3D



3 dés et bateaux
Flotte



3 jetons
Tempête



6 jetons
Mort



1 Grand Arbre
3D



1 Manticore
3D



5 cartes Soldats

Aperçu de l'extension

Cette extension ajoute 6 nouveaux modules pour *Tiny Epic Defenders* :

1. Nouveaux Héros, Artéfacts, Ennemis Jurés, et Ennemis Légendaires
2. Généraux : Une nouvelle menace à surmonter pour les Défenseurs
3. Régions Noires : En guerre, elles remplacent les Régions de base
4. Caravanes : Elles doivent être escortées jusqu'à la Capitale
5. Cartes Compétence et Points d'Expérience (XP)
6. Possibilité de jouer en Campagne ou juste une Aventure Isolée

Mise en place

Suivez la Mise en place normale de *Tiny Epic Defenders*, aux quelques modifications et ajouts suivants :

1. Mélangez les nouvelles cartes **Héros**, **Artéfact**, **Ennemi Juré**, et **Ennemi Légendaire** dans leurs paquets respectifs.
2. Remplacez la carte Région Capitale du jeu de base par la carte **Capitale Noire** (la carte Capitale de cette extension).
3. Mélangez les **6 Caravanes** et placez-les non loin de la zone de jeu, en conservant leurs symboles Région face cachée.
4. Chaque joueur reçoit la carte **Expérience** et le jeton **XP** de sa couleur et place ce jeton sur la case "0" de sa *Piste d'XP*.
5. (A) Mélangez les **cartes Compétence** et placez-les en une pioche, face cachée, à côté de la pioche Artéfact. (B) Distribuez **2 cartes Compétence** à chaque joueur : il choisit l'une de ces cartes qu'il conserve et remplace l'autre en dessous de la pioche Compétence. (C) Chaque Défenseur révèle la carte Compétence qu'il a choisie et la place à côté de sa carte Héros.
6. Placez les cartes **Région Noire**, le **Matériel** associé et les cartes **Général** dans le couvercle de l'extension, prêts à être utilisés.
7. Placez la **carte Mode** dans la zone de jeu. Avant de piocher un Ennemi Légendaire, choisissez le Mode que vous allez jouer :

Choisir un Mode de jeu

Les joueurs décident ensemble s'ils jouent en :

Mode Campagne : "La Guerre Noire" (~60 min, voir p.8)

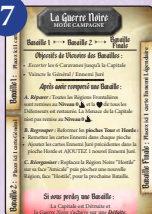
OU

Mode Aventure Isolée : "La Grande Bataille" (~25 min, voir p.10)



Carte Mode de Jeu

7



Pioche Tour



Pioche Compétence

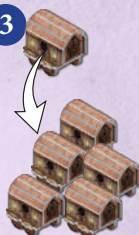


Pioche Artéfact



5A

3



6 Caravanes



2

Capitale Noire



Carte Compétence



5B

Recevez 2 cartes Compétence et conservez-en 1



5C



Carte Expérience



XP

4

Jeton XP sur "0"

Cartes Général

Les Généraux sont une nouvelle menace que les Défenseurs doivent *Combattre* lors de la Guerre Noire.

Les termes “Général” et “Ennemi Légendaire” sont synonymes pour tout ce qui concerne les Capacités des Défenseurs et des Artéfacts.



Cartes Compétence et Points d'Expérience (XP)

Au cours de la partie, les joueurs **gagnent des Points d'Expérience (XP)** et peuvent les dépenser pour *Utiliser* la capacité de leur carte Compétence. À moins que la Capacité n'indique “À votre Tour”, le Défenseur peut l'utiliser pendant le tour de n'importe quel Défenseur et, dans certains cas, même en dehors du Tour d'un Défenseur.

Gagner des Points d'Expérience :

Il y a plusieurs façons de gagner des **XP** (ajustez votre jeton XP) :

- +1 **XP** en payant 1  si votre carte Défenseur est piochée (voir ci-dessous).
- +1 **XP** en *Défendant* contre un Ennemi ou un Ennemi Juré.
- +2 **XP** en *Escortant* une Caravane jusqu'à la Capitale.
- +3 **XP** pour tous les Défenseurs lorsqu'un Général est vaincu.



Gain de niveau d'un Défenseur :

Lorsqu'un Défenseur atteint 8 **XP** (maximum, impossible d'en cumuler plus), il peut à tout moment dépenser ses 8 **XP** pour **Gagner un Niveau**. Après avoir dépensé 8 **XP**, il pioche immédiatement une carte Compétence et la place à côté de ses autres cartes Compétence ET il remonte sa  à son maximum. Cette action est optionnelle et il peut choisir de rester à 8 **XP**.



Se Préparer pour l'Action :

Un Défenseur peut *Se Préparer* UNIQUEMENT lorsque sa carte Défenseur est piochée (pas lors de la résolution d'une carte “Tous les Défenseurs”) : il **paye 1 Point d'Action pour gagner 1 **XP****.

Cette action peut être répétée tant qu'il a des  à dépenser.



Caravanes

Les villageois des Régions Frontalières sont en exil et, en tant que Défenseur, il est de votre devoir de protéger ces civils innocents. En plus de vaincre l'Ennemi Légendaire, les joueurs **DOIVENT** également remplir cet objectif pour prétendre à la victoire :

Victoire !

Escorter les 6 Caravanes jusqu'à la Capitale PUIS vaincre l'Ennemi Légendaire.



Toutes les Caravanes DOIVENT être sur la Capitale pour que l'Ennemi Légendaire puisse être vaincu. Avant cela, il ne peut pas perdre son dernier point de vie et reste au minimum à 1 ♥.

À chaque Manche, ajoutez une nouvelle Caravane :
Au début de chaque manche (y compris la première), **révélez 1 Caravane** de la réserve et placez-la sur la Région indiquée par son symbole.



Escorter des Caravanes :

À son Tour, un Défenseur peut réaliser une nouvelle action : **Escorter** une Caravane. Lorsqu'un Défenseur utilise un Point d'Action (⚡) pour quitter une Région contenant une Caravane, il peut également **payer 1 Point**

d'Expérience (xp) pour déplacer la Caravane avec lui. Cette action ne s'applique qu'aux "Actions de déplacement normales" et non aux Déplacements liés à une Capacité. Un Défenseur peut **Escorter** plusieurs Caravanes en même temps à condition de payer 1 xp pour chacune. Une Caravane arrivée à la Capitale ne peut pas en repartir.



Lors d'un Déplacement,
Payez 1xp
pour Escorter
une Caravane



Mode Campagne : "La Guerre Noire"

Pour sauver Aughmoore en Mode Campagne, les joueurs doivent remporter une **série de 3 Batailles** consécutives. Chaque Bataille se fera sur les cendres de la précédente et de nouvelles menaces s'ajouteront à chaque étape. Entre deux Batailles, les joueurs auront l'occasion de réparer leur royaume et de *Gagner des Niveaux*. Dans les 2 premières Batailles, les joueurs feront face aux Généraux, et lors de la Bataille Finale, ils devront vaincre un Ennemi Légendaire pour l'emporter. De plus, les Régions sont désormais en guerre et sont donc plus hostiles. Cependant, ces Régions dangereuses peuvent devenir un atout si les joueurs s'en sortent victorieux.

Le Mode Campagne se déroule ainsi :

1. Jouer la "Première Bataille" et vaincre le Général
2. Réparer, Regrouper, et Réorganiser pour la Deuxième Bataille
3. Jouer la "Deuxième Bataille" et vaincre le Général
4. Réparer, Regrouper, et Réorganiser en vue de la Bataille Finale
5. Jouer la "Bataille Finale" et vaincre l'Ennemi Légendaire

Mise en place additionnelle pour la Campagne :

1. Placez la **carte Mode** sur sa face Campagne.
2. Mélangez les **cartes Général** et placez-en 2, face cachée, sur les emplacements "**Bataille 1**" et "**2**". Rangez les cartes Général restantes dans la boîte, sans les consulter.
3. Ajoutez **1 carte Ennemi Juré de moins** lorsque vous préparez la **pioche Horde**, et placez la pioche sur la **carte "Première Bataille"**.
4. Mélangez les **cartes Ennemi Légendaire** et placez-en 1, face cachée, sur l'emplacement "**Bataille Finale**". Rangez les cartes Ennemi Légendaire restantes dans la boîte sans les consulter.
5. Mélangez secrètement les **6 Régions Noires** sous la table et piochez-en 1. Ajoutez-la à la zone de jeu, **face "Hostile" visible**, en remplacement de la Région de base correspondante (*rangez-la dans la boîte*) : placez le **jeton Menace sur 0**. Procédez à la **Mise en place du Scénario** propre à chaque Région Noire (p.10).



Placez la pioche Horde sur la carte Général de la Première Bataille



Jouer une Bataille : Elles se déroulent comme une partie normale. Lorsque la pioche Horde est épuisée, une carte Général ou Ennemi Légendaire est révélée. Les joueurs remportent la Bataille s'ils *Escortent* toutes les Caravanes jusqu'à la Capitale PUIS s'ils terrassent le Général ou l'Ennemi Légendaire. Attention, si la Capitale est Détruite, les joueurs ont perdu et la Campagne s'achève.

Pour préparer la Bataille suivante, les joueurs **Réparent, Regroupent, et Réorganisent** :

A. Réparer : Le royaume est reconstruit et les Défenseurs sont soignés :

1. Les Défenseurs conservent tous les Artéfacts, Compétences, et  gagnés.
2. Ils peuvent s'échanger des Artéfacts, et Gagner un Niveau s'ils ont 8 .
3. Leur  est restaurée et tous les effets des Régions Noires sont retirés.
4. Les Régions Frontalières sont remises au Niveau 0  et les Régions Détruites sont restaurées. Les Caravanes sont mélangées et regroupées en une réserve, sans consulter leurs symboles.
5. La Capital n'est PAS remise au Niveau 0 .

B. Regrouper : La Horde est de nouveau prête à attaquer. Séparez les cartes Défenseur, Ennemi et Ennemi Juré puis **Créez la pioche Tour** comme indiqué dans le tableau, p.6-7, du Livret de Règles du jeu de base :

1. Regroupez les **9 cartes Ennemi** et mélangez-les. Formez la **pioche Tour** avec les cartes Ennemi et Défenseur, normalement.
2. Pour former la **pioche Horde**, conservez tous les **Ennemis Jurés** de la pioche Tour de la Bataille précédente et placez-les dans la pioche Horde. Regroupez ensuite TOUTES les cartes Ennemi Juré mises de côté, **AJOUTEZ-EN 1 au hasard dans la pioche Horde**, puis mélangez-la et placez-la sur la prochaine carte Général ou Ennemi Légendaire. Les cartes Ennemi Juré restantes sont mises de côté dans la boîte.

C. Réorganiser : Retournez la Région Noire précédemment "**Hostile**" sur sa face "**Amicale**". Ajoutez ensuite une nouvelle Région "**Hostile**" : mélangez sous la table les cartes Région Noire et piochez-en 1. Cette nouvelle Région remplace la Région de base correspondante pour la prochaine Bataille et elle est placée face "**Hostile**" visible, en suivant la **Mise en Place du Scénario** (p. 10).



Mode Aventure Isolée : "La Grande Bataille"

Le Mode Bataille propose toute l'intensité de *La Guerre Noire* en une seule Bataille. Les joueurs l'emportent s'ils *Escortent* toutes les Caravanes jusqu'à la Capitale et s'ils terrassent l'Ennemi Légendaire. Cependant, si la Capitale est Détruite, les joueurs perdent la Grande Bataille.

Mise en place additionnelle :

1. Placez la **carte Mode** sur sa face *Bataille*.
2. Mélangez les cartes Ennemi Légendaire et placez-en 1, face cachée, sur la carte Mode. Rangez les cartes Ennemi Légendaire restantes dans la boîte, sans les consulter. Placez la pioche Horde sur l'Ennemi Légendaire.
3. Mélangez secrètement les **6 Régions Noires** sous la table et piochez-en 1. Ajoutez-la à la zone de jeu, face "**Hostile**" visible, en remplacement de la Région de base correspondante (*rangez-la dans la boîte*) : placez le **jeton Menace sur 0**. Procédez à la **Mise en place du Scénario** propre à cette Région Noire (*cf. ci-dessous*).
4. Mélangez secrètement les **5 Régions Noires restantes** sous la table et piochez-en 1. Ajoutez-la à la zone de jeu, face "**Amicale**" visible, en remplacement de la Région de base correspondante (*rangez-la dans la boîte*) : placez le **jeton Menace sur 0**. Procédez à la **Mise en place du Scénario** propre à cette deuxième Région Noire (*voir ci-dessous*).



Mise en place du Scénario de chaque Région Noire

Côte : Placez les **3 dés Flotte** sur leur Navire et placez-les sur les emplacements indiqués de la carte Région.

Désert : Placez les **3 jetons Tempête** sur la carte Région.

Forêt : Placez le **Grand Arbre** sur la carte Région.

Montagnes : Placez la **Manticore** sur la carte Région.

Plaines : Placez la pioche de **5 cartes Soldats** à côté de la carte Région.

Ruines : Placez les **6 jetons Mort** sur la carte Région.



Épilogues de Campagne

Lorsqu'une campagne s'achève, que ce soit par une victoire ou par une défaite, lisez ci-dessous l'épilogue correspondant à votre avancement afin de découvrir le destin d'Aughmoore.

Si vous avez perdu la Première Bataille ou la Grande Bataille, lisez ceci :

La Tour de l'Unité n'est plus que ruines, au centre de la Capitale ravagée. Un feu sauvage consume les caravanes. Les villageois sont réduits en esclavage ou dévorés par des bêtes démoniaques. La haine et l'amertume de la Grande Guerre étaient trop profondes. Ces races n'étaient pas prêtes à faire front, ensemble. Au loin, l'Ordre de Fées contemple ces terres brûlées, espérant trouver un nouveau groupe de héros : un ultime espoir pour Aughmoore.

Si vous avez perdu la Deuxième Bataille, lisez ceci :

L'Ordre des Hauts-Elfes a longtemps douté que les races d'Aughmoore, rivales depuis si longtemps, parviennent à se regrouper face à cette sombre menace. Il semble qu'ils aient eu tort, car un petit groupe de héros est parvenu à vaincre un général qui semait la terreur depuis quelques lunes. Malheureusement, ces nobles héros n'ont pas vu venir le deuxième général, bien plus puissant, et ils n'ont pas su trouver le courage du véritable sacrifice de soi : ils ont échoué.

Si vous avez perdu la Bataille Finale, lisez ceci :

Les cadavres et les carcasses jonchent les régions d'Aughmoore, si belles autrefois. Une puanteur nécrotique se mêle aux fumées et emplit l'air. Bien que les deux féroces généraux qui ont fait le siège d'Edenmoore soient tombés au combat, leur maître, un ennemi légendaire, s'est avéré trop puissant pour le petit groupe de défenseurs. La capitale est devenue son trône à partir duquel il dirige ses créatures maléfiques et gouverne Aughmoore, jusqu'à ce qu'un nouvel espoir ose le défier.

Si vous avez gagné la Bataille Finale ou la Grande Bataille, lisez ceci :

Du sommet de la Tour de l'Unité, Edenmoore exhibe un nouveau symbole de solidarité : la tête tranchée de ce si puissant ennemi. Les villageois sortent des caravanes et se rassemblent tandis que le barde chante une nouvelle ode à cette glorieuse bataille. Cette victoire est une libération pour Aughmoore, effaçant la haine que ses races ressentaient les unes pour les autres. Cette Guerre Noire a prouvé à ceux qui en doutaient encore qu'Aughmoore est une terre unie dans sa diversité et qu'aucune puissance n'est assez forte pour la diviser à nouveau.



Crédits

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Ian Rosenthaler

Édition & Univers : Dylan D. Phillips

Traduction : MeepleRules.fr

Développeur : Michael Coe

Graphiste : Benjamin Shulman

Concepteur 3D : Emerson Matsuuchi

Producteurs honorifiques

Stephen Eckman, Robert Corbett, Colin McRavey, Michael Gills, Gareth Davies, et beaucoup d'amour.



www.pixiegames.fr

© 2014-2018 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Tiny Epic Defender, Gamelyn Games, et le logo TED sont des marques déposées de Gamelyn Games, LLC.

© 2018 PixieGames, pour l'édition française.