

# LIGUE NERATHANE



CAPITALE: Mithralfast REVENU DE BASE: 14 Or TRESORERIE DE DEPART: 13 Or

ESPACE	FANTASSIN	ENGIN DE SIEGE	GUERRIER	SORCIER	MONSTRE	DRAGON	NAVIRE DE GUERRE	ELEMENTAIRE DES TEMPETES	CHATEAU
1 Mithralfast	2	1							1
2 Kingdom of Rethmil	1	1		1					
3 Sand Sea Tribes	1								
4 Zaarnath	3		1						
5 White Raven Chieftom	1				1				
6 Barony of Skalgard	1								
7 Iron Wolf Hold	1	1							1
8 Nera	1								
9 Barony of Therund	1	1		1					
10 Vor Rukoth					1				
11 Nentir Vale			1	1					
12 Dawnforge Mountains	1								
13 Winterbole Forest						1			
14 The Stonemarch	1								
15 Eastern Midnight Sea							1	1	
16 Sahuagin Passage							1		
17 Dragondown Coast							1		

SILHOUETTES UNITES



# CERCLE DE FER



CAPITALE: Citadel of Iron's Grasp REVENU DE BASE: 13 Or TRESORERIE DE DEPART: 12 Or

ESPACE	FANTASSIN	ENGIN DE SIEGE	GUERRIER	SORCIER	MONSTRE	DRAGON	NAVIRE DE GUERRE	ELEMENTAIRE DES TEMPETES	CHATEAU
1 Citadel of Iron's Grasp	2	1	1			1			1
2 Sarthel	1								
3 The Golden Savannah	1				1				
4 Kharavas	2	1							1
5 Mount Korinda	1		1						
6 The Scarlet Principalities	1			1					
7 Dercassia	1								
8 Rana Mor	1								
9 Black Stone Desert					1				
10 Tithinia	2								
11 Relis Vullin	1	1							
12 Satrapy of Numoth	1			1					
13 Amil Forest	1								
14 Sapphire Bay							1	1	
15 Scarlet Bay							1		

SILHOUETTES UNITES



# SOMBRE EMPIRE DE KARKOTH



CAPITALE: Karkothi Throneholds REVENU DE BASE: 15 Or TRESORERIE DE DEPART: 10 Or



ESPACE	FANTASSIN	ENGIN DE SIEGE	GUERRIER	SORCIER	MONSTRE	DRAGON	NAVIRE DE GUERRE	ELEMENTAIRE DES TEMPETES	CHATEAU
1 Karkothi Throneholds	2		1						1
2 The Winterskull Lands	1	1							
3 The Dread Marches	1			1					
4 Cloven Skull Orc Hold	1	1							
5 Realm of the Gorgon King	2		1						1
6 The Maze of Maur Khul	1								
7 Plain of Ebon Spires					1				
8 The Icebound Wastes	1					1			
9 Blisterforge	1	1		1					
10 Slaughtergarde	1								
11 Fen of Surth					1				
12 Ruined Land of Tarsembor	1								
13 The Broken Lands					1				
14 Zannad Jungles	1								
15 The Crimson Ramparts	1	1							
16 Gulf of Kar							1	1	
17 The Dragonfirth							1		

SILHOUETTES UNITES



# ALLIANCE VAILIN



CAPITALE: Vailindor REVENU DE BASE: 13 Or TRESORERIE DE DEPART: 11 Or



ESPACE	FANTASSIN	ENGIN DE SIEGE	GUERRIER	SORCIER	MONSTRE	DRAGON	NAVIRE DE GUERRE	ELEMENTAIRE DES TEMPETES	CHATEAU
1 Vailindor	1		1	1					1
2 Isle of the Druids	1			1					
3 The Thorndeeep					1				
4 Emerald Blade Barony	2								
5 Duchy of Solandir	1	1	1						1
6 Zembar	1	1							
7 Cernall	1								
8 The Great Wild Wood	1								
9 Barony of Brandil	1	1							
10 The Deep Havens	1								
11 The Walking Wood					1				
12 The Vast Plains						1			
13 The Five Rivers of Albrenn	1								
14 Druids' Reach								1	
15 Sea of Mist			1 (NAVIRE DE GUERRE)				1		
16 The Shining Coast							1	1	

SILHOUETTES UNITES



## LIGUE NERATHANE

ORDRE DU TOUR: 1.  2.  3.  4. 

### SEQUENCE DE JEU

1. **PIOCHE:** Piochez une carte Evènement de votre pile.
2. **MOUVEMENT:** Tout ou partie de vos unités peuvent se déplacer.
3. **BATAILLE:** Résolvez toutes les batailles déclenchées ce tour et marquez vos PV.
4. **REPOSITIONNEMENT:** Vos unités volantes peuvent se repositionner. Les Héros quittent les donjons.
5. **RENFORT:** Achetez, placez, et déplacez vos nouvelles unités.
6. **COLLECTE DES REVENUS:** Prenez l'Or équivalent au nombre de territoires contrôlés. Fin de votre tour.

### SEQUENCE DE BATAILLE

1. **RESOLUTION DES INITIATIVES:** Lancez vos dés d'Initiative. Encaissez les dégâts des Initiatives.
2. **RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.**
3. **ENCAISSEMENT DES DEGATS.**
4. **POURSUITE OU RETRAITE:** Au choix de l'attaquant.
5. **DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:** Espaces conquis. Folie Furieuse, pillage donjons.

CARTE



EVENEMENT

12833806000004 EN

PILE



DEFAUSSE

© 2011 Wizards of the Coast LLC.

## CERCLE DE FER

ORDRE DU TOUR: 1.  2.  3.  4. 

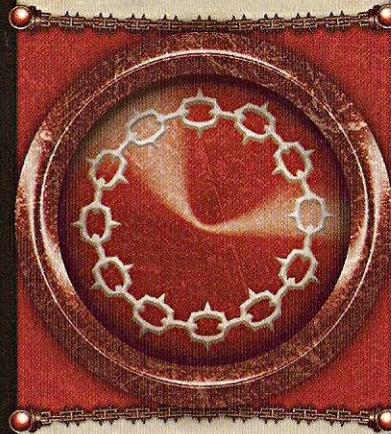
### SEQUENCE DE JEU

1. **PIOCHE:** Piochez une carte Evènement de votre pile.
2. **MOUVEMENT:** Tout ou partie de vos unités peuvent se déplacer.
3. **BATAILLE:** Résolvez toutes les batailles déclenchées ce tour et marquez vos PV.
4. **REPOSITIONNEMENT:** Vos unités volantes peuvent se repositionner. Les Héros quittent les donjons.
5. **RENFORT:** Achetez, placez, et déplacez vos nouvelles unités.
6. **COLLECTE DES REVENUS:** Prenez l'Or équivalent au nombre de territoires contrôlés. Fin de votre tour.

### SEQUENCE DE BATAILLE

1. **RESOLUTION DES INITIATIVES:** Lancez vos dés d'Initiative. Encaissez les dégâts des Initiatives.
2. **RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.**
3. **ENCAISSEMENT DES DEGATS.**
4. **POURSUITE OU RETRAITE:** Au choix de l'attaquant.
5. **DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:** Espaces conquis. Folie Furieuse, pillage donjons.

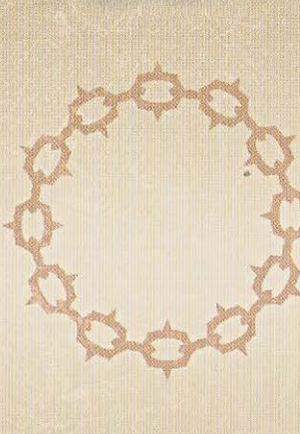
CARTE



EVENEMENT

12833806000003 EN

PILE



DEFAUSSE

© 2011 Wizards of the Coast LLC.

## ALLIANCE VAILIN

ORDRE DU TOUR: 1. 2. 3. 4.

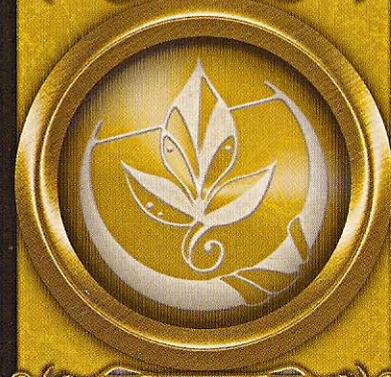
### SEQUENCE DE JEU

1. **PIOCHE:** Piochez une carte Evènement de votre pile.
2. **MOUVEMENT:** Tout ou partie de vos unités peuvent se déplacer.
3. **BATAILLE:** Résolvez toutes les batailles déclenchées ce tour et marquez vos PV.
4. **REPOSITIONNEMENT:** Vos unités volantes peuvent se redéplacer. Les Héros quittent les donjons.
5. **RENFORT:** Achetez, placez, et déplacez vos nouvelles unités.
6. **COLLECTE DES REVENUS:** Prenez l'Or équivalent au nombre de territoires contrôlés. Fin de votre tour.

### SEQUENCE DE BATAILLE

1. **RESOLUTION DES INITIATIVES:** Lancez vos dés d'Initiative. Encaissez les dégâts des Initiatives.
2. **RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.**
3. **ENCAISEMENT DES DEGATS.**
4. **POURSUITE OU RETRAITE:** Au choix de l'attaquant.
5. **DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:** Espaces conquis, Folie Furieuse, pillage donjons.

CARTE



EVENEMENT

12833806000002 EN

PILE



DEFAUSSE

© 2011 Wizards of the Coast LLC.

## SOMBRE EMPIRE DE KARKOTH

ORDRE DU TOUR: 1. 2. 3. 4.

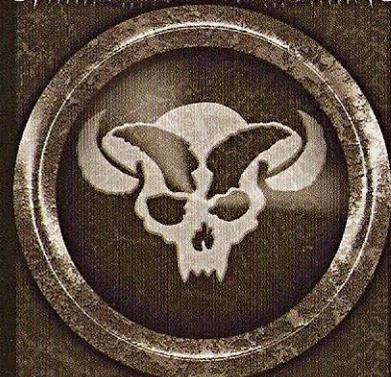
### SEQUENCE DE JEU

1. **PIOCHE:** Piochez une carte Evènement de votre pile.
2. **MOUVEMENT:** Tout ou partie de vos unités peuvent se déplacer.
3. **BATAILLE:** Résolvez toutes les batailles déclenchées ce tour et marquez vos PV.
4. **REPOSITIONNEMENT:** Vos unités volantes peuvent se redéplacer. Les Héros quittent les donjons.
5. **RENFORT:** Achetez, placez, et déplacez vos nouvelles unités.
6. **COLLECTE DES REVENUS:** Prenez l'Or équivalent au nombre de territoires contrôlés. Fin de votre tour.

### SEQUENCE DE BATAILLE

1. **RESOLUTION DES INITIATIVES:** Lancez vos dés d'Initiative. Encaissez les dégâts des Initiatives.
2. **RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.**
3. **ENCAISEMENT DES DEGATS.**
4. **POURSUITE OU RETRAITE:** Au choix de l'attaquant.
5. **DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:** Espaces conquis, Folie Furieuse, pillage donjons.

CARTE



EVENEMENT

12833806000001 EN

PILE



DEFAUSSE

© 2011 Wizards of the Coast LLC.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

### MODE CHACUN POUR SOI

<b>Court</b>	13 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	20 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 8 Trésors

### MODE ALLIANCE

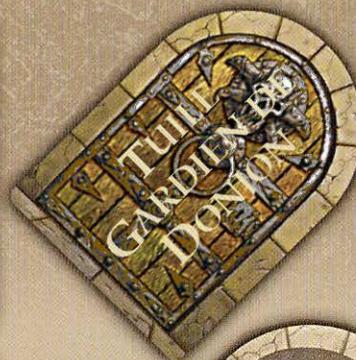
<b>Court</b>	20 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	30 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 12 Trésors

## POINTS DE VICTOIRE

PV	ACTION
1	Conquérir un territoire ennemi
1-3	Jouer une carte Trésor
5	Conquérir une Capitale ennemie



12833806000005 EN



© 2011 Wizards of the Coast LLC.

## REFERENCE RAPIDE

### RÉSUMÉ DES UNITÉS

NOM	TYPE	COÛT	DÉ D'ATTAQUE	MVT	COMPÉTENCES SPÉCIALES
<b>Fantassin</b>	Terre	1	6	1	—
<b>Engin de Siège</b>	Terre	2	8	1	Attaque Puissante
<b>Guerrier</b>	Terre	2	10	2	Explore les Donjons, Bataille en Mer
<b>Sorcier</b>	Terre	3	10	2	Initiative, Explore les Donjons, Bataille en Mer
<b>Monstre</b>	Terre	3	12	2	Folie Furieuse
<b>Château</b>	Terre	4	10	—	Placement d'Unités, Peut être Capturé
<b>Élémentaire des Tempêtes</b>	Volant	3	8	2	Naufrage, Survol
<b>Dragon</b>	Volant	5	10	3	Résistant
<b>Navire de Guerre</b>	Mer	2	8	2	Transport Maritime

### EXPLORER LES DONJONS

- 1. ATTAQUE DE L'ENTRÉE DE DONJON**
  - ◆ Déplacez vos Héros dans l'entrée de donjon.
  - ◆ Retournez les tuiles de Gardien de Donjon.
- 2. BATAILLE DU GARDIEN DE DONJON**  
(voir Séquence de Bataille)
- 3. PILLAGE DU DONJON**
  - ◆ Piochez la carte du dessus de la pile Trésor.
- 4. REPEUPLEMENT DU DONJON**
  - ◆ Ajoutez 2 nouvelles tuiles Gardien de Donjon face retournée, sur l'entrée de donjon.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

### MODE CHACUN POUR SOI

<b>Court</b>	13 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	20 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 8 Trésors

### MODE ALLIANCE

<b>Court</b>	20 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	30 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 12 Trésors

## POINTS DE VICTOIRE

PV	ACTION
1	Conquérir un territoire ennemi
1-3	Jouer une carte Trésor
5	Conquérir une Capitale ennemie

