

DIE ZWERGE



EINLEITUNG

SPIELMATERIAL



1 Plateau de jeu



5 Tableau de personnage



5 Figurines



12 cartes "scénario"



30 cartes "aventure"



15 cartes "menace"



22 cartes "équipement"



1 marqueur-héros

1 marqueur-déclin

1 marqueur-1 tuile tunnel conseil

16 tuiles attributs

36 tuiles pays maudit



7 dés



3 dés de recrutement



5 marqueurs de vie



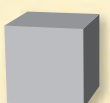
30 armées-orque



25 armées-troll



20 armées-elfe



5 pierres-scénario

DIE CHARAKTERTAFELN Le tableau personnage

Sur le tableau personnage, vous pouvez voir le nain que vous incarnez. Ses principales caractéristiques y sont notées. En dessous de la carte, une place est prévue pour y apposer les cartes équipement.

Sur la droite du tableau, vous trouvez un parchemin. Au dessus, vous pouvez y lire son nom, ainsi que son clan d'appartenance, sa capacité spéciale et ses caractéristiques Combat, Métier et Mouvement. Auf der rechten Seite der Charaktertafel findet ihr eine Schriftrolle. Le chiffre visible indique le nombre de dé à lancer lors de combat, afin d'envoyer un émissaire au Conseil des Nains, lorsque vous vous déplacez ou pour tout autre test exigé.

Sur la gauche du tableau, vous pouvez voir des médaillons en forme de coeur: ce sont les points de vie actuels: s'ils descendent à 0, le personnage meurt.

Important: aussitôt qu'un nain meurt, la partie est immédiatement perdue, et les méchants la remportent !



- ① Nom et clan du nain
- ② Capacité spéciale
- ③ Caractéristique combat
- ④ Caractéristique métier
- ⑤ Caractéristique mouvement
- ⑥ Points de vie
- ⑦ Emplacement prévu pour une carte équipement

Les cartes

Cartes scénario

Il y a trois niveaux de cartes scénario: A, B et C. Chaque carte scénario est une mission, que vous devez remplir avant de pouvoir dévoiler la prochaine carte scénario. Vous devez d'abord remplir les missions du niveau A, puis la mission Feuerklinge schmieden (Les lames de feu forgent: une carte du niveau B). Et pour remporter le jeu, vous devez finalement remplir une mission du niveau C.



- ① Niveau de la carte scénario
- ② Nom de la carte
- ③ Mission

Cartes aventure

Chaque carte aventure est une mission que l'un d'entre vous peut remplir. Aussitôt remplie, vous recevez la récompense inscrite sur la carte, avant de la défausser.



- ① Nom de la carte
- ② Citation
- ③ Mission
- ④ Récompense

Cartes menace

Traitez les cartes menace comme des cartes aventure, exception faite que vous n'en recevrez aucune récompense. Au contraire, chacune de ces cartes couvre une menace qui rendra plus difficile de gagner la partie. Vous pourrez seulement détourner cette menace en remplissant la mission qui y est inscrite. Ensuite jetez cette carte sans attendre de récompense sur la défausse.

Exception: les cartes menace avec „Sofort“ (immédiatement) seront remplie tout de suite, au moment où vous la retournez.



- ① Nom de la carte
- ② Citation
- ③ Mission
- ④ Menace

Cartes équipement

Les cartes équipement vous aideront tout au long de votre périple dans le Pays Sûr. N'hésitez pas à vous en équiper.



- ① Nom de la carte
- ② Aide



Préparation du jeu



Plateau de jeu

Placez le plateau au centre de la table. Le plateau montre la carte des Pays Sûrs, divisés en 7 Royaumes (en commençant par le Nord): Gauragar, Urgon, Idoslân, Sangreïn, Rân Ribastur, Weyurn et Tabaiïn.

En outre, les endroits importants sont inscrits ainsi que les entrées des tunnels et les portes par lesquelles les armées du mal essaient de pénétrer dans le Pays Sûr.

Au Nord de la carte se trouve le chemin du destin. Vous placez ici:

- le **marqueur Héros** sur son **Point de départ** à l'extrémité gauche du chemin,
- le **marqueur déclin** sur son **Point de départ** à l'extrémité droite du chemin.

Important: Les deux marqueurs se déplacent le long du chemin durant le jeu. Si ils se rencontrent (ils occupent la même case), vous perdez la partie!

Directement au-dessous, les créatures des armées du mal sont placées: à gauche les Orcs, au milieu les elfes et à droite les Trolls. Place les armées respectives comme réserves sur ces emplacements. Plus les armées du mal peupleront au cours du jeu la carte, plus les créatures deviendront effrayantes.

Au sud de la carte se trouve le conseil des nains; au bord gauche Bislipur, à droite Balendilín. Placez la hache (le marqueur conseil) au milieu de cet emplacement. Selon la position du marqueur au conseil des nains, des effets divers, expliqués par les textes, ont des effets sur vos actions dans le jeu. Si réussissez à déplacer le marqueur dans la direction Balendilín, vous obtenez différents avantages. Si le marqueur déplace au contraire dans la direction Bislipur, vos efforts pour vaincre le mal se compliquent.

Placez les tuiles pays maudit face cachée, mélangez-les et déposez-les à côté du plateau de jeu.

Placez les tuiles caractéristique, le tunnel, les dés ainsi que les pierres scénario accessibles pour tous les joueurs à côté du plateau de jeu.



Tableau personnage

Chaque joueur choisit 1 **Tableau personnage** (vous pouvez aussi les distribuer aléatoirement) et prend la figurine associée. Placez un coeur rouge comme marqueur de point de vie sur le chiffre le plus élevé de votre personnage.

Placez votre figurine sur le plateau, sur la case de la porte de son clan.

- Balyndis (I)
- Boëndal, Boëndil et Bavragor (II)
- Tungdil (IV)

A moins de 5 joueurs, le matériel non utilisé est rangé dans la boîte. Il ne sera pas utile durant cette partie.

Cartes

Séparez les cartes en 4 catégories:

- Cartes scénario (brune)
- Cartes aventure (blanche)
- Cartes menace (noire)
- Cartes équipement (rouge)

Triez les cartes scénario (brune) selon leur niveau (A, B, C).

Commencez par mélanger les 3 cartes de niveau C et posez les faces cachées. Placez au-dessus les cartes de niveau B. Enfin, mélangez les cartes de niveau A et placez les au-dessus du tas.

Selon la difficulté que vous souhaitez, enlever un nombre de cartes du paquet A et remettez les dans la boîte:

Partie simple	enlever 4 cartes
Partie normale	enlever 3 cartes
Partie défi	enlever 2 cartes
Partie courageuse	enlever 1 carte
Partie héroïque	ne pas enlever de cartes

Pour des joueurs débutants, nous conseillons de jouer une partie simple au début.

Découvrez ensuite la carte scénario du haut du paquet, et placez la face visible à côté du plateau.

Besiegt Nöd'onn!

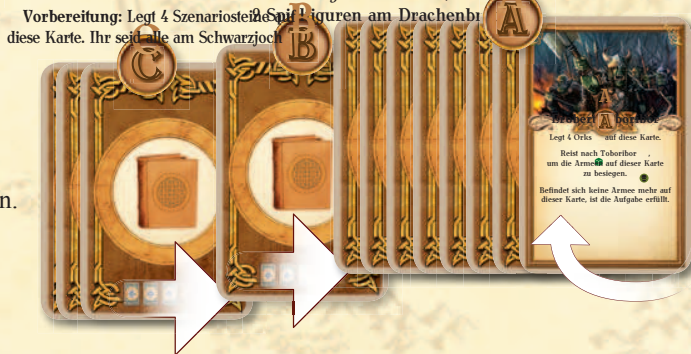
Bedingung: Es befinden sich 15+ Plättchen Toles Land auf der Landkarte.

Schmiedet die Feuerklinge

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn...

Erobert Toboribor

Legt 4 Orks



Mélangez les cartes aventure (blanche) et placez les en un paquet - appelé aventures futures - face cachée près du plateau. Révélez ensuite 3 cartes aventure et placez les près du plateau.

Mélangez les cartes menace (noires) et placez les en un paquet - appelé paquet menace - face cahée près du plateau. Prenez ensuite les 3 premières cartes du paquet, mélangez-les sans les regarder dans le paquet des aventures futures.

Déposez toutes les cartes aventure et menace dans la même défausse. Si le paquet aventure devait être épuisé, remélangez toutes les cartes aventure et menace défaussées pour en former le nouveau paquet aventures futures.

Mélangez les cartes équipement (rouge) et placez les en un paquet - appelé paquet équipement - face cahée près du plateau. Formez aussi une défausse qu'on remélangerà pour former un nouveau paquet au cas ou le paquet équipement devait être épuisé.



SPIELZIEL But du jeu

Vous gagnez ensemble, lorsque vous réussissez une mission d'une carte scénario C.

Vous perdez le jeu lorsque:

- le marqueur héros et le marqueur déclin se retrouve sur la même case du chemin du destin.
- OU
- l'un de vous meurt.

SPIELABLAUF Déroulement du jeu

Durant tout le jeu, vous pouvez à chaque instant discuter entre vous de chaque pas ou de chaque action que vous prévoyez de faire. Vous pouvez ainsi décider de ce qui est le mieux pour votre nain, et pour l'accomplissement de votre mission. La décision finale appartient toujours au joueur dont c'est le tour.

Décidez ensemble qui commencera à jouer. Ce joueur sera le premier joueur, tandis que les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Poursuivez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre:

1. bouger le marqueur Héros
2. mettre de nouvelles cartes sur la table
3. effectuer deux actions

1. Bouger le marqueur Héros

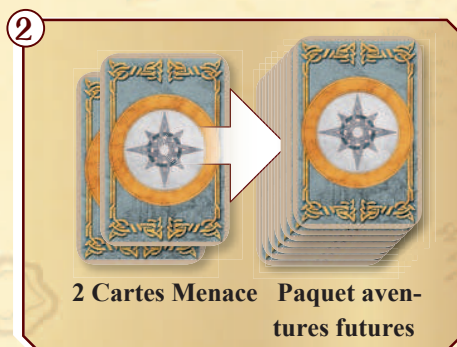


Déplacez le marqueur Héros sur le chemin du destin d'une case en direction du marqueur de déclin. Le symbole sur lequel arrive le marqueur Héros décrit l'une des 3 actions que vous devez résoudre immédiatement:

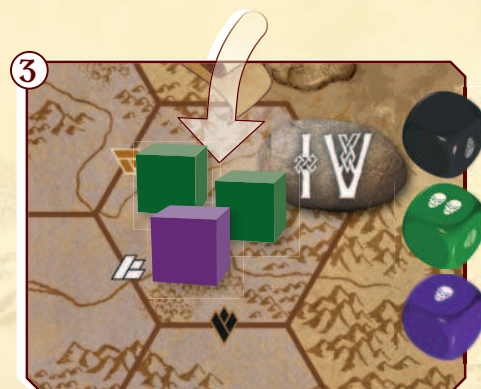
- ① **Conseil des Nains:** déplacez le marqueur de Conseil d'une case en direction de **Bislipur** (vers la gauche). Si le marqueur se trouve déjà tout à gauche, alors laissez-le sur la case la plus à gauche. Le texte de la case sur laquelle se trouve le marqueur s'applique immédiatement.



- ② **Cartes Menaces:** tirez 2 cartes du paquet de menace que vous mélangez face cachée au paquet des aventures futures.



- ③ **Placez des armées adverses:** lancez les 3 dés de recrutement. Prenez de la réserve autant d'armées de la couleur concernée que de têtes de mort qui apparaissent sur les dés. Placez ces armées sur la case de la porte dont le numéro est inscrit sur la case du chemin du destin sur laquelle arrive le marqueur Héros.



Terres brûlées et déplacement des armées

- ① Dès que sur une case, il y a 5 armées adverses ou plus, cette case se change immédiatement en Terre brûlée. Tirez au hasard une tuile Terre Brûlée et placez la sur la case concernée, avec la direction de la grosse flèche de la tuile calquée sur celle de la même couleur de la case.
- ② La tuile indique de chaque côté de la flèche, à chaque fois 2 armées. Déplacez les 4 armées dans la direction imposée par la tuile. Si toutes les armées ne sont pas disponibles, déplacez en le maximum possible. Si suite à ce déplacement, les armées arrivent sur une Terre déjà Brûlée, où se trouvent en dehors de la carte, ces armées restent alors sur leur case actuelle.
- ③ Déplacez ensuite toutes les armées restantes de la case en direction de la grosse flèche de la tuile. Si suite à ces déplacements, une case possède à nouveau 5 armées ou plus, cette case se transforme en Terre Brûlée selon le déroulement juste expliqué.
- ④ Si suite à ce mouvement, des armées arrivent sur une case Terre Brûlée, alors elles poursuivent immédiatement leur chemin le long de la grosse flèche de la nouvelle tuile, et ainsi de suite, jusqu'à ce que ces armées atteignent une case sans tuile.

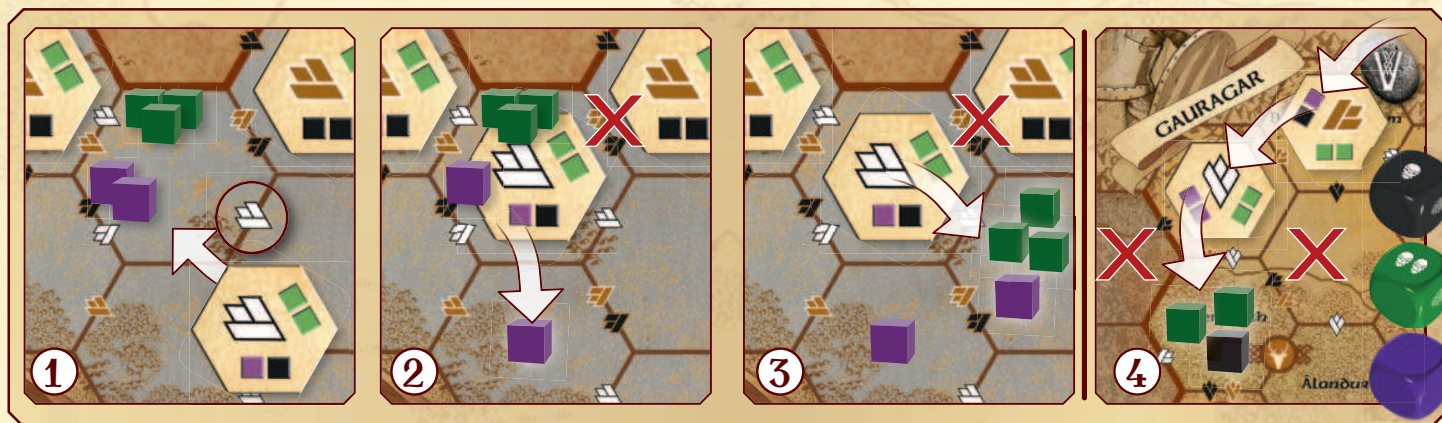
Cas particuliers:

- Si une armée qui doit être placée n'est plus disponible dans la réserve, on renoncera simplement à placer ces armées.
- Si toutes les tuiles Terres Brûlées sont déjà sur le plateau, plus aucune case ne se transforme alors en Terre Brûlée. Il peut dès lors y avoir plus de

5 armées sur une même case.

Schwarzjoch

A la fin, toutes les tuiles Terres Brûlées composeront un chemin vers Schwarzjoch. Dès que suite à un mouvement, il se trouve 5 armées ou plus sur la case „Schwarzjoch“, on retire alors toutes ces armées (celles qui sont sur Schwarzjoch) pour les remettre dans la réserve générale, et le marqueur maudit reculera alors d'une case vers la gauche (en direction du marqueur Héros) sur le chemin du destin. Schwarzjoch ne se transforme jamais en Terre Brûlée.



2. Mettre de nouvelles cartes sur la table

A. Cartes scénario

Une seule carte scénario est visible à la fois. La première carte est dévoilée et reste visible jusqu'à ce que l'objectif soit rempli. Une fois rempli, défaussez-la et retournez immédiatement la carte suivante. Si vous devez déposer des armées sur la carte, et que la réserve n'en contient pas suffisamment, prenez le solde de ces armées sur une case de votre choix du plateau de jeu.

Les cartes scénario C ont une condition. Si cette condition n'est pas remplie, défaussez là et prenez la carte scénario C suivante. Une des 3 conditions des cartes C sera obligatoirement remplie. Il vous suffit alors de remplir cette mission pour remporter la partie.

Important: Si vous avez rébelé une ou plusieurs cartes scénario, défaussez toutes les cartes aventure et menace qui sont face visible. En principe le symbole au dos des cartes scénario vous le rappellera. Les menaces des cartes menace s'activent maintenant.



Avant de défausser une carte menace, vous devez appliquer le texte qui est inscrit à côté du symbole tête de mort.

Si suite à cela, une case se transforme en Terre Brûlée, Verwandelt sich dabei ein Feld der Landkarte in Totes Land, les armées qui se trouvaient sur ce terrain se déplacent selon les règles habituelles.

B. Cartes aventure et menace

Si moins de 3 cartes sont face visible sur la table, alors remettez des cartes pour qu'il y en ait de nouveau 3. Si vous devez mettre des armées sur une cartes qui ne sont plus en quantité suffisante, défaussez-la et retirez-en une nouvelle. La menace d'une telle carte doit cependant être appliqué. Si sur la carte menace il est écrit „Sofort“ (immédiatement), appliquez l'effet immédiatement, puis défaussez la, avant d'en découvrir une nouvelle.



3. Effectuer 2 actions

Vous pouvez effectuer à votre tour jusqu'à deux actions. Il est possible de faire deux fois la même action. Vous pouvez:

- A. Vous déplacer sur la carte
- B. Combattre les armées adverses
- C. Envoyer un émissaire au Conseil des Nains
- D. Passer un test

A. Se déplacer sur la carte

Lancez autant de dés, que votre compétence *Laufen* (marcher) inscrit sur votre feuille de personnage. Déplacez votre figurine jusqu'à un maximum de case autorisé par le dé qui montre le plus grand chiffre.

Si votre figurine traverse une case occupée par une ou plusieurs armées adverses, alors le mouvement est immédiatement interrompu. Lors d'une prochaine action vous pourrez poursuivre votre mouvement depuis cette case. Il n'est pas obligatoire de combattre ces armées adverses lorsque vous vous arrêtez sur une telle case.

Déplacement sur des Terres Brûlées

Pour chaque case Terre Brûlée que votre figurine traverse, vous devez soit perdre 1 PV (point de vie) ou avancer le marqueur Déclin d'une case en direction du marqueur Héros. Vous pouvez décider de ce choix tous les joueurs ensemble. (La case du chemin du destin sur laquelle arrive le marqueur Déclin n'a aucun effet.)

Ceci est aussi valable lorsque votre nain est déplacé sur une case Terre Brûlée suite à l'effet d'une carte sans avoir effectué de mouvement. Si par contre votre nain reste sur une case Terre Brûlée, ou se trouve sur une case qui se transforme en Terre Brûlée, cela n'a aucun effet.

Tunnels

Sur la carte sont dessinés plusieurs cases Tunnel. Ce sont des passages qui permettent de voyager sous les Terres du Pays Sûr.

Durant votre déplacement, vous pouvez utiliser un tel Tunnel. Il faut 1 point de mouvement pour passer d'un tunnel à un autre n'importe où sur la carte. Suite à ce passage, on peut poursuivre son mouvement.

Durant le jeu, vous aurez la possibilité d'ajouter un Tunnel grâce à un succès suite à une carte aventure.

Important: les tunnels situés sous une Terre Brûlée ne peuvent plus être empruntés. Vous devez absolument les protéger.

Exemple: Votre mouvement est interrompu après 3 cases, puis-qu'une armée adverse se trouve sur cette dernière case. Durant son mouvement, votre nain a traversé deux Terres Brûlées, décidez maintenant pour chaque tuile traversée si vous décidez de perdre 1 PV par tuile, ou d'avancer 2x le marqueur Déclin, ou 1 de chaque.



B. Combattre les armées adverses

Si votre nain se trouve sur une case avec 1 ou plusieurs armées adverses, vous pouvez décider, pour une action, de les combattre (1 action = 1 combat). **Lancez autant de dés** que votre valeur de combat (**Kampf**) inscrit sur votre carte personnage. Selon les résultats obtenus, vous pourrez détruire une armée adverse par dé. (Boindil peut relancer tous les dés une fois par combat, et ceci même après avoir utilisé l'avantage donné par le Conseil des Nains de relancer un dé de combat. Après ce deuxième lancer, il pourra réutiliser l'avantage du Conseil des Nains):

- Pour chaque 6 obtenu, vous pouvez détruire 1 armée **Elfe** (violet) ou 1 **Troll** (noir) ou 1 **Orc** (vert).
- Pour chaque 5 obtenu, vous pouvez détruire 1 armée Troll (noir) ou 1 Orc (vert).
- Pour chaque 4 obtenu, vous pouvez détruire 1 armée Orc (vert).

Les armées détruites retournent dans la Réserve. Les résultats de 1, 2 ou 3 n'ont aucun effet.

Important: si vous faites un combat sans parvenir à détruire d'armée adverse, alors vous perdez un PV. Descendez d'un point votre marqueur de point de vie sur votre feuille de personnage.



Exemple: dans cette situation vous pouvez détruire 2 armées: le 6 permet de détruire une armée de votre choix (vraisemblablement les elfes), avec le 4, vous pouvez détruire une armée Orc. Le dernier 4 est sans effet, puisqu'il n'y a qu'une armée Orc sur la case. Pour détruire une armée Troll, il aurait fallu obtenir un 5 au moins. Comme lors de ce combat, vous avez détruit au moins 1 armée adverse, vous ne perdez pas de point de vie.

Il existe des cartes scénario, aventure ou menace qui exigent le placement d'armées adverses. Afin de les combattre, il suffit de diriger son nain sur la case désignée par la carte, (pour aider à la visualisation, vous pouvez y déposer une pierre-scénario (cube gris). Ces armées ne pénalisent pas votre déplacement sur la carte). Combattez ces armées comme indiqué si dessus. S'il y avait déjà des armées adverses sur la case, vous les combattez toutes en même temps: celles du plateau et celles de la carte.

C. Envoyer un émissaire au Conseil des Nains

Vous pouvez **envoyer un nain au Conseil des Nains depuis n'importe quelle case du plateau**, afin de bénéficier de meilleures faveurs du Conseil. Lancez autant de dés que votre valeur de Métier **Handwerk** inscrit sur votre plateau personnage. Si au moins 1 dé est plus grand ou égal au chiffre inscrit à droite du marqueur Conseil (donc en direction de Balendilín), le marqueur de Conseil est déplacé d'une case vers la droite. Si la valeur du dé est inférieure, alors la tentative échoue et l'action se termine sans conséquence.

Envoyer un nain au Conseil des Nains n'est pas une action "passer un test".

Important: Lors d'une action, vous ne pouvez déplacer le marqueur Conseil de maximum 1 case.

Le texte inscrit dans la case sous le marqueur Conseil s'applique tant que le marqueur reste sur cette case, et ce jusqu'à ce qu'il soit à nouveau déplacé.



Exemple: Pour envoyer un émissaire au Conseil des Nains et réussir son action, vous devez obtenir un 5 au moins (5+). Même avec un 6, le marqueur ne se déplacera que d'une case vers la droite.

D. Passer un test

Si une carte aventure ou scénario exige que vous passiez un ou plusieurs tests, (test de métier, test de marche test de combat), lancez autant de dés que la valeur de votre caractéristique testée, chaque résultat plus grand ou égal à la valeur demandée est un succès. On peut ainsi obtenir plusieurs succès lors de la même action.

Défaussez sans autre effet la carte scénario après avoir réussi le test.



Si vous réussissez le nombre de succès exigés par la carte aventure, vous recevez alors la récompense à côté du dessin ici à gauche.

Important: La seule exception concerne le test de métier effectué au Conseil des Nains dans la case +4 tout à droite. Même si vous obtenez plusieurs succès, vous ne prenez qu'une seule carte équipement par action.

Important: une nouvelle carte ne sera dévoilée qu'au tour du prochain joueur.

Vous ne pouvez résoudre qu'un test par action. Balyndispeut, lors de l'action "passer un test de métier", relancer une fois tous ses dés, et ceci même s'il profite de l'avantage donné par le Conseil des Nains de relancer un dé après un test. Après avoir tout relancé une deuxième fois, il peut à nouveau profiter de l'avantage du Conseil des Nains.

Si vous passez un test de marche, la figurine ne se déplace pas. Si vous passez un test de combat, vous ne détruisez aucune armée adverse, et donc vous ne perdez aucun point de vie.

Exemple: afin de remplir cette carte mission, vous devez durant un de votre tour (max 2 actions) réussir trois fois un résultat de 4 ou plus lors d'un test de métier. Vous lancez donc autant de dé que votre compétence de métier pour votre première action, et vous obtenez 2 succès. Avec votre seconde action, vous relancez les dés et vous obtenez votre troisième succès. Avec les résultats non utilisés de ce deuxième lancer, on ne peut pas remplir les exigences d'une autre carte "passer un test". Vous obtenez maintenant la récompense inscrite sur la carte.

Si au deuxième lancé, vous n'aviez obtenu aucun succès, ce sera à un prochain de tour de passer ce test (vous ou quelqu'un d'autre).



1. Wurf



2. Wurf



Zwergenweise
Die Tonfolgen waren einfach und leicht zu merken, denn verschönährte Melodien waren den Zwergen fremd. Dennoch kamen die Weisen Tungidil ein wenig melancholisch vor.
Lege innerhalb eines Spielzugs 3 Handwerksproben 4+ ab.
Versetze eine Spielfigur deiner Wahl auf ein Feld deiner Wahl.

Variante pour joueurs chevronnés

Si pour vous, en mode héros, ce n'est plus vraiment un challenge vous pouvez augmenter la difficulté en modifiant la règle suivante:

UNE SPIELER:
Aussitôt qu'il y a 4 armées adverses sur une case, elle se transforme en Terre Brûlée.

IMPRESSUM

Autoren: Michael Palm & Lukas Zach www.LudoCreatix.com

Illustrationen: Jarek Nocoñ

Coverillustration: Didier Graffet

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Realisation: Klaus Otmaier

Traduction française: Pierre-Yves Franzetti (pyfou@infomaniak.ch)

Copyright © 2012, 2013 Pegasus Spiele GmbH, StraÙheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Markus Heitz www.mahet.de
Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de | Nach den Romanen von Markus Heitz: Die Zwerge, Der Krieg der Zwerge, Die Rache der Zwerge, Das Schicksal der Zwerge © 2003, 2004, 2005, 2008, by Markus Heitz, vertreten durch: AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur, Germany www.ava-international.de Wir danken unseren fleißigen Testspielern, die mit viel Geduld und guten Einfällen mitgeholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln. Vor allem denken wir dabei an Demian, Thilini, Babs, Arne, Philipp, Thomas, Sigrun & Christoph. Ganz besonders danken wir Markus Heitz für die tolle und freundschaftliche Zusammenarbeit. Danke, Mahet, dass wir Dein geborgenes Land spielerisch umsetzen durften.



Pegasus Spiele

Die rasante Geschichte der tapferen Zwerge...



... die im Kampf gegen Orks, Trolle und Albae
beweisen, dass auch die Kleinen Großes leisten können!

Mehr Infos unter www.piper-fantasy.de

Cartes scénario

A chaque moment, quelqu'un peut remplir une mission d'une carte scénario, lorsque c'est fait, défaussez la carte simplement. Vous découvrirez un nouvelle carte scénario au tour du prochain joueur.

A: Erobort Toborbor: mettez 4 armées Orc sur cette carte. Allez jusqu'à Toribor, afin de combattre ces armées. S'il ne reste plus d'armée sur cette carte, alors la mission est remplie.

A: Zusammenkunft: cette mission est remplie lorsque 2 figurines se rencontrent à Porista.
A: Rüstet euch: cette mission est remplie lorsque vous possédez entre vous 3 cartes équipement.

A: Überzeugt die Könige der Menschen: cette mission est remplie lorsque vous réussissez un test de métier +4 dans le Royaume de Urgan ainsi qu'un autre test dans le royaume de Rân Ribastur.

A: Erobort Dsôn Balsur: mettez 2 armées Elfe et 2 armées Troll sur cette carte. Allez jusqu'à Dsôn Balsur afin de combattre ces armées. S'il ne reste plus d'armée sur cette carte, alors la mission est remplie.

A: Eine wichtige Aufgabe: cette mission est remplie dès que vous remplissez la prochaine mission d'une carte Aventure.

A: Unterstützt Balendillin: cette mission est remplie dès que le marqueur Conseil atteint la case tout à droite du Conseil des Nains.

A: Vernichtet sie alle!: cette mission est remplie lorsqu'un joueur détruit 3 armées ou plus durant son tour.
B: Schmiedet die Feuerklinge: cette mission est remplie lorsque 2 nains se retrouvent à Drachenbrodem, et l'un de ces 2 nains passe avec succès 2 tests de métier +5. Choisissez ensuite qui garde cette carte. Sa caractéristique combat fait +2.

C: Besiegt Nöd'Onn!:

Condition: Il y a au moins 15 tuiles Terre Brûlée sur le plateau

Préparation: Posez 4 Pierres Scénario sur Schwarzjoch

Mission: lorsqu'il n'y a plus d'armée à Schwarzjoch, chaque joueur peut combattre Nöd'Onn. Pour chaque résultat de 6+, vous détruisez une Pierre Scénario. Si aucun dé ne donne un résultat de 6+, le joueur perd 1 PV. Vous remportez la partie lorsque vous détruisez Nöd'Onn.

C: Kampf um das Geborgene Land:

Condition: Il y a 35 armées adverses ou plus sur la carte.

Préparation: aucune

Mission: vous remportez la partie lorsque vous avez détruit 20 armée ou plus sur le plateau de jeu.

C: Haltet die Tore!

Condition: Il y a moins de 15 tuiles Terre Brûlée sur le plateau

Préparation: posez une Pierre Scénario sur chaque porte (4)

Mission: allez jusqu'à chaque porte. Réussissez sur place un test de Métier 5+ pour enlever la Pierre Scénario qui s'y trouve. Vous remportez immédiatement la partie lorsque vous avez retiré toutes les Pierres Scénario.

Cartes Menace

Schutz des Elbenreichs

Posez sur cette carte 2 armées Elfe, 2 armées Orc et 2 armées Troll. Voyagez jusqu'au Royaume de Sangreïn pour combattre ces armées.

M: Pour chaque armée de cette carte qui survit au combat, déplacez le marqueur Conseil en direction de Bîşîpur. Les armées survivantes sont ensuite reposées dans la Réserve.

Umzingelt!

Posez sur cette carte 4 armées Orc. Voyagez jusqu'à Grûschaker pour combattre ces armées.

M: Pour chaque armée de cette carte qui survit au combat, déplacez le marqueur Conseil en direction de Bîşîpur. Les armées survivantes sont ensuite posées sur Grûschaker. La case de Grûschaker devient Terre Brûlée.

Tions Kreaturen greifen die Zweiten an

Posez 4 armées Troll sur cette carte. Voyagez jusqu'à la Porte II pour combattre ces armées.

Menace: reculez le marqueur Déclin d'autant de case que d'armées restantes sur cette carte après le combat (en direction du marqueur Héros). Ensuite, les armées restantes sont posées sur la Porte II. La Porte II devient un Terre Brûlée.

Nicht enden wollender Albtraum

Détruisez des armées Elfe sur le plateau et déposez-les ici. La menace est retirée lorsqu'il y a 3 armées Elfe ou plus sur cette carte ou lorsqu'il n'y a plus d'armées Elfe sur le plateau.

M: Toutes les cases du plateau qui contiennent une armée Elfe au moins se transforment en Terres Brûlées.

Kampf gegen die Ork-Übermacht

Détruisez des armées Orc sur le plateau et déposez-les ici. La menace est retirée lorsqu'il y a 6 armées Orc ou plus sur cette carte ou lorsqu'il n'y a plus d'armées Orc sur le plateau.

M: Toutes les cases du plateau qui contiennent une armée Orc au moins se transforment en Terres Brûlées.

Letzter Kampf des Grosskönigs

Détruisez des armées Troll sur le plateau et déposez-les ici. La menace est retirée lorsqu'il y a 4 armées Troll ou plus sur cette carte ou lorsqu'il n'y a plus d'armées Troll sur le plateau.

M: Toutes les cases du plateau qui contiennent une armée Troll au moins se transforment en Terres Brûlées.

Bogglin-Überfall

Posez sur cette carte 6 armées Orc. Voyagez jusqu'au Royaume de Weyrun pour combattre ces armées.

M: Chaque joueur se défausse d'une carte Equipement de son choix.

Cartes et symboles

Cartes équipement

On peut avoir autant de carte équipement que l'on souhaite, mais jamais deux fois la même. Vous ne pouvez jamais vous échanger des cartes équipement.

Bequeme Stiefel (chaussures agréables): +1 en marche

Verborgener Doch (poignard caché): tu peux lancer ton poignard caché durant ton tour, afin de pouvoir relancer tous tes dés lors d'un combat. Le nouveau résultat compte.

Amboß der Ahnen (enclume des ancêtres): vous pouvez défausser cette carte durant votre tour pour relancer tous les dés lors d'un test de métier. Le nouveau résultat compte.

Passende Verleidung (habits adaptés): tu peux défausser cette carte à tout moment afin d'empêcher une carte menace de s'appliquer.

Bündel Käse (paquet de fromage): tu peux défausser cette carte à tout moment afin de redonner un PV à chaque joueur.

Humpen Bier (chope de bière): tu peux défausser cette carte à tout moment afin de redonner 2 PV à un joueur.

Passende Werkzeug (outils adaptés): +1 en métier

Zusätzliche Waffe (arme supplémentaire): +1 en combat

Zwergenlied (chant des nains): tu peux défausser cette carte à tout moment afin de changer le résultat d'un dé en 5 lors d'un test de marche ou d'un jet de mouvement.

Schützendes Schild (bouclier protecteur): lorsqu'un autre joueur perd un PV, tu peux le protéger et prendre cette perte à sa place.

Meisterhaftes Kettenhemd (armure de maître): ton maximum de PV augmente de 1. Tu es immédiatement soigné complètement.



Symboles

	Royaume
	Lieux importants
	Les Portes I, II, IV, V
	Tunnel
	Tuile Tunnel
	Armée Orc
	Armée Troll
	Armée Elfe
	Test de combat
	Test de métier
	Test de marche
	Marqueur Héros
	Marqueur Déclin
	Marqueur Conseil
	Le résultat du dé doit être 6
	Récompense
	Menace

Cartes Adventure

Pour réussir une mission d'une carte Adventure, il suffit de rejoindre le lieu désigné grâce à une action "se déplacer sur la carte". Il n'est pas obligatoire de s'arrêter sur la case, sauf si une action précise (p.ex. "passer un test") est exigée. Durant votre mouvement de A à B, vous ne pouvez effectuer aucune autre action.

Rette Balendilin

Allez jusqu'à la porte II. Retirez un PV de votre personnage (cela ne coûte pas d'action).

Récompense: tirez une carte Equipement, choisissez ensemble qui la prend.

Warne die umliegenden Dörfer

Allez jusqu'à Lot-Ionans Stollen. Voyagez ensuite jusqu'au Royaume de Gauragar.

R: Au début du prochain tour, ne déplacez pas le marqueur Héros.

Begleite Narmora:

Allez jusqu'à Schwarzjoch. Réussissez durant un même tour 3 tests de marche 4+

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Sword spioniert im Tunnel

Voyagez à travers un Tunnel et réussissez dans un même tour un test de marche +4

R: Posez ou déplacez la tuile Tunnel sur une case de la carte sans texte et sans tuile Terre Brûlée.

Jagd auf Albae

Détruisez une armée Elfe sur la carte lors d'une action Combat.

R: Lors d'un prochain jet de dé Recrutement, vous pouvez décider de ne pas lancer le dé des Elfes.

Zwergenweise

Réussissez en un même tour 3 tests Métier 4+.

R: Déplace la figurine de ton choix sur la case de ton choix.

Djeruns Stimme der Furcht

Voyage jusqu'à une case avec des armées adverses. Défausse toi là-bas d'une carte Equipement (cela coûte 1 action).

R: Les armées adverses de cette case sont remises dans la Réserve.

Besuch bei der Königin der Esten

Voyagez jusqu'à la Porte II. Voyagez ensuite vers la porte I.

R: tirez une carte Equipement, choisissez ensemble qui la prend.

Andókaïs Macht

Déplacez vous jusqu'à une case voisine d'une case qui contient des armées adverses. Réussissez là-bas un test Combat 6+.

R: Les armées adverses de cette case voisine sont remises dans la Réserve.

Entziffere die alten Runen

Voyagez jusqu'à Schwarzjoch. Réussissez là-bas un test Métier 5+.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Wie sind denn so die Zwergenfrauen

Lance autant de dés que le nombre de tes PV, et obtient au moins un 6.

R: Soigne un joueur immédiatement de 2 PV ou deux joueurs de 1 PV chacun.

Vernichtet die Trolle!

Lors d'un combat, détruit 2 armées Troll sur le plateau de jeu.

R: Lors d'un prochain jet de dé Recrutement, vous pouvez décider de ne pas lancer le dé des Trolls.

Verschollener Tunnel

Voyagez à travers un Tunnel et réussissez dans un même tour un test de Métier +4

R: Posez ou déplacez la tuile Tunnel sur une case de la carte sans texte et sans tuile Terre Brûlée.

Rast in Gröschaker

Voyagez jusqu'à Mifurdania. Voyagez ensuite jusqu'à Gröschaker.

R: Soigne un joueur immédiatement de 2 PV ou deux joueurs de 1 PV chacun.

Ankunft bei der Ruine der Fünften

Voyagez jusqu'à la Porte II. Voyagez ensuite vers la porte V.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Kampf um die Esse

Posez 3 armées Troll et 3 armées Orc sur cette carte. Voyagez jusqu'à la porte V pour combattre ces armées.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Kampf gegen Nachtmahr

Voyagez jusqu'à Grünhain. Réussissez là-bas durant un même tour 2 tests de combat +6.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Rodario mimt Nöd'Onn

Voyagez jusqu'à la porte V. Réussissez là-bas durant un même tour 2 tests de Métier +5.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Verstärkung der Ersten

Voyagez jusqu'à la Porte I. Voyagez ensuite vers la porte II. Réussissez là-bas durant un même tour 1 test de Combat +5.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Blick in die Vergangenheit

Voyagez jusqu'à Schwarzjoch. Voyagez ensuite jusqu'à Grünhain.

R: Retirez 3 armées adverses de votre choix du plateau de jeu et/ou d'une carte et remettez les dans la Réserve.

Besuch bei den Spitzohren

Voyagez jusqu'à Elbenreich Älandur. Défausse toi là-bas d'une carte Equipement (cela coûte 1 action).

R: Retirez 3 armées adverses de votre choix du plateau de jeu et/ou d'une carte et remettez les dans la Réserve.

Ein Zwerg räumt auf

Lance autant de dés que le nombre de tes PV, et obtient au moins un 6.

R: Au début du prochain tour, ne déplacez pas le marqueur Héros.

Belausche den Feind

Déplacez vous jusqu'à une case voisine d'une case qui contient des armées adverses. Réussissez là-bas un test Marche 5+

R: déplacez un nain de votre choix jusqu'à un autre nain.

Magische Sicherung des Beutels

Voyagez jusqu'à Porista. Réussissez là-bas durant un même tour 1 test Métier +5.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Reise nach Grünhain

Rencontrez un autre nain à Grünhain.

R: tirez une carte Equipement, choisissez ensemble qui la prend.

Wahl des neuen Königs der Zweiten

Amenez le marqueur Conseil tout à droite, côté Balendilin.

R: Soignez immédiatement un joueur d'1 PV.

Ein Gang stürzt ein

Voyagez jusqu'au Royaume de Tabain. Réussissez là-bas durant un même tour 3 tests de Métier +5.

R: tirez 2 cartes Equipement. choisissez ensemble qui prend chacune d'elles.

Nieder mit den Orks

Détruisez lors d'un même combat 3 Orcs sur le plateau de jeu.

R: Lors d'un prochain jet de dé Recrutement, vous pouvez décider de ne pas lancer le dé des Orcs.

Geister der Ahnen

Réussissez dans un même tour 2 tests Marche +4

R: Au début du prochain tour, ne déplacez pas le marqueur Héros.

Schmiede-Duell gegen Gandogar

Voyagez jusqu'à la porte II. Réussissez là-bas durant un même tour 1 test de Métier +5.

R: Soigne un joueur immédiatement de 2 PV ou deux joueurs de 1 PV chacun.

Cartes Menace (suite)

Der Wald wehrt sich

Posez 2 armées Elfe et 2 armées Orc sur cette carte. Voyagez jusqu'à Grünhain pour combattre ces armées.

Menace: reculez le marqueur Déclin d'autant de case que d'armées restantes sur cette carte après le combat (en direction du marqueur Héros). Ensuite, les armées restantes sont posées sur Grünhain. Grünhain devient un Terre Brûlée.

Kopfgeld auf Zwerge

Cette menace est retirée lorsque tous les nains se rencontrent sur une case de votre choix.

M: 1 joueur avec le moins de PV perd 2 PV.

Nöd'Onn kehrt zurück

IMMEDIATEMENT

Déplacez le marqueur Déclin de 2 cases en direction du marqueur Héros.

Nächtlicher !uberfall der Albae

IMMEDIATEMENT

Chaque joueur perd 1 PV. Vous pouvez prendre les dégâts d'un autre joueur sur vous.

Sinthora's Attentat

Posez une armée Elfe de la Réserve sur cette carte. Choisissez un joueur. Ce joueur ne peut plus quitter sa case jusqu'à ce qu'il ait détruit cette armée Elfe.

M: 1 joueur avec le moins de PV perd 1 PV.

Schutz des Elbenreichs

Posez sur cette carte 2 armées Elfe et 2 armées Troll. Voyagez jusqu'à Elbenreich Älandur pour combattre ces armées.

M: Pour chaque armée de cette carte qui survit au combat, décidez entre vous qui perd 1 PV. Les armées survivantes sont ensuite reposées dans la Réserve. Les deux cases Elbenreichs Älandur deviennent des Terres Brûlées.

Verräter in den eigenen Reihen

IMMEDIATEMENT

Le marqueur Conseil est déplacé de 2 cases en direction de Bislipur.

Bislipurs Verrat

IMMEDIATEMENT

Le marqueur Conseil est déplacé de 2 cases en direction de Bislipur.