

# Le roi est mort...

Une main traîtresse a emporté la vie du roi, mort sans héritier. Les six barons du royaume se réunissent en assemblée, et chacun d'entre eux revendique ses droits sur le trône.

Très vite, il appert que le conflit ne se règlera pas sans avoir recours aux armes. Chacun veut le trône, et nul n'est prêt au compromis. Déjà, les barons complotent pour développer leur influence dans le royaume, et certains recrutent des mercenaires pour compléter leurs maigres forces. Bientôt, le galop des chevaliers et le piétinement des armées font oublier les discussions censées se tenir à l'assemblée.

De fiers châteaux tomberont, de riches cités seront rasées, des lignées héroïques s'éteindront, et il y aura finalement un roi.

## Les origines de Warrior Knights

Warrior Knights, publié en 1985 par Games Workshop, est vite devenu un classique. Situé dans l'Europe du Moyen-Âge, il offrait aux joueurs le bon mélange d'affrontement militaire et d'intrigues politiques.

Fantasy Flight Games est fier de publier une nouvelle version de ce grand classique. Les inconditionnels de l'édition Games Workshop y reconnaîtront bien des éléments du jeu original. Cette nouvelle version apporte aussi moult nouvelles règles et nouveaux mécanismes, et bénéficie d'un matériel plus moderne. Cette nouvelle édition se veut à la fois un hommage au jeu original et une mise au goût du jour pour une nouvelle génération de joueurs.

# Présentation du jeu

Dans Warrior Knights, chaque joueur joue le rôle d'un baron tentant de prendre le contrôle du royaume. Chaque baron a sous ses ordres quatre fidèles nobles qui mènent ses armées à la bataille. Chacun cherche à prendre le contrôle des principales cités du royaume, gagnant ainsi en influence, laquelle détermine qui pourra prétendre au trône. Les barons s'efforcent aussi d'augmenter leurs revenus, de gagner des votes à l'assemblée, ou d'augmenter leur Foi, laquelle peut permettre d'influencer les événements. Pour l'emporter, il faudra être fort et subtil, savoir quand se battre et quand négocier.

# But du jeu

Un joueur peut gagner une partie de Warrior Knights de deux manières :

En étant désigné Roi car ayant le plus d'influence à l'issue du dernier tour

En s'emparant du trône par la force car contrôlant plus de la moitié des cités non rasées du royaume à la fin d'un tour de jeu

# Matériel

Votre boîte de Warrior Knights devrait comprendre les éléments suivants :

Ce livret de règles (24 pages)  
1 plateau de jeu  
24 figurines de nobles (6 couleurs)  
24 figurines de cités  
6 cartes Forteresse  
24 cartes nobles  
33 cartes Événements  
44 cartes Propositions  
60 cartes Mercenaires  
24 cartes Troupes régulières (4 par baron)  
80 cartes Action (12 par baron et 8 neutres)  
93 pièces de monnaie (de valeurs 1 et 5 couronnes)  
44 jetons voix (de valeurs 1 et 3)  
36 points de Foi  
44 jetons Influence (de valeurs 1, 3 et 5)  
24 jetons Pertes (de valeurs -100)  
18 jetons Brèches  
48 écussons (8 par baron)  
3 pions Expédition  
12 marqueurs de Siège  
72 marqueurs de contrôle (12 par baron)  
6 marqueurs Forteresse (1 par baron)  
1 jeton « président de l'assemblée »  
1 jeton « soutien de l'église »

## Quelques termes spécifiques :

**Baron :** ces règles emploient indifféremment les termes « joueur » et « baron ».

**Armée :** l'ensemble des troupes commandées par un noble, ou l'ensemble des troupes dans la forteresse qui ne sont pas commandées par un noble.

**Noble dirigeant des troupes :** Lorsque des troupes sont attribuées à un noble, on dit que ce noble « dirige » ces troupes, ou que les troupes sont sous ses ordres.

**Commandant des troupes :** Si un joueur a plusieurs armées prenant part à une même bataille, il doit donner le commandement de ces armées à un noble de son choix. La capacité spéciale de ce noble, et son bonus de 200 en combat, seront seuls pris en compte dans la bataille. Les autres nobles sont sans effet sur le déroulement de la bataille, mais peuvent mourir si l'armée qu'ils dirigent subit des pertes supérieures au nombre de troupes de l'armée.

**Héritier :** Lorsqu'un noble meurt, il peut revenir en jeu à la fin du tour. On utilise la même figurine, censée représenter l'héritier du noble décédé.

**Région / Cité du Royaume :** Toutes les régions du royaume (cases hexagonales) et toutes les cités qui s'y trouvent.

**Région / Cité outremer :** Les six régions outremer, en haut du plateau de jeu, et les cités de Constantinople, Syracuse, Cadix, Jérusalem, Alexandrie et Acre, ne font pas partie du royaume.

# Description des éléments

Voici une description des principaux éléments et de leur fonction dans le jeu :

## Le plateau de jeu

Sur le plateau de jeu sont représentés les 18 cités du royaume et les 6 cités outremer. À gauche du plateau de jeu se trouvent trois parcours d'expédition ainsi que des cases pour les propositions à l'ordre du jour de la prochaine assemblée. En bas du plateau de jeu se trouvent les emplacements des pioches de carte action, de cartes événements et de cartes de destinée, ainsi que les zones de déclenchement des phases spéciales de jeu, ainsi que la piste de recrutement des mercenaires. Voir l'encadré en page 3 pour une description des différentes zones du plateau de jeu.

## Présentation du plateau de jeu



1. Les six régions outremer, avec chacune une cité
2. L'ordre du jour de la prochaine assemblée.
3. Les trois parcours d'expédition
4. Les trois pioches de cartes action
5. La pioche de cartes événement
6. La réserve de jetons d'influence
7. La pioche de cartes destinée
8. Les trois zones de déclenchement des phases spéciales
9. La piste de recrutement des mercenaires
10. Une rivière infranchissable
11. Un pont sur la rivière
12. Une montagne infranchissable
13. La route
14. Une cité non rasée. Le nom, la puissance (à gauche) et le revenu (à droite) de la cité sont indiqués en dessous de la figurine cité.
15. Symbole de port.

## Figurines de cité

Les 24 figurines de cité représentent les cités du royaume qui n'ont pas été rasées. Ces cités peuvent être capturées ou rasées par les barons durant la partie.



## Marqueurs de contrôle

Ces marqueurs servent à indiquer quel baron contrôle une cité. Un joueur qui capture une cité place un marqueur de contrôle sous la cité. Ces marqueurs ont une face indiquant seulement que le baron contrôle la cité, et une face indiquant en outre que la cité a été fortifiée.



## Cartes Forteresse

Chaque baron a une carte Forteresse à sa couleur, portant son nom et son blason. Dans le coin inférieur droit de la carte est indiqué la puissance de la forteresse. La carte forteresse représente la résidence du baron.



## Marqueurs Forteresse

Chaque baron a un marqueur forteresse. Ces marqueurs sont placés sur le plateau de jeu en début de partie pour représenter la forteresse du baron.



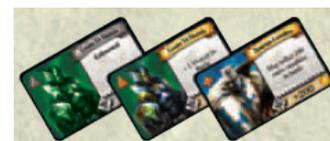
## Figurines de noble (en six couleurs)

Chaque baron contrôle quatre nobles, représentés par des figurines à sa couleur. Durant la partie, ces figurines sont déplacées sur le plateau de jeu pour représenter les armées dirigées par les nobles. Chaque figurine se reconnaît à sa silhouette particulière, et à la forme de son socle (carré, cercle, triangle ou étoile), qui figure également dans le coin supérieur gauche de chaque carte noble.



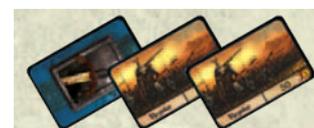
## Cartes noble

Chaque baron a quatre cartes correspondant à ses quatre figurines de noble. Les troupes régulières et les Mercenaires attribués à un noble sont placés sous la carte du noble qui les dirige. Le noble et les troupes qu'il dirige constitue une armée.



## Cartes de troupes régulières

Chaque baron commence la partie avec les quatre cartes de troupes régulières dont le dos est à sa couleur. EN bas à droite de la carte sont indiqués la puissance des troupes, et le montant de leur solde, dans une pièce d'or. Les troupes régulières, fidèles au baron, ont moins de chances d'être perdues durant la partie.



## Cartes de troupes mercenaires

Les cartes mercenaires ont toutes le même dos. Chaque baron dispose au début du jeu de deux cartes de mercenaires, et peut en recruter d'autres durant la partie. La **nationalité** des mercenaires est indiquée en bas à gauche de la carte. Les mercenaires ne sont guère loyaux et sont susceptibles de désertir lorsqu'un noble meurt ou perd une bataille.



### Cartes de destinée

Les cartes destinée jouent un rôle essentiel dans Warrior Knights, et sont utilisées pour déterminer l'issue des batailles et de nombreux autres événements. En page 5, l'encadré « cartes destinée » donne toutes les détails sur leur fonction.



### Cartes action des barons

Chaque baron dispose de 12 cartes action, qui sont utilisées pour déplacer ses armées, engager des batailles, recruter des mercenaires, et caetera. Toutes les cartes action des barons ont le même dos, mais la face est de la couleur du baron auquel elles appartiennent.



### Cartes action neutres

Ces huit cartes action n'appartiennent à aucun baron. Elles représentent des actions qui peuvent être effectuée par l'un ou l'autre des barons.



### Cartes événement

Elles représentent des événements favorables, défavorables ou neutres qui peuvent intervenir durant la partie.



### Cartes proposition

Elles représentent diverses propositions qui sont mises au vote lorsque les barons se réunissent en assemblée (voir page 11).



### Pièces de monnaie

La couronne est la monnaie du royaume. Pièces de 1 couronne et de 5 couronnes.



### Voix

Ces jetons représentent 1 ou 3 voix, et sont utilisés pour les votes lors de l'assemblée.



### Points de foi

Les barons peuvent les utiliser pour échapper à des événements défavorables, ou pour bénir une expédition.



### Jetons d'influence

Ces jetons représentent l'influence des barons sur le royaume. Si aucun baron ne parvient à s'emparer de la moitié des cités du royaume, le vainqueur est alors le baron ayant le plus d'influence.



### Jetons de perte

Ces jetons sont placées sur une armée qui subit des pertes lors d'une bataille.



### Jetons de brèche

Ces jetons sont placés sur une cité qui subit des pertes lors d'une bataille.



### Écussons

Chaque baron a huit écussons à sa couleur. Ils sont utilisés pour noter l'ordre de recrutement des mercenaires, et pour indiquer qui a investi dans chaque expédition.



### Pion expédition

Ces jetons indiquent où se trouve une expédition sur chacun des trois parcours d'expédition.



### Marqueurs de siège

Ils indiquent qu'une cité ou une forteresse est assiégée.



### Jeton « Président de l'assemblée »

Le baron qui préside l'assemblée décide de l'ordre dans lequel les propositions sont votées, et tranche en cas d'égalité (voir l'assemblée, p.11)



### Jeton « soutien de l'église »

Le joueur qui dirige l'église décide quel baron est victime d'un événement défavorable, et quel baron bénéficie d'un événement favorable (voir p.9).



# Mise en place

Avant votre première partie de Warrior Knights, retirez avec soin les différents marqueurs et jetons de carton de leur planche.

Pour installer une partie de Warrior Knights, procédez dans l'ordre suivant :

1. Placez les cartes d'action neutres, les cartes de proposition et les cartes mercenaires à côté du plateau de jeu. Placez les pioches de cartes de destinée et de cartes événement sur les emplacements correspondants du plateau de jeu (voir le diagramme « mise en place d'une partie », p.6). Mélangez chaque paquet de cartes soigneusement, puis placez la première carte de la pioche d'événements en dessous de celle-ci.

2. Placez tous les jetons de vote et points de foi, ainsi que les pièces de monnaie à côté du plateau de jeu, pour constituer la banque.

3. Placez dans la réserve d'influence 10 points d'influence par joueur (voir diagramme p.6).

4. À moins de 6 joueurs, un certain nombre de cités sont rasées avant que la partie ne commence. Placez une figurine de Cité sur chacune des cités non rasées. Les détails de mise en place du jeu à moins de 6 joueurs sont décrits à la p.19.

5. Chaque joueur reçoit une carte de forteresse, les 4 figurines de noble, les 4 cartes de noble, les 12 cartes action, les 12 marqueurs de contrôle et les 8 écussons de même couleur. Chaque joueur place devant lui ses nobles face « frais et dispos » (dorée) visible.

6. Un baron tiré au sort est désigné comme président de l'assemblée, et reçoit le jeton « président de l'assemblée ». Un autre baron est tiré au sort pour avoir le soutien de l'église, et reçoit le jeton « soutien de l'église ».

7. Chaque baron reçoit 15 couronnes de la banque.

8. Chaque baron reçoit les 3 cartes de « 50 » troupes régulières et la carte de « 100 » troupes régulières à sa couleur. Chacun reçoit également, au hasard, une carte de « 50 » mercenaires et une carte de « 100 » mercenaires. Chaque baron doit ensuite attribuer ces 400 hommes à ses nobles et/ou à sa Forteresse, en plaçant les cartes de troupes sous le noble ou la forteresse, de façon à laisser le bas de chaque carte visible. Toutes les troupes **doivent** être attribuées à un noble ou à la Forteresse, mais les joueurs ne sont pas tenus d'attribuer des troupes à tous leurs nobles, ni de mettre des troupes dans leur Forteresse. Seuls les nobles auxquels des troupes ont été attribuées pourront être placés sur le plateau de jeu (voir plus bas, #12).

9. Piochez un nombre de cartes mercenaires égal au nombre de joueurs plus un, et placez les visibles à droite du plateau de jeu, près de la piste de recrutement des mercenaires. Ces mercenaires seront engagés par les joueurs lors de la première phase de recrutement.

10. Piochez les trois premières cartes de la pioche de propositions et placez-les, faces visibles, sur les cases en haut à gauche du plateau de jeu. Ces propositions seront votées lors de la première assemblée.

11. En commençant par le président de l'assemblée, et en poursuivant en sens horaire, chaque baron à son tour place sa forteresse sur le plateau de jeu. Une forteresse peut être placée dans n'importe quelle région du royaume où ne se trouve ni cité, ni forteresse adverse. Une forteresse peut être placée dans une région où se trouve une cité rasée.

12. En commençant par le dernier baron à avoir placé sa forteresse, et en poursuivant en sens anti-horaire, chaque baron à son tour place la figurine d'un noble *auquel ont été attribuées des troupes* dans une région du royaume de son choix, et ce jusqu'à ce que tous ces nobles aient été placés. Un noble ne peut pas être placé dans une région outremer, ni dans une région où se trouve un noble ou une forteresse adverse. Un noble peut en revanche être placé dans une région où se trouve déjà un noble ami, ou la forteresse de son baron.

Le jeu peut alors commencer.

## Les cartes de destinée

- 1) baron
- 2) Révolte / Pas de révolte
- 3) noble
- 4) Résultat d'une bataille
- 5) Résultat d'une expédition
- 6) Cité
- 7) Nation



Les règles demandent fréquemment que l'on détermine au hasard un baron, un noble, une nation de mercenaires ou une cité. C'est à cela que servent les cartes de destinée. Le président de l'assemblée pioche la première carte de la pioche de cartes destinée et y lit le résultat.

S'il faut tirer au sort un baron ou un noble, c'est celui désigné sur la carte.

Si la première carte piochée ne correspond pas au tirage demandé, par exemple si elle indique une cité outremer quand on doit tirer au sort une cité du royaume, on continue à piocher jusqu'à obtenir une carte satisfaisante.

Les cartes de destinée sont également utilisées pour déterminer l'issue des batailles et des expéditions, la mort des nobles et d'autres événements. Les règles indiquent alors en détail comment procéder.

Les cartes de destinée défaussées sont replacées faces cachées sous la pioche.

# Mise en place du jeu

Mélangez les cartes proposition et placez les au dessus du plateau de jeu. Les trois premières cartes de la pioche sont placées, faces visibles, en haut à gauche du plateau de jeu.

Placez les divers jetons (monnaie, marqueurs de siège, jetons de pertes, de foi, de vote, d'influence à proximité du plateau de jeu, accessibles par tous les joueurs.

Utilisez la pioche de cartes destinée pour déterminer les joueurs qui, en début de partie, ont les jetons de "président de l'Assemblée" et de "soutien de l'Église".

Mélangez les cartes événements, placez la carte du dessus de la pioche en dessous de celle-ci, et posez ici la pioche de cartes événements.

Mélangez les cartes de destinée et placez la pioche ici. Ces cartes sont utilisées en début de partie pour déterminer quelles citées sont rasées (à moins de six joueurs), qui est président de l'Assemblée et qui bénéficie du soutien de l'Église. Cette pioche doit être remélangée avant que la partie ne commence.

Mélangez les huit cartes action neutres et placez la pioche à côté de la table.

Après que les barons ont reçu leurs premières troupes mercenaires (voir ci-dessous et étape 8 de la mise en place), mélangez les cartes mercenaires et placez la pioche à droite du plateau de jeu, près de la piste de recrutement des mercenaires. Piochez autant de cartes mercenaires qu'il y a de joueurs et placez-les faces visibles, comme indiqué ici.

Placez une figurine de cité sur chaque cité non rasée du royaume. À moins de 6 joueurs, certaines cités sont rasées, et n'ont donc pas de figurine.

Placez ici 10 points d'influence par joueur

## Chaque joueur reçoit les éléments suivants :

Une carte forteresse et quatre cartes nobles (face frais et dispos visible)

3 cartes de 50 et une carte de 100 troupes régulières, ainsi qu'une carte de 50 et une carte de 100 troupes mercenaires.

Un set de 12 cartes action

Quatre figurines de nobles.

15 couronnes

Un marqueur de forteresse, 12 marqueurs de contrôle et 8 écussons.

# Un tour de jeu

Une partie de Warrior Knights se compose d'un certain nombre de tours. Chaque tour se compose de trois phases :

1. Préparatifs
2. Actions
3. Bilan

## Survol d'un tour de jeu

Durant la phase de préparatifs, les barons choisissent les cartes action qu'ils utiliseront ce tour-ci. Durant la phase d'action, ces cartes action font effet. Durant la phase de bilan, les barons reçoivent des jetons d'influence pour les cités qu'ils contrôlent.

Le cœur du jeu est bien sûr la phase d'actions, durant laquelle les armées se déplacent et se livrent bataille.

En fonction des cartes action choisies par les barons, une ou plusieurs des phases spéciales – Taxes, Soldes, assemblée et Recrutement de mercenaires – peuvent aussi intervenir durant la phase d'Actions.

## Phase 1 : Préparatifs

Durant la phase de préparatifs, chaque baron choisit les six cartes action qu'il souhaite jouer ce tour-ci et les place, faces cachées, sur les trois cases ad-hoc en bas du plateau de jeu. Chaque baron place deux cartes sur la case « 1 », deux cartes sur la case « 2 » et deux cartes sur la case « 3 ». Il est conseillé de choisir d'abord ses six cartes, puis de les répartir devant soi en trois piles de deux cartes avant de finalement les poser sur les cases du plateau de jeu.

Le président de l'assemblée mélange ensuite les huit cartes action neutres et en distribue deux, faces cachées, sur chacune des trois piles de cartes action formées par les barons. Les deux cartes restantes sont mises de côté, faces cachées, jusqu'au tour suivant.

Ainsi, dans une partie à 6 joueurs, il y a après que tous les barons ont choisi leurs cartes action et que le président de l'assemblée a distribué les cartes action neutres, 14 cartes sur chaque case. Le président de l'assemblée mélange alors, séparément, chacune de ces trois piles de cartes action.

Après le premier tour, un baron n'aura généralement pas ses 12 cartes action à sa disposition, car certaines se trouveront dans l'une des trois zones de déclenchement des phases spéciales, en bas à droite du plateau de jeu (voir plus loin « placement des cartes action »). Un baron qui ne peut ou ne veut pas placer deux cartes action sur chaque pile peut en placer moins.

## Phase 2 : Actions

Le président de l'assemblée révèle la première carte de la première pile de cartes action (celle qui se trouve sur la case n°1) et en lit le texte à haute voix. L'effet de la carte est appliqué, puis le président révèle la carte suivante, et ainsi de suite. Lorsque la première pile de cartes action est épuisée, on passe à la deuxième (celle qui se trouve sur la case n°2), dont les cartes sont aussi piochées et appliquées une à une, puis à la troisième. Ainsi, chaque baron sait qu'il pourra utiliser ses cartes placées dans la première pile avant celles placées dans la deuxième, et ces dernières avant celles placées dans la troisième, mais ne sait pas quand exactement il pourra agir, et si ce sera avant ou après les autres barons.

### Révéler une carte action

En commençant par la pile de cartes placées sur la case n°1, le président de l'assemblée retourne la première carte de la pile, qui est révélée à tous les joueurs et immédiatement appliquée.

### Effets des cartes action

Certaines cartes action appartiennent à des barons, d'autres sont neutres. Si la carte révélée appartient à un baron, ce baron effectue l'une des actions indiquées sur la carte. Ces différentes actions sont décrites en détail aux pages 8 et 9. Un baron peut toujours décider de renoncer à effectuer une action, mais cela ne le dispense pas de défausser la carte action dans l'une des zones de déclenchement des phases spéciales.

Si la carte révélée est une action neutre, le président de l'assemblée en lit le texte à haute voix et en applique les effets. Les détails des effets des huit cartes action neutres se trouvent aux pages 9 à 11.

### Défausse des cartes action

Après avoir fait effet, la plupart des cartes action sont défaussées dans l'une des zones de déclenchement des phases spéciales, où elles peuvent déclencher une phase spéciale. Les cartes action neutres sont remises avec les cartes action neutres non utilisées ce tour-ci, et la carte action « libre » est reprise par le baron qui l'avait jouée.

Toutes les autres cartes action des barons sont défaussées dans l'une des trois zones de déclenchement des phases spéciales, en bas à droite du plateau de jeu, selon les règles suivantes :

- La carte « recrutement de troupes » est placée dans la zone des soldes, en rouge.
- la carte « manœuvres politiques » est placée dans la zone d'assemblée, en bleu.
- La carte « levée de taxes » est placée dans la zone Impôts, en jaune.
- La carte « service de l'Église » est placée dans l'une des trois zones, au choix du baron.
- La carte « opérations militaires » est placée dans la zone des soldes si elle est utilisée pour déplacer des troupes, dans la zone d'assemblée si elle est utilisée pour attaquer. Si elle est utilisée la fois pour déplacer des troupes et pour attaquer, le baron choisit de la placer soit dans la zone de soldes, soit dans la zone d'assemblée.

Le placement des cartes action défaussées est décrit plus en détail aux pages 8 et 9, avec les différentes cartes action.

### Déclenchement d'une phase spéciale

L'effet d'une carte, ou sa défausse dans l'une des zones de déclenchement, peut déclencher l'une des quatre phases spéciales du jeu : Impôts, Soldes, assemblée ou Recrutement de mercenaires.

**Impôts** : La phase d'impôts est déclenchée immédiatement lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement des impôts, en jaune, est égal au double du nombre de joueurs. Dans une partie à 6 joueurs, par exemple, cette phase est déclenchée lorsque la douzième carte est placée dans cette zone.

**Soldes** : De même, la phase de soldes est déclenchée lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement des soldes, en rouge, est égal au double du nombre de joueurs.

**assemblée** : De même, la phase d'assemblée est déclenchée lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement de l'assemblée, en bleu, est égal au double du nombre de joueurs.

**Recrutement de mercenaires** : La phase de recrutement de mercenaires est déclenchée lorsque le nombre d'écussons sur la piste de recrutement des mercenaires est égal au nombre

de joueurs plus un. Dans une partie à 6 joueurs, par exemple, cette phase est déclenchée lorsque le septième écusson est placé sur la piste de recrutement.

Ces quatre phases spéciales sont décrites en détail aux pages 11 à 13 des règles.

Lorsqu'une phase spéciale est déclenchée, la phase se déroule immédiatement dans son intégralité avant que l'on ne révèle la carte action suivante. Lorsque la phase spéciale est terminée, la phase d'actions reprend là où elle avait été interrompue, le président de l'assemblée révélant la carte action suivante.

*Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, le président de l'assemblée révèle une carte action. C'est la carte « manœuvres politiques » du baron Raoul d'Émerande. Raoul d'Émerande applique la carte, prenant 2 votes à la banque et vérifiant s'il devient ou non président de l'assemblée, puis défausse la carte en la plaçant sur la zone de déclenchement de la phase d'assemblée. Il y avait déjà 7 cartes dans cette zone, et la carte de Raoul d'Émerande déclenche donc immédiatement une phase d'assemblée. Une fois la phase d'assemblée terminée, le président de l'assemblée révèle la carte action suivante, qui est appliquée et défaussée, déclenchant éventuellement une autre phase spéciale.*

On poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes action des trois piles aient été révélées, appliquées et défaussées.

### Appliquer une carte action



1. Nous sommes dans une partie à quatre joueurs, au durant la phase d'actions. Toutes les cartes de la première pile ont été révélées, appliquées et défaussées. Le président de l'assemblée révèle la première carte action de la deuxième pile. C'est la carte « Service de l'Église » du baron Raoul d'Émerande.

2. Le baron Raoul d'Émerande applique cette carte en prenant un point de Foi à la banque. Comme il n'est pas après cela celui des joueurs ayant le plus de points de Foi, il ne prend pas le jeton « Soutien de l'Église », qui est conservé par son propriétaire.

3. Enfin, le baron d'Émerande défausse sa carte « Service de l'Église ». Comme l'indiquent les trois couleurs au bas de la carte, cette carte peut être défaussée dans l'une ou l'autre des trois zones de déclenchement des phases spéciales. Raoul d'Émerande décide de défausser cette carte dans la zone de déclenchement des impôts. Comme ce n'est que la troisième carte défaussée dans cette zone, aucune phase spéciale n'est déclenchée. En effet, dans une partie à 4 joueurs, la phase d'impôts n'est déclenchée que lorsque la huitième carte est défaussée dans cette zone.

## Phase 3 : Bilan

Cette phase comprend les étapes suivantes, toujours effectuées dans le même ordre :

### 1. Victoire militaire

Si un joueur contrôle plus de la moitié des cités non rasées du royaume (donc sans tenir compte des cités outremer), la partie est terminée et ce joueur est vainqueur.

### 2. Influence

Chaque baron reçoit 1 point d'influence de la réserve de jetons d'influence par cité qu'il contrôle, y compris les cités outremer, mais excepté les cités assiégées. S'il n'y a pas dans la réserve suffisamment de jetons d'influence, les points d'influence en excès sont pris à la banque. Dans ce dernier cas, la partie se termine après que tous les joueurs ont reçu leurs points d'influence, et le baron ayant le plus de points d'influence est vainqueur.

**Important :** Un baron ne peut recevoir aucun point d'influence si sa Forteresse n'est plus sur le plateau de jeu, ayant été prise par un adversaire. Les cités assiégées ne rapportent pas de points d'influence. (Voir « attaquer une forteresse » et « assiéger une cité », p.17)

### 3. Révoltes

Après la prise des jetons d'influence, les cités contrôlées par un baron mais dans lesquelles ne se trouve aucun noble peuvent se révolter. Chaque baron pioche, une à une, une carte de destinée pour chaque cité sous son contrôle dans laquelle ne se trouve aucun de ses nobles. Chaque fois que baron pioche une carte indiquant « révolte », il doit soit **retirer son marqueur de contrôle** de la cité, soit payer à la banque **un point de Foi** ou bien **le double du revenu de la cité**.

### 4. Arrivée des navires

Tous les nobles voyageant en mer sont placés dans leur région de destination (voir « déplacement maritime », p.14)

### 5. Réactivation des nobles

Chaque baron réactive ses nobles qui s'étaient déplacés ou avaient attaqué ce tour-ci en retournant face active les cartes de tous ses nobles.

### 6. Arrivée de nobles sur le plateau de jeu

Enfin, les barons peuvent transférer des troupes entre nobles se trouvant dans la même zone, et peuvent faire entrer en jeu des nobles qui ne se trouvaient pas jusqu'ici sur le plateau de jeu. Voir « Arrivée de nobles sur le plateau de jeu », p.19.

# Les cartes d'action des barons

Lorsqu'une carte action d'un baron est révélée durant la phase d'actions, ce baron peut effectuer les actions permises par la carte.

## Levée de taxes

Le baron reçoit immédiatement 1 couronne pour chaque région (dans le royaume ou outremer) dans laquelle il a au moins 1 noble. Si un baron a plusieurs nobles dans la même région, il ne reçoit qu'une seule couronne pour cette région.

Cette somme représente les taxes directement prélevées par les nobles dans les régions où ils se trouvent, et sont indépendantes du revenu des cités perçu lors de la phase d'impôts. La carte « Levée de taxes » est ensuite défaussée dans la zone de déclenchement de la phase d'impôts (voir p.11).

Les nobles se trouvant dans un port ne prélèvent pas de taxes, puisqu'ils sont censés être en mer et ne pas se trouver réellement dans la région du port.

## Recrutement de troupes

Le baron place immédiatement l'un de ses écussons sur l'un des emplacements libres de la piste de recrutement des mercenaires. Un baron ne peut pas placer un écusson sur une case portant un numéro supérieur au nombre de joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, par exemple, un baron peut placer un écusson sur l'une des deux cases vierges, sur la case 2 ou sur la case 3.

Si le nombre d'écussons sur la piste de recrutement est supérieur au nombre de joueurs, une phase de recrutement est immédiatement déclenchée (voir p.12-13).

*Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, il y a déjà 4 écussons sur la piste de recrutement des mercenaires. La carte « recruter des troupes » du baron Mieczyslaw Niebieski est révélée, et il place un écusson sur la dernière case libre de la piste. Une phase de recrutement de mercenaires est immédiatement déclenchée.*

La carte « Recruter des troupes » est ensuite défaussée dans la zone de déclenchement des soldes, où elle peut déclencher une phase de soldes (voir p.11).

**Important :** la carte « recruter des troupes » est la seule qui puisse déclencher deux phases spéciales (la phase de recrutement des mercenaires lorsque l'écusson est placé, et la phase de soldes lorsque la carte est défaussée). Si un tel cas venait à se produire, la phase de soldes doit avoir lieu d'abord, **avant** la phase de recrutement des mercenaires.

## Manœuvres politiques

Le baron reçoit immédiatement 2 votes de la banque. Si il est désormais le baron ayant le plus de votes, il devient immédiatement président de l'assemblée et prend le jeton « président de l'assemblée ». En cas d'égalité de nombre de votes, le président de l'assemblée ne change pas.

Cette carte est ensuite défaussée dans la zone de déclenchement de l'assemblée, ou elle peut déclencher une phase d'assemblée (voir p.11)

## Service de l'église

Le baron reçoit immédiatement 1 point de Foi de la banque. Si il est désormais le baron ayant le plus de points de Foi, il reçoit le soutien de l'église et prend le jeton correspondant. En cas d'égalité, le joueur qui avait le soutien de l'église le conserve.

Le baron décide ensuite dans quelle zone de déclenchement il défausse cette carte, qui peut donc déclencher une phase d'impôts, de Soldes ou d'assemblée.

## Opérations militaires

Le baron choisit une région et peut soit déplacer un ou plusieurs de ses nobles frais et dispos pour les amener dans cette région, soit engager une bataille dans cette région, **soit faire les deux**.

Si le baron ne fait que déplacer un ou plusieurs nobles vers la région choisie, il défausse ensuite la carte dans la zone de déclenchement des soldes.

Si le baron ne fait qu'engager une bataille dans la zone choisie (voir « batailles », p.14), il défausse ensuite la carte dans la zone de déclenchement de l'assemblée.

Si le baron déplace un ou plusieurs nobles vers la région choisie, puis y engage une bataille, il peut ensuite défausser la carte soit dans la zone de soldes, soit dans la zone d'assemblée.

Cette carte laisse une grande liberté au baron qui la joue. Elle peut même être utilisée pour amener un noble dans une région où se trouve un autre noble frais et dispos du même baron, et engager ensuite une bataille avec les deux nobles. Voir l'exemple de la p.16.

Les nobles qui se sont déplacé et/ou ont attaqué grâce à une carte d'opérations militaires sont ensuite considérés comme « épuisés ». Le baron retourne alors la carte du noble, et ce noble ne peut plus se déplacer ni engager une bataille jusqu'à la fin du tour.

## Improvisation

Lorsque cette carte est révélée, le baron choisit l'une des possibilités suivantes :

- Recevoir immédiatement 2 couronnes de la banque
- Recevoir immédiatement 1 vote de la banque
- Déplacer l'un de ses nobles frais et dispos et le retourner face « épuisé ».
- Engager une bataille, puis retourner face « épuisé » les nobles y ayant pris part. (Note : Un baron ne peut utiliser la carte d'improvisation pour déplacer un noble ET engager une bataille. Cela n'est possible qu'avec une carte d'opérations militaires)
- Placer un écusson sur l'une des cases libres de la piste de recrutement des mercenaires et **payer le prix indiqué** sous la case. Il faut, par exemple, payer 5 couronnes à la banque pour placer un écusson sur la case 3. Un baron ne peut pas placer d'écusson sur une case dont le numéro est supérieur au nombre de joueurs.

La carte « improvisation » n'est pas défaussée, mais retourne ensuite dans la main de son propriétaire.

## Les cartes action neutres

Il y a huit cartes action neutres, dont six sont mélangées aux piles de cartes action à chaque tour. Lorsqu'une telle carte est révélée, le président de l'assemblée en lit le texte et son effet est appliqué, selon les règles suivantes.

### Événement important

Lorsque cette carte est révélée, le baron qui a le soutien de l'église choisit le baron qui doit piocher et appliquer la première carte de la pioche d'événements.

Si cette carte a un dos rouge (événement défavorable), le baron soutenu par l'église peut soit la piocher lui-même, soit payer un point de foi et désigner l'un des autres barons. Si cette carte a un dos vert (événement favorable), le baron soutenu par l'église peut soit désigner un autre baron pour la piocher, soit payer un point de foi et la piocher lui-même. Pour plus de détails sur les événements, voir les encadrés « trois types d'événements » et « annulation d'un événement ».

### Les trois types d'événements

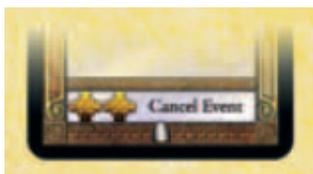
Il y a trois types d'événements, reconnaissables à la couleur du dos de carte. Les événements à dos rouge ou vert affectent toujours le baron qui pioche la carte, tandis que ceux à dos bleu ne sont pas destinés à un baron en particulier. Un événement rouge est toujours défavorable au joueur qui le pioche, et un événement vert favorable.

Il est possible d'échapper à la plupart des événements rouges et à quelques événements bleus en dépensant des points de foi. Le montant de foi nécessaire pour échapper à un événement est indiqué au bas de la carte. Seul le baron qui l'a pioché peut payer des points de foi pour annuler un événement rouge, tandis que n'importe quel baron peut payer pour annuler un événement bleu. Dans les deux cas, l'événement est alors défaussé sans produire aucun effet.

Plusieurs barons peuvent se cotiser pour payer la Foi nécessaire pour annuler un événement bleu.

Certains événements demande qu'une ou plusieurs cartes de destinée soient piochées pour en déterminer la cible. Il est possible de payer des points de Foi pour annuler un tel événement **après** que les cartes de destinée ont été piochées et la cible de l'événement déterminée.

### Annulation d'un événement



Durant la phase d'actions, le président de l'assemblée révèle la carte d'action neutre « événement important ». La première carte de la pioche d'événements a un dos bleu, indiquant que le joueur qui pioche l'événement est sans importance. Le joueur qui a le soutien de l'église pioche donc la carte lui-même. C'est la carte « incendie », dont le texte dit « Tirez au sort une cité non rasée. Cette cité est rasée et tous les nobles qui s'y trouvent sont tués. » Il y a deux symboles Foi dans le coin inférieur gauche de la carte, indiquant qu'il faut payer deux points de Foi pour l'annuler. N'importe quel baron peut payer 2 points de foi pour annuler cet événement, mais il est plus probable que les barons attendront de connaître la cité affectée avant de décider d'annuler l'événement.

Si la première carte de la pioche d'événements avait eu un dos rouge, seul le joueur l'ayant piochée aurait pu payer des points de Foi pour l'annuler.

Un événement ayant un effet persistant, comme *Hérétique*, ne peut être annulé qu'au moment où il a été révélé, et non plus tard dans la partie.

## Travaux de défense

Lorsque la carte « travaux de défense » est révélée, chaque baron, en commençant par le président de l'assemblée et en poursuivant en sens horaire, a la possibilité de réparer ou de fortifier **une** des cités qu'il contrôle.

### Réparer une cité

Pour réparer les murs d'une cité, un baron doit payer **2 couronnes** à la banque par brèche qu'il souhaite retirer. Un baron peut retirer ainsi plusieurs brèches d'une **même** cité (voir « brèches », p.16).

### Fortifier une cité

Pour fortifier une cité, un baron paie **4 couronnes** à la banque et retourne son marqueur de contrôle sous la cité, pour avoir la face « fortifiée » visible. Une cité fortifiée rapporte 1 couronne supplémentaire lors des phases d'impôts et a un bonus en défense de 100 (voir cités fortifiées, p.18).



Un baron peut aussi choisir de réparer sa forteresse au lieu d'une cité. Les forteresses n'ont pas de marqueur de contrôle et ne peuvent donc pas être fortifiées.

## Entretien des troupes

Lorsque la carte « entretien des troupes » est révélée, chaque baron, en commençant par le président et en poursuivant en sens horaire, peut retirer des jetons de perte d'**une** armée de son choix, au prix de **2 couronnes** par jeton retiré.

## Temps incertains

Lorsque la carte « temps incertain » est révélée, on mélange la pioche de cartes de destinée.

## Expédition

Lorsque cette carte est révélée, le président de l'assemblée décide s'il lance ou non une nouvelle expédition, et si oui laquelle. L'expédition vers Ceylan a le plus de chances de réussite, mais rapporte moins. L'expédition vers la Chine a moins de chances de réussite, mais peut rapporter plus. L'expédition vers les îles aux Épices est entre les deux. Le président de l'assemblée ne peut choisir de lancer qu'une expédition qui n'est pas déjà partie. Si les trois expéditions sont en route, il ne peut pas en lancer de nouvelle.

Si le président de l'assemblée décide de lancer une expédition, chaque baron, en commençant par le président de l'assemblée et en tournant en sens horaire, décide d'investir ou non dans l'aventure. Chaque joueur peut placer jusqu'à 5 couronnes sur la zone correspondante du plateau de jeu, en dessous du parcours de l'expédition, et placer sur son investissement l'un de ses écussons. Nul, pas même le président de l'assemblée s'il décide de lancer une expédition, n'est obligé d'y investir.

Après que tous les barons ont décidé, ou non, d'y investir, le baron soutenu par l'église décide ou non de bénir l'expédition en partance. S'il la bénit, il dépense un point de foi qui est placé sur la zone de l'expédition et y reste jusqu'à ce que son résultat soit déterminé (pour déterminer le résultat d'une expédition bénie par l'église, on piochera une carte destinée supplémentaire et on utilisera le meilleur résultat).

Le président de l'assemblée prend alors un nouveau pion expédition et le place sur la case 1 du parcours choisi. Si le président a préféré ne pas lancer de nouvelle expédition, ou si aucun baron n'a investi dans l'expédition proposée, il ne place bien sûr pas de nouveau pion.

Ensuite, peu importe qu'une nouvelle expédition ait ou non été lancée, tous les pions expéditions qui se trouvaient sur la case 1 de leur parcours (case 1) sont avancés sur la case 2, sauf bien sûr celui de l'expédition qui vient d'être lancée.

On détermine ensuite le résultat de toutes les expéditions se trouvant sur la case 3 de leur parcours, même si le pion vient d'être avancé sur cette case. Pour chaque expédition sur une case 3, on pioche une carte de destinée :

- Pas de nouvelles : l'expédition reste sur la case 3.

La prochaine fois que l'événement « expédition » sera joué, on piochera une nouvelle carte destinée.

- Flotte perdue en mer : toutes les couronnes investies dans l'expédition vont à la banque, et les barons reprennent leurs écussons. Le pion expédition est retiré du plateau de jeu, et pourra être remis en jeu dans la suite de la partie.

- 1x, 2x, 3x, 4x : l'expédition est un succès. Les barons qui ont investi dans l'expédition reçoivent de la banque une somme totale égal au rapport de l'expédition (1, 2, 3 ou 4) figurant sur la carte de destinée multiplié par leur investissement. Un rapport de 1 signifie donc que l'expédition n'a ni coûté, ni rapporté. Les couronnes investies vont ensuite à la banque, et chaque baron reprend son écusson.

*Exemple : Le baron d'Émerande a investi 5 couronnes dans l'expédition vers la Chine. Lorsque l'expédition parvient sur la case 3, on pioche une carte de destinée qui donne le résultat « 4x ». Le Baron d'Émerande reçoit donc 20 couronnes, et a fait sur l'expédition un bénéfice de 15 couronnes.*

Si l'expédition avait été bénie par l'église lors de son lancement, on pioche deux cartes de destinée et on applique le meilleur résultat. Si c'est une carte « pas de nouvelles », l'expédition reste bénie.

## Lancement, financement et résultat des expéditions



1. Durant la phase d'actions, le président de l'assemblée révèle la carte action neutre « expédition ». Le président doit alors décider s'il veut lancer une expédition, et si oui, laquelle. L'expédition vers les îles aux Épices étant déjà partie, il ne peut lancer celle-ci. Il décide de lancer l'expédition vers la Chine.



2. En commençant par le président, et en poursuivant en sens horaire, chaque baron décide d'investir ou non dans l'expédition. Si un baron investit dans l'expédition, il place entre 1 et 5 couronnes sous le parcours de l'expédition, et pose dessus son écusson.

3. Puisqu'au moins un baron a investi dans l'expédition, on place un pion expédition sur la case 1 du parcours vers la Chine.

4. Le joueur soutenu par l'église décide ou non de bénir l'expédition. Ici, il choisit de la bénir et place donc un de ses points de Foi sous le parcours de l'expédition.

5. Les expéditions qui étaient déjà en route sont avancées d'une case. Il n'y avait que l'expédition vers les îles aux Épices, qui se trouvait sur la case 2 et est avancée sur la case 3.



6. Une carte de destinée est piochée pour chaque expédition se trouvant maintenant sur la case 3 de son parcours. C'est le cas seulement pour l'expédition vers l'Île aux Épices. Cette expédition n'ayant pas été bénie, on ne pioche qu'une seule carte de Destinée. Le résultat est « 2x ». Le baron Raoul d'Émerande (vert), qui avait investi 1 couronne dans l'expédition, reçoit 2

couronnes de la banque. Le baron Thomas Edmund Madder (rouge) qui avait investi 5 couronnes reçoit 10 couronnes de la banque. Le pion expédition vers les îles aux Épices est retiré du plateau de jeu, ainsi que les investissements des barons. Cette expédition pourra être lancée de nouveau si l'événement Expédition est pioché.

## Les phases spéciales

Ces phases peuvent être déclenchées et se dérouler pendant la phase d'actions, comme décrit à la page 7. Lorsqu'une phase spéciale se déclenche, elle se déroule dans son intégralité avant que la carte action suivante ne soit révélée et que la phase d'actions ne reprenne.

### Impôts

Une phase d'impôts se déclenche lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement des impôts est égal au double du nombre de joueurs. Tous les barons reçoivent alors de la banque les revenus des cités et concessions qu'ils contrôlent. Le revenu de chaque cité est indiqué sous le nom de la cité, à droite, après une pièce d'or. Les cités fortifiées rapportent une couronne supplémentaire.

Après que tous les barons ont perçu leurs revenus, ils reprennent leurs cartes action qui se trouvaient dans la zone d'impôts.

### Soldes

Une phase de soldes se déclenche lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement des soldes est égal au double du nombre de joueurs. Chaque baron, en commençant par le président de l'assemblée et en poursuivant en sens horaire, doit alors payer les soldes de ses troupes. Le solde de chaque carte de troupes est indiqué dans le coin inférieur droit de chaque carte, après une pièce d'or. Les soldes sont payées à la banque selon les règles suivantes :

Un baron doit payer ses troupes régulières avant de payer ses mercenaires, y compris celles qui sont avec des nobles qui ne sont pas actuellement sur le plateau de jeu et celles qui sont dans des armées avec des jetons de pertes. Les troupes régulières ne désertent pas si elles ne sont pas payées, mais un baron est tenu de payer autant de troupes régulières qu'il le peut.

Un baron qui a payé toutes ses troupes régulières peut choisir de payer ou non chacune de ses cartes de mercenaires. Les cartes mercenaires qui ne reçoivent pas leur solde désertent et sont mélangés dans la pioche de cartes mercenaires.

Les jetons de perte ne diminuent en rien la solde à payer aux armées. Les troupes sont affaiblies, mais elles sont toujours là.

Chaque baron a un noble qui est dispensé de payer ses troupes lorsque celles-ci ont un effectif total de 400 ou moins. Si ce noble a 450 hommes ou plus, il doit tous les payer normalement. Les +200 du noble ne sont pas des troupes et ne comptent pas dans cette limite de 400, mais les troupes « gratuites » liées à un office sont en revanche prises en compte.

Tous les barons reprennent ensuite leurs cartes action qui se trouvaient dans la zone de soldes.

## Assemblée

Une phase d'assemblée se déclenche lorsque le nombre de cartes dans la zone de déclenchement de l'assemblée est égal au double du nombre de joueurs. Les barons se réunissent alors pour débattre et voter les trois propositions de l'ordre du jour. Tous les barons qui ne sont pas bannis de l'assemblée (voir p.12) ou empêchés d'y assister par une charge, doivent prendre part à l'assemblée.

L'assemblée se déroule comme suit :

**1. Attribution de voix.** Chaque baron reçoit de la banque autant de voix que le nombre de cités du royaume qu'il contrôle, plus un. Le nombre de voix en possession de chaque baron doit être connu de tous jusqu'à ce qu'un vote ait lieu.

**2. Président de l'assemblée.** Si le président de l'assemblée n'y assiste pas, ce qui est exceptionnel, il désigne un autre baron qui fera fonction de président pour la durée de l'assemblée.

**3. Vote des motions personnelles.** S'il y a une ou plusieurs « motions personnelles » à l'ordre du jour, elles sont votées en premier.

**4. Choix de l'ordre de vote.** Le président de l'assemblée décide de l'ordre dans lequel les trois propositions de l'ordre du jour (ou moins de trois s'il y avait une ou plusieurs motions personnelles) seront votées. Le président de l'assemblée lit à haute voix les propositions, dans l'ordre où elles seront votées.

**5. Vote des propositions** à l'ordre du jour, l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par le président, et selon la procédure suivante :

a. Chaque baron prend secrètement dans son poing un certain nombre de voix (ou aucune). Afin de ne pas révéler le nombre de voix mises, chacun doit cacher les voix qu'il lui reste, par exemple dans son autre poing.

b. Tous les barons ouvrent leur poing simultanément, révélant le nombre de voix dépensées pour ce vote.

c. En commençant par le président de l'assemblée, et en poursuivant en sens horaire, chaque baron annonce son choix en désignant le baron pour lequel il vote ou en annonçant Oui ou Non, selon la nature de la proposition. Les voix sont décomptées et défaussées après le vote. En cas d'égalité, le président de l'assemblée tranche entre les ex-æquos, et peut le faire librement, indépendamment de son vote personnel.

d. Une fois le résultat du vote déterminé, il est immédiatement appliqué.

6. Nouvel ordre du jour. Après que toutes les propositions de l'ordre du jour ont été votées, le président de l'assemblée pioche trois nouvelles cartes proposition qu'il place sur les cases de l'ordre du jour. Elles seront votées à la prochaine assemblée.

À la fin de la phase d'assemblée, les barons reprennent leurs cartes action qui se trouvaient dans la phase d'assemblée, et la phase d'action reprend normalement. Les barons conservent les voix qu'ils n'ont pas utilisées lors de l'assemblée.

### Les différents votes

Selon la nature de la proposition, les barons votent soit « oui » ou « non », soit pour un baron donné. Sur chaque carte de proposition est indiqué, en bas à droite, si le vote est un vote pour ou contre la proposition, ou un vote destiné à désigner un baron.

Si un vote pour ou contre une motion donne un résultat positif (majorité de voix pour le oui), la proposition prend effet immédiatement. Si le vote donne un résultat négatif (majorité de voix pour le non), la proposition est défaussée sans produire aucun effet.

Après un vote destiné à choisir un baron, la proposition est immédiatement appliquée au baron ainsi désigné.

## Les types de propositions

Il y a quatre types de propositions :

- **Motions** : si une motion est adoptée, elle est immédiatement mise en œuvre, puis la carte proposition est défaussée.
- **Lois** : Si une loi est acceptée, elle est posée face visible à côté du plateau de jeu, et fait désormais effet de façon permanente.
- **Charges** : Une charge est attribuée à un baron, auquel elle donne des pouvoirs particuliers. Un baron ne peut avoir plus de **trois charges**. Si un baron qui déjà trois charges s'en voit attribuer une nouvelle, il doit se défaire d'une de ses trois charges et la remplacer par la nouvelle. Il ne peut pas refuser la nouvelle charge qui vient de lui être attribuée.
- **Offices** : Un office est attribué à l'un de ses nobles par le baron. Lorsqu'un baron reçoit un office, il doit immédiatement l'attribuer à l'un de ses nobles, de son choix. Chaque noble ne peut avoir qu'un seul office ; si un noble qui a déjà un office s'en voit attribuer un nouveau, son ancien office est défaussé. Si un noble meurt, son office est également défaussé.

Note : un baron peut être désigné par l'assemblée pour une charge ou un office même s'il n'est pas présent à l'assemblée. Si un baron qui a été banni de l'assemblée est désigné pour recevoir une charge ou un office, il peut le refuser sans encourir de pénalité supplémentaire.

## Motions personnelles

Les motions personnelles permettent à un baron de soumettre au vote de l'assemblée la proposition de son choix. Ces motions sont toujours votées avant les autres propositions à l'ordre du jour.

Lorsqu'une motion personnelle doit être soumise à l'assemblée, on pioche d'abord une carte de destinée qui indique le baron qui doit faire la proposition. Cette proposition peut être l'une des suivantes :

- Un vote pour pardonner à un baron qui est banni de l'assemblée.
- Un vote pour annuler une loi, une charge ou un office en jeu.
- Un vote pour ajourner l'assemblée. Si cette proposition passe, l'assemblée se termine immédiatement et les propositions restant à l'ordre du jour seront votées lors de l'assemblée suivante.
- Un vote pour une proposition choisie par le baron dans la défausse.

La motion personnelle est votée avant que le président de l'assemblée ne décide de l'ordre dans lequel seront votées les autres motions. Un baron absent de l'assemblée peut parfaitement proposer une motion personnelle.

## Concessions

Les concessions sont des **charges** particulières qui rapportent au baron un revenu. Lors des phases d'impôts, un baron reçoit un revenu de chacune de ses concessions.

## Barons bannis de l'assemblée

Un baron peut refuser de se soumettre à un vote de l'assemblée, mais cela entraîne des conséquences.

Charges, offices et motions doivent être refusées immédiatement après le vote de l'assemblée. Si la proposition affectait spécifiquement le baron qui la refuse, elle est défaussée. Le baron quitte alors violemment l'assemblée. Il ne peut plus prendre part au vote des propositions suivantes, et est désormais banni de l'assemblée.

Une loi peut être refusée au moment où un baron doit l'appliquer. Si, par exemple, une loi impose une taxe sur les revenus perçus durant la phase d'impôts, un baron peut attendre la phase d'impôts pour refuser de payer la taxe, et être désormais banni de l'assemblée.

Un baron ne peut jamais refuser une décision de l'assemblée qui lui **retire** un office ou une charge.

Un baron banni de l'assemblée l'est jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'un vote de l'assemblée, par exemple suite à une motion personnelle, ne le pardonne. Si un baron est pardonné par un vote de l'assemblée, il pourra participer aux assemblées suivantes, mais ne se joint pas à celle en cours.

Si le président de l'assemblée est banni de l'assemblée, le baron restant ayant le deuxième plus grand nombre de voix (on tire au sort en cas d'égalité) devient le nouveau président de l'assemblée. Un baron banni de l'assemblée ne peut en aucun cas devenir président de l'assemblée.

## Recrutement de mercenaires

Une phase de recrutement de mercenaires se déclenche lorsque le nombre d'écussons sur la piste de recrutement de mercenaires est égal au nombre de joueurs plus un.

### Engager des mercenaires

Durant cette phase, les barons peuvent engager des mercenaires choisis parmi les cartes qui sont faces visibles à droite du plateau de jeu. Dans l'ordre de leurs écussons, en commençant par l'écusson placé le plus à gauche sur la piste, un baron peut recruter l'une des cartes de troupes mercenaires disponibles, en payant immédiatement à la banque une somme égale à la solde des mercenaires, et retire son écusson de la piste. Un baron qui ne veut ou ne peut pas payer de solde n'engage pas de mercenaires, mais doit quand même retirer son écusson. Un baron qui a deux écussons, ou plus, sur la piste aura plusieurs occasions d'engager des mercenaires.

### Options par nationalité

S'il y a plusieurs cartes disponibles de mercenaires de même nationalité, un baron peut s'il le souhaite en engager plusieurs simultanément. Le baron doit pour cela avoir sur la piste autant d'écussons que de cartes de mercenaires qu'il souhaite engager. Il n'est pas nécessaire que ces écussons se suivent sur la piste de recrutement. Lorsque vient le tour de son premier écusson, le baron annonce qu'il engage plusieurs troupes de mercenaires de même nationalité. Il retire alors de la piste autant d'écussons qu'il recrute de cartes mercenaires (deux pour deux cartes, trois pour trois cartes..) et paie à la banque la solde de l'ensemble des troupes. Un baron qui recrute ainsi plusieurs troupes de mercenaires n'est pas obligé de les mettre dans la même armée.

### Attribuer les mercenaires

Un baron qui recrute une carte de mercenaires doit immédiatement l'intégrer à une armée en l'attribuant

- soit à un noble qui se trouve dans une cité contrôlée par le baron ou dans la forteresse du baron
- soit à un noble qui n'est pas actuellement sur le plateau de jeu
- soit à la forteresse du baron (même si elle est assiégée).

Après que tous les écussons ont été retirés de la piste de recrutement, les mercenaires qui n'ont pas été recrutés sont mélangés à la pioche de cartes mercenaires, et on pioche de nouveau un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus un, qui sont placés à côté du plateau de jeu. Ces cartes pourront être recrutées lors de la prochaine phase de recrutement de mercenaires.

### Exemple de recrutement de mercenaires



Nous sommes au début de la phase d'actions, dans une partie à trois joueurs. Lors des tours précédents, le baron Thomas Edmund Madder a utilisé une carte de « recrutement de mercenaires » pour placer gratuitement un écusson sur la première case de la piste de recrutement. Le baron Mieczyslaw Niebieski a également utilisé une carte « recrutement de mercenaires » pour placer gratuitement un écusson sur la deuxième case de la piste, puis une carte « improvisation » pour placer un écusson sur la case 3 de la piste, payant pour cela 5 couronnes.

1. Le président de l'assemblée révèle la première carte de la première pile de cartes action. C'est la carte « recrutement de mercenaires » du baron Raoul d'Émerande qui place donc un écusson, gratuitement, sur la dernière case libre de la piste (dans une partie à trois joueurs, seules les quatre premières cases de la piste sont utilisées, une de plus que le nombre de joueurs). Cela déclenche une phase de recrutement de mercenaires.

Notons que si, pour une raison quelconque (par exemple un manque d'argent), le baron Raoul d'Émerande ne souhaitait pas mettre d'écusson sur la piste de recrutement, il pourrait ne pas le faire, mais devrait quand même défausser sa carte de « recrutement de mercenaires » dans la zone de déclenchement des soldes.

Si la défausse de la carte « recrutement de mercenaires » dans la zone de soldes déclenche une phase de soldes, celle-ci a lieu avant la phase de recrutement de mercenaires.

2. Le baron Madder est le premier à pouvoir choisir une carte de mercenaires, et il recrute les 150 anglais, payant pour cela 3 couronnes à la banque. Il prend la carte de mercenaires et décide de les placer dans sa forteresse. Il retire ensuite son écusson de la piste de recrutement.

3. C'est maintenant au tour du baron Niebieski, qui choisit les 100 mercenaires polonais. Comme il y a deux cartes de mercenaires polonais disponibles, et comme il a un second écusson sur la piste de recrutement, le baron Niebieski peut choisir de recruter les deux cartes simultanément, ce qu'il fait. Il paie donc un total de 3 couronnes pour les deux cartes, et reprend ses deux écussons de la piste de recrutement. Il décide d'attribuer les deux cartes au noble Louis de Cyan, qui n'est pas pour l'instant sur le plateau de jeu.

4. Enfin, le baron d'Émerande recrute la dernière carte de 50 mercenaires roumains. Il paie 1 couronne et attribue les 50 mercenaires à Lorenz von Linden, qui se trouve dans la cité de Kovel, contrôlée par le baron d'Émerande.

La phase de recrutement de mercenaires est terminée. On pioche quatre nouvelles cartes de mercenaires qui sont placées faces visibles à droite du plateau de jeu, et seront recrutées lors de la prochaine phase de recrutement de mercenaires.

# Déplacements

Les nobles et leurs armées sont généralement déplacés sur le plateau de jeu grâce aux cartes action « opérations militaires » et « improvisation ». Les déplacements de nobles obéissent aux règles suivantes :

Un noble ne peut normalement se déplacer que vers une région voisine. Un noble qui se trouve sur une **route** peut se déplacer de une, deux ou trois régions (trois hexagones) à condition de ne jamais quitter la route.

Les montagnes séparant deux régions sont des frontières infranchissables. Les rivières ne peuvent être franchies qu'en empruntant l'un des quatre ponts.

Des nobles ne peuvent pas traverser région où se trouve un noble ou une cité adverse à moins que le baron adverse ne l'y autorise.

Un noble qui s'est déplacé et/ou a attaqué est **épuisé**. La carte de ce noble est retournée pour l'indiquer. Les nobles épuisés ne peuvent plus se déplacer ou attaquer, mais ils peuvent toujours se défendre s'ils sont attaqués.

## Exemples de déplacement

### Frontières infranchissables



Sur l'image ci-dessus, les deux flèches noires indiquent des mouvements interdits au noble vert. Les montagnes sont en effet infranchissables, et les rivières ne peuvent être franchies que par les ponts. Dans cet exemple, le noble vert choisit de se déplacer par le pont, comme indiqué par la flèche rouge.

### déplacement sur les routes et blocage



Une armée peut se déplacer de trois régions par la route, si elle ne quitte jamais celle-ci tout au long de son mouvement. Dans l'exemple ci-dessus, le noble vert se déplace de deux régions vers la gauche. Il pourrait se déplacer d'une troisième région le long de la route (flèche noire) si le noble bleu le laissait passer, mais le baron Niebieski préfère l'en empêcher.

Une fois qu'il a commencé à se déplacer le long de la route, le noble vert ne peut quitter celle-ci.

### Déplacement maritime



Le noble vert, qui entame son déplacement à Alexandrie, peut se déplacer vers n'importe quelle région du plateau de jeu où se trouve un port. Lorsqu'il joue une carte d'« opérations militaires » ou d'« improvisation », le baron d'Émerande déplace le noble sur le symbole de port de sa région de destination et retourne la carte sur la face « épuisé ». Lors de la phase de bilan, le noble sera placé dans la région de destination et sa carte retournée face « frais et dispos ».

## Déplacement maritime

Un noble se trouvant dans une région où se trouve un port peut se déplacer par mer vers n'importe quelle autre région où se trouve également un port, selon les règles suivantes :

1. Un noble qui commence son déplacement dans une région où se trouve un port peut se déplacer vers n'importe quel autre port du plateau de jeu. Le noble est placé **sur le symbole du port** de la région de destination, et sa carte retournée face « épuisé ».

2. Lors de la phase de bilan, tous les nobles qui se trouvent sur un symbole de port sont déplacés dans la région où se trouve le port. Les cartes de ces nobles sont ensuite retournées faces « frais et dispos » comme tous les autres nobles épuisés. Ils pourront donc se déplacer et/ou attaquer au prochain tour.

*Exemple : le baron Heinrich Otto Zobel utilise une carte « improvisation » pour déplacer l'un de ses nobles, Sir John Dudley Black, de Ballin (cité portuaire) au port de Cadix. Le noble est placé sur l'icône du port de Cadix, et est épuisé. Durant la phase de bilan, Sir John Dudley Black est déplacé du port à la région de cadix, et redevient frais et dispos.*

Comme un noble qui se déplace par mer doit commencer son mouvement dans une région avec un port, le déplacement maritime ne peut en aucune façon être combiné avec un déplacement sur route.

Un noble se trouvant sur un symbole de port ne peut ni attaquer, ni être attaqué. En effet, le fait qu'il soit placé sur le symbole de port signifie qu'il est en mer, mais n'est pas encore arrivé à destination.

## Transfert de troupes durant un déplacement

À tout moment durant son déplacement, un noble peut se voir transférer des troupes provenant de la forteresse du baron, s'il est dans la région de la forteresse, ou d'un noble **frais et dispos** du même baron se trouvant dans la même région. Le baron déplace alors la carte de troupes pour la mettre sous le noble qui se déplace. Un noble qui se déplace sur route peut poursuivre son déplacement après avoir ainsi reçu des troupes.

Une armée avec des jetons de pertes peut sans problèmes se voir ajouter des troupes de cette manière. En revanche, si un

baron veut transférer des troupes depuis une armée ayant des jetons de pertes, il doit alors transférer en bloc **toutes** les troupes et **tous** les jetons de pertes de l'armée. Le noble qui dirigeait cette armée se retrouve alors sans troupes et est retiré du plateau de jeu.

## Combats

Un combat peut être engagé grâce à une carte action « opérations militaires » ou « improvisation ». Afin d'engager le combat, un baron doit avoir un noble dans une région où se trouve un noble, une cité ou une forteresse adverse, ou une cité neutre. Le baron qui engage le combat est l'attaquant, son adversaire est le défenseur. Le défenseur peut être une cité neutre.

Une combat ne peut concerner que un ou deux barons. Si l'attaquant engage le combat dans une région où se trouvent plusieurs défenseurs possibles, il doit annoncer qui il attaque.

Toutes les troupes du défenseur présentes dans la région prennent part au combat. L'attaquant peut décider **lesquelles** de ses armées dirigées par des nobles **frais et dispos** participent au combat. Les armées des nobles épuisés du baron attaquant, et les armées qu'il décide de ne pas faire participer au combat, n'ont aucun effet sur le déroulement du combat.

**Important :** Si un combat est engagé dans une région où se trouve une cité, tous les nobles du baron défenseur se trouvant dans la région sont considérés comme se trouvant dans la cité. Les nobles de l'attaquant ne sont jamais considérés comme se trouvant dans la cité.

Il y a trois types de combats, les **batailles**, les **assauts** et les **sièges**. Ces deux derniers ne peuvent intervenir que si le combat se déroule dans une région où se trouve une cité contrôlée par le défenseur. Si le combat se déroule dans une région où se trouve une cité contrôlée par l'attaquant, ce ne peut être qu'une bataille, l'attaquant étant considéré comme ayant quitté la cité pour attaquer.

## Batailles

Une bataille se déroule en rase campagne, hors des murs de toute cité ou forteresse. Les deux barons rivaux vont piocher un certain nombre de cartes de destinée, en fonction de la puissance des armées impliquées dans la bataille. Selon les cartes jouées ensuite par les barons, les armées pourront subir des pertes et l'une d'entre elles pourra remporter la victoire.

La résolution d'une bataille se fait selon la procédure suivante :

### Préparation de la bataille

**1. Choix des commandants.** Si l'attaquant ou le défenseur a plusieurs nobles dans la région où se déroule la bataille, il doit désigner l'un d'entre eux pour commander ses troupes lors de la bataille. **Seuls le pouvoir spécial et le bonus de 200 du noble commandant les troupes** seront pris en compte lors de la bataille. Le noble désigné par un baron commande toutes ses troupes prenant part à la bataille, même si elles sont dans les armées d'autres nobles (rappel : toutes les armées du défenseur présentes dans la région participent à la bataille, mais l'attaquant choisit lesquelles de ses armées présentes dans la région participent à la bataille). L'attaquant désigne son commandant d'abord, suivi par le défenseur. Si un baron n'a qu'un seul noble dans la région, c'est bien sûr lui le commandant.

Note : Tous les nobles de l'attaquant dont des troupes participent à la bataille sont retournés face « épuisée » après la bataille, et pas seulement le commandant.

**2. Pioche de cartes de destinée.** Chaque baron pioche une carte de destinée par 100 hommes présents dans son armée,

y compris le bonus de 200 du commandant de l'armée. Les pertes subies par l'armée (-100 par jeton de pertes) diminuent d'autant le nombre de cartes piochées.

**3. Défausse de cartes de destinée.** Le bonus de 200 du noble commandant l'armée ne représente pas des forces supplémentaires, mais les capacités militaires du commandant. Pour représenter cela, chacun des deux barons doit ensuite défausser deux cartes de destinée, faces cachées, sous la pioche.

Par exception, si le baron n'a pioché que deux cartes, il n'en défausse qu'une et en conserve une.

Un baron qui le souhaite peut éventuellement défausser plus de deux cartes de destinée.

**4. Révélation des cartes de destinée.** Les deux adversaires révèlent simultanément leurs cartes de destinée, grâce auxquelles on détermine l'issue de la bataille.

### Issue de la bataille

Après que les deux barons prenant part à la bataille ont révélé leurs cartes de destinée, on détermine l'issue de la bataille selon la procédure suivante :

**1. Pioche de cartes de destinée supplémentaires.** Pour chaque carte indiquant « piocher une carte de destinée », le joueur pioche une carte et l'ajoute à ses cartes révélées. Si la carte ainsi piochée indique de nouveau « piocher une carte de destinée », on en pioche encore une autre.

**2. Décompte des pertes.** Les deux barons adverses, simultanément, subissent des pertes.

L'attaquant compare le nombre de cartes « infliger 100 pertes » qu'il a jouées et le nombre de cartes « éviter 100 pertes » jouées par son adversaire. Si l'attaquant a infligé plus de pertes que le défenseur n'en a évité, le défenseur subit la différence.

De même, le défenseur compare le nombre de cartes « infliger 100 pertes » qu'il a jouées et le nombre de cartes « éviter 100 pertes » jouées par son adversaire. Si le défenseur a infligé plus de pertes que l'attaquant n'en a évité, l'attaquant subit la différence.

Lors du décompte des cartes « infliger des pertes » et « éviter des pertes », les barons peuvent décider d'utiliser la capacité spéciale de leurs commandants. Tous les nobles au socle en étoile ont la capacité « peut infliger 100 pertes supplémentaires » et tous les nobles au socle carré ont la capacité « peut éviter 100 pertes supplémentaires ». Si un noble utilise l'une de ces capacités, on fait comme si une carte de destinée supplémentaire du même type avait été jouée.

**3. Attribution des pertes.** Pour chaque 100 pertes qu'il a subies, un baron doit attribuer un jeton de pertes à l'une de ses armées. Ces jetons sont attribués un par un, et uniquement aux armées qui prenaient part à la bataille. Une armée peut encaisser autant de pertes qu'elle a de troupes. Si le nombre de pertes subies par une armée devient supérieur ou égal à son nombre de pertes, le noble qui dirigeait cette armée est tué (voir « mort d'un noble », p.18), et l'armée ne peut plus se voir attribuer de pertes. Si tous les nobles d'un baron ayant participé à la bataille sont tués, il ne subit plus de pertes supplémentaires.

Le baron défenseur peut voir comment le baron attaquant répartit ses pertes avant de répartir les siennes.

Si tous les nobles d'un baron (ou des deux) ayant participé à la bataille sont morts, l'étape 4 ci-dessous est ignorée.

**4. Décompte des points de victoire.** Si les deux camps ayant participé à la bataille comptent chacun au moins un noble survivant, chacun des deux adversaires compte le nombre de cartes de destinée « +1 victoire au combat » qu'il a jouées. Si le noble commandant une armée a la capacité

spéciale « +1 victoire au combat », et est encore en vie, il compte comme une carte supplémentaire. Ces victoires représentent les succès remportés sur le champ de bataille. Il y a trois résultats possibles :

- **Victoire totale** : Un baron a au moins deux victoires au combat de plus que son adversaire. Tous les nobles adverses dont des troupes ont pris part au combat sont tués (voir « mort d'un noble », p.18).
- **Victoire partielle** : Un baron a une victoire au combat de plus que son adversaire. Tous les nobles adverses dont des troupes ont pris part au combat battent en retraite (voir « retraites », p.17).
- **Égalité** : Si les deux barons ont le même nombre de victoires au combat, rien ne se produit.

**5. Mort des nobles.** Chaque baron détermine les effets de la mort de ses nobles au combat.

Les jetons de pertes subies par une armée dont le noble n'est pas mort lors de la bataille reste sur l'armée (c'est à dire sur la carte du noble) jusqu'à ce qu'ils soient éventuellement retirés grâce à une carte action neutre « entretien des troupes » (voir p.11).

La bataille est maintenant terminée, même si les deux barons ont encore des armées dans la région où elle s'est déroulée.

### Exemple de résolution d'une bataille



1. Le baron Raoul d'Émerande (vert) utilise une carte « improvisation » pour déclencher une bataille.
2. Comme il y a des armées de plusieurs barons rivaux dans la région, le baron d'Émerande doit choisir quel baron il va affronter. Il décide d'attaquer l'armée du baron Mieczyslaw Niebieski (bleu). L'armée du baron Thomas Edmund Madder (rouge) ne participera en rien à la bataille.
3. Comme il a deux armées encore fraîches dans la région, le baron d'Émerande doit décider si l'une d'entre elles, ou les deux, prendront part à la bataille. Le baron Niebieski n'a qu'une seule armée dans la région, mais s'il en avait plusieurs elles auraient toutes dû prendre part à la bataille.
4. Chaque baron doit maintenant annoncer quel noble commande ses armées. L'attaquant, Raoul d'Émerande, annonce son choix en premier. Il choisit son noble « carré », Alan of Smalt. La capacité spéciale et les +200 d'Ernesto di Celadon ne sont donc pas pris en compte lors de cette bataille, mais ses 100 mercenaires polonais prendront part au combat. Otto von Prussen, seul noble du baron Niebieski présent dans la région, est obligatoirement le commandant des armées bleues. Comme il est épuisé, il ne pourra pas utiliser sa

capacité spéciale, mais il a quand même son bonus de +200 au combat.



5. Les troupes du baron d'Émerande sont au nombre de 300, et il pioche donc 3 cartes de destinée. Il pioche également deux cartes supplémentaires pour les +200 du commandant, soit un total de cinq cartes. Le baron Niebieski a 250 hommes, et pioche donc 2 cartes, plus 2 cartes supplémentaires pour son commandant, soit un total de 4 cartes. Comme chacun des deux barons a pioché deux cartes supplémentaires pour le noble commandant ses troupes, chacun doit défausser 2 cartes, par exemple les deux cartes marquées d'un X rouge.



6a. On détermine maintenant les effets des cartes destinées. Le baron Niebieski a joué deux cartes « infliger 100 pertes ». Le baron d'Émerande n'a joué aucune carte « éviter 100 pertes », mais la capacité spéciale du commandant de ses troupes est d'éviter 100 pertes. Le baron d'Émerande ne subit donc que 100 pertes. Il décide de les attribuer à l'armée d'Ernesto di Celadon, ce qui est assez pour tuer ce dernier.

6b. Le baron d'Émerande a joué deux cartes « infliger 100 pertes ». Le baron Niebieski ne peut en éviter aucune, et doit donc attribuer les deux jetons à son armée. Comme le nombre d'hommes dans l'armée d'Otto von Prussen est supérieur aux pertes subies, Otto von Prussen ne meurt pas. Les deux barons ont encore des nobles survivants ayant participé à la bataille, on compare donc le nombre de victoires au combat.

Raoul d'Émerande a joué une carte « +1 victoire au combat », Mieczyslaw Niebieski aucune. C'est donc une victoire partielle pour le baron d'Émerande. La bataille est terminée, et l'armée bleue doit faire retraite (voir « retraites », p.17). Le joueur vert doit enfin appliquer les conséquences de la mort d'Ernesto di Celadon (voir « mort d'un noble », p.18).

### Attaquer une cité

Un baron ne peut attaquer une cité que dans l'une des situations suivantes :

1. C'est une cité neutre et il est le seul baron ayant une armée dans la région.

2. C'est une cité neutre et il a l'accord de tous les autres barons ayant une armée dans la région.

3. Cette cité est contrôlée par un autre baron, et aucun baron tiers n'a d'armée dans la région.

4. Cette cité est contrôlée par un autre baron et il a l'accord de tous les barons tiers ayant une armée dans la région.

Une cité peut être attaquée de deux manières, qui ont chacune avantages et inconvénients. Un joueur qui attaque une cité doit donc indiquer s'il s'agit d'un **assaut** ou d'un **siège**.

Un **assaut** est le moyen le plus rapide de capturer une cité adverse, mais c'est aussi le plus risqué. L'assaut risque en effet d'affaiblir ses défenses et de la rendre ensuite plus difficile à protéger.

Un **siège** est moins risqué qu'un assaut, mais demande plus de temps. Ses principaux avantages sont que l'attaquant ne risque aucune perte, et que les défenses de la cité restent intactes.

## Prendre une cité d'assaut

La procédure à suivre pour un assaut est la même que pour une bataille, avec les modifications suivantes.

### Garnison de la cité

Le défenseur ajoute la force de la cité à ses armées qui la défendent. Le défenseur pioche donc des cartes de destinée pour le total de ses armées dans la région et de la force de la cité. S'il y a, par exemple, une armée de 200 hommes pour défendre Vecht, une cité de force 300, le défenseur piochera 5 cartes, plus 2 pour le noble commandant son armée, soit 7 cartes. Si Vecht est fortifié, il piochera 8 cartes.

Lorsqu'une cité neutre est attaquée, un joueur tiers pioche les cartes de destinée pour la cité en fonction de sa force. Comme il n'y a pas de noble présent dans une cité neutre, il n'en défausse aucune.

### Brèches

Lorsqu'il subit des pertes, le défenseur d'une cité peut décider, au lieu d'attribuer les pertes à ses armées, de les appliquer à la cité elle-même, sous forme de « brèches ». Chaque brèche est l'équivalent de 100 pertes, et une cité peut donc se voir infliger des brèches à concurrence de sa force. Une cité de force 400, par exemple, peut encaisser 4 brèches, l'équivalent de 400 pertes. Chaque fois qu'une cité subit une brèche, on place un jeton brèche sur le plateau de jeu, à côté de la cité. Chaque brèche réduit la force de la cité de 100, de la même manière que des pertes réduisent la force d'une armée.

Lorsqu'il subit plus de 100 pertes, le défenseur d'une cité peut choisir d'en attribuer certaines à ses troupes et d'autres à la cité, sous forme de brèches. Lorsque la force d'une cité a été réduite à 0, elle ne peut plus subir de brèches. Toutes les pertes subies par son défenseur doivent désormais être attribuées aux armées qui la défendent.

Toutes les brèches subies par la cité restent sur celle-ci après la bataille. Elles réduisent la force de la cité pour les combats suivants, jusqu'à ce qu'elles soient éventuellement réparées (voir « Travaux de défense, p.10 »)

### Capturer une cité suite à un assaut

Un baron qui attaque une cité peut la capturer en infligeant suffisamment de pertes/ brèches pour tuer, s'il y en a, tous les nobles adverses qui s'y trouvent, **et** réduire la force de la cité à zéro.

L'assaillant peut aussi capturer la cité en remportant une victoire partielle ou totale, comme lors d'une bataille en rase campagne (voir décompte des points de victoire). Il est ainsi possible de prendre une cité sans affaiblir ses défenses. Dans le cas d'une victoire partielle, les nobles qui défendaient la cité doivent faire retraite vers une région voisine comme lors d'une bataille en rase campagne.

Si un noble du baron attaquant a survécu au combat, le baron capture la cité et place sous la figurine de cité un marqueur de contrôle indiquant qu'il contrôle la cité.

### Exemple de résolution d'un assaut



1. Le baron Thomas Edmund Madder utilise une carte « opérations militaires » pour amener Ricardo di Scarletti dans la région où se trouve la cité de Fröli, avec une force de 200. Un autre de ses nobles frais et dispos, Guy de Solferino, se trouve déjà dans cette région. Après le déplacement, Thomas Edmund Madder décide de prendre la cité d'assaut. Il décide d'attaquer avec ses deux armées, et nomme Guy de Solferino commandant de ses armées.

2. Le baron Madder a 200 hommes participant à l'assaut, et pioche donc 2 cartes de destinée, plus 2 pour son noble commandant ses armées. Il défausse ensuite 2 de ses cartes, celles marquées d'un X rouge. Un autre joueur pioche 2 cartes pour la défense de la cité neutre de force 200. Comme il n'y a aucun noble dans la défense de la cité, il ne défausse pas de cartes.

3. Le baron Madder inflige 200 pertes à la cité, 100 par une carte de destinée, et 100 par la capacité spéciale du noble commandant ses armées. Il place donc 2 brèches sur la cité. La cité inflige 100 pertes aux armées rouges, qui sont annulées par la carte de destinée « éviter 100 pertes » du baron Madder.

4. La force de la cité ayant été réduite à 0, l'assaut est terminé et la ville est prise par le baron Madder, qui place son marqueur de contrôle sous la cité.

Les deux jetons « brèche » restent sur la cité. Tant que les défenses de la cité n'auront pas été réparées grâce à une carte action neutre « travaux de défense », cette cité n'apportera aucun bonus en défense si elle est attaquée.

## Assiéger une cité

L'attaquant ne peut commencer le siège d'une cité que si la force totale de ses armées et strictement supérieure à la force du défenseur. La force du défenseur est celle de la cité assiégée, et éventuellement de ses armées présentes dans la région, y compris l'éventuel bonus de 200 pour le noble commandant ses armées, s'il y en a un. La force de l'attaquant

est celle de ses armées prenant part au siège, y compris le bonus de 200 pour le noble qui les commande. Les capacités spéciales des nobles ne sont pas prises en compte. Une cité neutre peut être assiégée, auquel cas seule la force de la cité est prise en compte.

La procédure pour mener un siège est la suivante :

Lorsqu'un baron annonce qu'il commence le siège d'une cité, placez un marqueur de siège sur cette cité.

Un noble dans une cité assiégée ne peut ni se déplacer, ni transférer des troupes à d'autres nobles, ni recevoir de nouvelles troupes durant la phase de bilan ou la phase de recrutement des mercenaires. Une cité assiégée ne rapporte pas de points d'influence durant la phase de bilan, et ne rapporte pas de revenus durant la phase d'impôts. Une cité assiégée ne peut pas être fortifiée, et ses brèches ne peuvent pas être réparées.

Les nobles qui se trouvent dans une cité assiégée peuvent attaquer les armées assiégeantes avec une carte « opérations militaires » ou « action au choix ». Une telle attaque est considérée comme une bataille se déroulant hors les murs de la cité, et l'attaquant ne prend donc pas en compte la force de la cité lorsqu'il pioche ses cartes de destinée.

Si le défenseur, ou tout autre baron, attaque les armées assiégeantes et les vainc, soit en tuant les nobles qui les dirige, soit en les forçant à la retraite, ou si toutes les armées assiégeantes quittent la région pour quelque raison que ce soit, le siège est immédiatement levé. Le marqueur de siège est alors retiré.

Si, lors d'un tour ultérieur (c'est à dire au tour qui suit celui où le siège a commencé, ou plus tard encore), le **même baron** assiège la cité une deuxième fois grâce à une carte « opération militaires » ou « action au choix », le siège n'ayant pas été levé entre temps, la cité est prise et le baron attaquant en prend le contrôle. Tous les nobles du défenseur présents dans la cité sont tués (voir p.18, mort d'un noble).

Lors de ce second tour de siège, l'attaquant doit de nouveau remplir les conditions nécessaires pour assiéger une cité, c'est à dire avoir une force totale supérieure à celle du défenseur. Cette condition ne doit cependant être remplie que lorsque l'attaquant commence le siège, et lorsqu'il le termine. Entre temps, les armées de l'attaquant peuvent momentanément avoir leur force réduite, par exemple si une partie d'entre elles quittent la région ou si elles subissent des pertes sans être éliminées ni devoir retraiter, sans que le siège ne soit pour autant levé.

### Exemple de siège



Le baron Raoul d'Émerande utilise une carte « opérations militaires » pour déplacer une armée menée par Ernesto di Celadon dans la région de la cité de Monz, et décide d'attaquer. Avec seulement 50 hommes, le baron d'Émerande juge plus prudent d'assiéger la cité que de tenter de la prendre d'assaut. Ceci est légal car la force totale de son armée est de 250 (50 hommes et le bonus de 200 du noble commandant l'armée), soit plus que la force de la cité, qui n'est que de 200. Le baron d'Émerande place un marqueur de siège sur la cité et retourne la carte d'Ernesto di Celadon pour indiquer qu'il est épuisé. Si, au tour suivant, le baron d'Émerande ou un autre

noble vert assiège encore Monz, sans que le siège ait été levé entre temps, il capturera la cité.

## Attaquer une forteresse

Les forteresses représentent les châteaux fortifiés des barons. Elles peuvent être attaquées exactement comme les cités, par assaut ou par siège.

Le baron défenseur peut avoir des troupes dans sa forteresse sans qu'un noble y soit présent. Dans ce cas, puisqu'il n'y a pas de noble commandant ses armées, il ne défaussera pas de cartes de destinée en cas d'assaut contre la forteresse.

Un assaut contre une forteresse se termine immédiatement si la force de la forteresse a été réduite à 0 **et** les troupes qui s'y trouvent ont subi des pertes supérieures ou égales à leur effectif. Les troupes et la forteresse sont alors retirées du jeu.

Un baron qui conquiert une forteresse adverse, par assaut ou par siège, reçoit immédiatement la moitié des couronnes du baron vaincu (arrondir vers le bas) et prend le contrôle d'une de ses cités, choisie par le vaincu. Ceci représente la rançon du baron vaincu.

La forteresse est rasée et retirée du plateau de jeu. Le baron dont la forteresse a été rasée **ne recevra aucun point d'influence lors de la phase de bilan de ce tour.**

Le baron vaincu peut replacer sa forteresse sur le plateau de jeu lors de la prochaine phase de bilan (juste avant l'arrivée de nobles sur le plateau de jeu), sur n'importe quelle région du royaume où ne se trouve ni cité non rasée, ni noble ou forteresse adverse.

## Retraite

Un noble ne peut jamais volontairement choisir de faire retraite. Un noble qui ne souhaite pas être attaqué doit essayer de négocier avant que le combat ne soit engagé (voir « négociations », p.19)

Un noble contraint de faire retraite doit suivre la procédure suivante :

**1. Désertion de mercenaires.** Le baron pioche une carte de destinée. Si l'armée qui fait retraite comprend des cartes de mercenaires de la nationalité indiquée, le baron choisit l'une de ces cartes, qui déserte immédiatement. La carte est mélangée à la pioche de mercenaires.

**2. Mouvement de retraite.** Un noble fait retraite même s'il est épuisé. Plusieurs nobles faisant retraite ne doivent pas nécessairement être déplacés vers la même région. Chaque noble et son armée en retraite doit être déplacé vers une région voisine où ne se trouve ni cité, ni nobles appartenant à un autre baron. S'il n'y a pas de région où faire retraite répondant à ces conditions, le noble est placé dans la région de la forteresse de son baron. Si la forteresse de son baron est assiégée, ou ne se trouve plus sur le plateau de jeu (voir p.17), alors le noble meurt immédiatement. Une armée ne peut pas faire retraite par mer, et un noble contraint de retraiter depuis une région outremer meurt donc automatiquement.

## Mort d'un noble

Ce monde est sans pitié pour les nobles et leurs armées. Il arrive fréquemment qu'un noble meure au combat, ou de maladie. Lorsqu'un noble meurt, cela a les conséquences suivantes :

**1. Désertion de mercenaires.** Le baron pioche une carte de destinée. Si l'armée du noble décédé comprend des mercenaires de la nationalité indiquée, le baron choisit l'une de ces cartes, qui déserte immédiatement. La carte est mélangée à la pioche de mercenaires.

**2. Perte de troupes.** Pour chaque jeton de pertes sur l'armée du noble décédé, elle perd 100 mercenaires. S'il n'est pas possible de perdre exactement le nombre d'homme indiqué, l'armée en perd autant qu'il est possible sans dépasser ce

seuil. Tous les jetons de pertes sont ensuite retirés de l'armée. Les troupes régulières ne sont jamais perdues de cette manière.

### 3. Le noble est retiré du plateau de jeu

**4. Héritier.** L'héritier du noble décédé, représenté par la même figurine, se voit attribuer les troupes restantes. Il arrivera sur le plateau de jeu lors de la prochaine phase de bilan (voir p.19, « arrivée de nobles sur le plateau de jeu ». Si le noble n'a pas d'héritier, alors tous ses mercenaires sont mélangées à la pioche de mercenaires, et ses troupes régulières sont retirées du jeu. C'est le seul cas dans lequel un joueur peut perdre des troupes régulières.

**Exemple :** *Le noble jaune Almos Topaz, avec 200 troupes régulières, une troupe de 50 mercenaires anglais, une troupe de 100 mercenaires anglais et une troupe de 100 mercenaires polonais, meurt au combat. Une carte de destinée est piochée pour les désertions, et indique « anglais ». Le joueur jaune défausse donc les 50 mercenaires anglais. L'armée de Topaz a 5 jetons de pertes, et perd donc également ses 100 anglais et ses 100 polonais, tandis que les 5 jetons de pertes sont retirés. La figurine de Topaz est retirée du plateau de jeu, et son héritier rentrera en jeu à la prochaine phase de bilan, avec seulement ses 200 troupes régulières (voir p.19).*

Si un noble perd toutes ses armées, mais qu'il n'y a pas de jeton supplémentaire, il est retiré du plateau de jeu. Il en va de même lorsque toutes les troupes d'un noble sont transférées à un autre noble du même baron. Le noble n'est pas considéré comme mort et n'est onc pas affecté par les cartes « pas d'héritier » et « lignée interrompue ».

## Fin de la partie

Au début de la phase de bilan, on regarde si un joueur contrôle plus de la moitié des cités non rasées du royaume (donc sans compter les cités outremer). Si c'est le cas, la partie se termine immédiatement et ce joueur est vainqueur.

Sinon, la partie se termine à la fin du tour durant lequel le dernier point d'influence est pris de la réserve de points d'influence, en bas du plateau de jeu. Les barons reçoivent encore ce tour-ci tous les points d'influence auxquels ils ont droit, les points manquants étant pris parmi ceux qui n'ont pas été mis dans la réserve en début de partie. Les révoltes sont ensuite déterminées normalement (voir p.8).

À la fin de cette phase de bilan, le baron ayant le plus de points d'influence est vainqueur, et est proclamé roi. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui contrôle le plus grand nombre de cités, dans le royaume et outremer. S'il y a encore égalité, c'est celui des ex-æquos qui a le plus de couronnes, points de foi et voix réunis. S'il y a encore égalité, c'est celui avec le plus de troupes sur le plateau de jeu. S'il y a encore égalité, c'est que vous le faites vraiment exprès, et la partie se termine sans vainqueur.

### Conseils tactiques

Voici quelques conseils pour les joueurs qui découvrent Warrior Knights :

#### Début de partie :

Il est essentiel de prendre rapidement le contrôle du plus grand nombre possible de cités neutres. Deux stratégies fréquemment utilisées sont :

1. Un baron divise ses forces en quatre armées peu nombreuses, avec lesquelles il assiège dès le premier tour autant de cités que possible.
2. Un baron divise ses forces en un petit nombre d'armées plus puissantes, avec lesquelles il prend une ou deux cités d'assaut dès le premier tour.

### Gestion des piles de cartes action :

Un baron n'aura pas toujours toutes ses cartes action à sa disposition, certaines étant restées dans les zones de déclenchement des phases spéciales. Il faut faire en sorte d'avoir le plus de cartes possible à sa disposition, tenir compte des cartes dont disposent les autres joueurs, et s'efforcer de déclencher les phases spéciales qui peuvent vous être favorables par leurs effets directs ou par les cartes action qu'elles libéreront.

### Combats :

Un baron qui attaque une armée peu nombreuse peut espérer infliger suffisamment de pertes pour éliminer l'adversaire avant le décompte des points de victoire. À l'inverse, un baron qui sait qu'il va perdre la bataille doit s'efforcer d'infliger le plus de pertes possibles, sans tenir compte des points de victoire.

Dans certains cas particuliers, un baron peut vouloir défausser plus de deux cartes de destinée. C'est notamment le cas lorsqu'il prend une ville d'assaut avec des forces bien plus puissantes que celles de l'adversaire, et veut tenter de remporter la victoire en infligeant le moins possible de pertes afin d'éviter des brèches dans les défenses de la cité.

## Règles diverses

Voici quelques règles que l'on ne savait pas où mettre, mais qu'il est cependant nécessaire de mentionner.

### Nobles épuisés

Un noble qui a effectué un déplacement et/ou une attaque grâce à une carte action de son baron est épuisé. La carte du noble est alors retournée pour montrer la face grisée « épuisé ». Un noble épuisé ne peut ni se déplacer, ni attaquer, mais se défendra s'il est attaqué.

### Cités fortifiées

Une cité fortifiée reste fortifiée si elle est conquise par un autre baron, mais perd ses fortifications si elle redevient neutre.

Un baron qui prend le contrôle d'une cité place immédiatement un marqueur de contrôle sous celle-ci. Le marqueur est placé avec la face « fortifications » cachée, à moins que la cité n'ait déjà été fortifiée au moment où elle est prise, auquel cas le marqueur est placé face « fortifications » visible. Les brèches dans les défenses de la cité restent en place lorsque celle-ci est prise, et ne peuvent être retirées que par la carte action neutre « travaux de défense ».

Si une cité fortifiée redevient neutre, par exemple suite à une révolte, le baron retire son marqueur de contrôle de la cité, mais les brèches restent en place.

Si une cité fortifiée voit sa force réduite à 0 du fait de brèches, le marqueur de contrôle est retourné face « non fortifiée » visible, et un marqueur de brèche est retiré de la cité, qui conserve ainsi une force de 0.

### Raser une cité

Un baron peut, au lieu de prendre le contrôle d'une cité, décider de la raser. Cela n'est possible qu'au moment où le baron prend le contrôle de la cité, et ne peut donc pas être fait plus tard. La figurine de la cité est alors retirée du plateau de jeu, ainsi éventuellement que le marqueur de contrôle qui s'y trouvait. Le baron qui a rasé la cité reçoit de la banque les fruits du pillage, soit 3 fois le revenu de la cité.

Une cité rasée est considérée comme n'existant plus dans le jeu, et ne peut donc être contrôlée par aucun baron.

## Arrivée de nobles sur le plateau de jeu

Un noble peut ne pas être présent sur le plateau de jeu parce qu'il n'a jamais eu de troupes, parce que toutes ses troupes ont été transférées à la forteresse ou à un autre noble, ou parce qu'il est mort. À la fin de la phase de bilan, les barons ont la possibilité de faire entrer ces nobles sur le plateau de jeu selon les règles suivantes. Dans le cas des nobles morts, on considère que la figurine représente l'héritier du noble décédé.

Le président de l'assemblée est le premier à faire entrer des nobles sur le plateau de jeu, suivi par le joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu procéder ainsi.

Un baron peut tout d'abord transférer librement des troupes entre ses nobles qui ne sont pas sur le plateau de jeu. Il prend simplement toutes les troupes de ses nobles ne se trouvant pas sur le plateau de jeu et les répartit comme il le souhaite entre tout ou partie de ces nobles.

Ensuite, un baron peut transférer des troupes de sa forteresse vers ses nobles ne se trouvant pas sur le plateau de jeu. Si les troupes de la forteresse ont des jetons de pertes, il doit alors transférer en bloc **toutes** les troupes et **tous** les jetons de pertes de la forteresse, ou n'en transférer aucune.

Enfin, tous les nobles du baron ne se trouvant pas sur le plateau de jeu et auxquels au moins une carte de troupe a été attribuée doivent être placés sur le plateau de jeu, soit dans la région de la forteresse du baron (même si elle est assiégée), soit dans la région d'une cité non assiégée que le baron contrôle.

**Un noble sans troupes ne doit jamais être présent sur le plateau de jeu.**

***Exemple :** C'est la dernière étape de la phase de bilan. Trois des nobles du baron Umberto da Viola ne sont pas sur le plateau de jeu. Renaud de Malve a transféré toutes ses troupes à un noble qui se déplaçait durant la phase d'actions. Geoffrey Lavender n'a jamais eu de troupes attribuées depuis le début de la partie. Guntram von Flieder est mort durant la phase d'actions. Guntram von Flieder a 100 troupes régulières qui lui sont attribuées.*

*Le baron da Viola peut d'abord transférer des troupes entre ses nobles absents du plateau de jeu. Il prend les 100 troupes régulières de untram von Flieder et les met sous les ordres de Geoffrey Lavender. Il peut ensuite transférer des troupes depuis sa forteresse vers ses nobles absents du plateau de jeu. Il avait engagé deux cartes de mercenaires lors de la dernière phase de recrutement, et en attribue une à von Flieder et une à Lavender. Il place enfin von Flieder à Monz, une cité qu'il contrôle, et Lavender dans sa forteresse. Renaud de Malve, qui n'a toujours pas de troupes, reste hors du plateau de jeu.*

## Négociations

Tout au long de la partie, les barons peuvent librement conclure des accords et se payer l'un l'autre en couronnes. Un baron peut en payer un autre pour qu'il dépense des points de foi ou pour qu'il vote en sa faveur, mais points de foi et voix ne peuvent en aucun cas être cédés à un autre joueur.

Influence, charges, offices et troupes ne peuvent non plus pas être échangés ou cédés par les joueurs. Les joueurs peuvent discuter librement, mais nul n'est tenu de respecter sa parole, et les trahisons sont parfaitement dans l'esprit du jeu.

## Manque d'éléments de jeu

Si une pioche de cartes vient à être épuisée, la défausse est mélangée pour créer une nouvelle pioche.

Il peut arriver que certains éléments de jeu, comme la monnaie, les voix, les points de Foi ou d'influence, viennent à

manquer. Le stock doit en être considéré comme illimité, et on doit alors utiliser d'autres jetons pour remplacer ceux qui font défaut.

## Parties avec 2 à 5 joueurs

Dans une partie à moins de 6 joueurs, un certain nombre de cités du royaume, tirées au sort à l'aide de cartes de destinée, sont rasées avant que la partie ne commence :

- 2 joueurs : Rasez 11 cités du royaume
- 3 joueurs : Rasez 7 cités du royaume
- 4 joueurs : Rasez 5 cités du royaume
- 5 joueurs : Rasez 3 cités du royaume

La pioche de cartes de destinée doit ensuite être remélangée.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les joueurs ne peuvent pas placer leurs forteresses dans les lignes ou colonnes situées en bordure du royaume.

Dans une partie à 2 joueurs, les votes durant la phase d'assemblée se déroulent différemment. Après que le président de l'assemblée a décidé de l'ordre dans lequel les propositions seront votées, chacun des deux barons note secrètement combien de voix il dépense pour chaque proposition, le total ne pouvant bien sûr pas excéder le nombre de voix à la disposition du baron. Les barons révèlent alors leurs votes simultanément, et les propositions sont résolues dans l'ordre préétabli.

### Nobles frais et dispos et épuisés



Après qu'un noble s'est déplacé et/ou a attaqué, retournez sa carte face « épuisé ». Un noble épuisé ne peut plus se déplacer ou attaquer, mais se défend s'il est attaqué. La plupart des nobles ne peuvent pas utiliser leurs capacités spéciales lorsqu'ils sont épuisés. La seule exception concerne les nobles dont le socle est en forme de cercle, qui n'ont pas à payer de soldes à leurs troupes si celles-ci comptent moins de 450 hommes.

## Règles optionnelles et variantes

Les joueurs qui connaissent le jeu peuvent décider d'utiliser une ou plusieurs des variantes suivantes. Cela doit être décidé d'un commun accord avant le début de la partie.

### Durée de jeu

On peut, en début de partie, placer plus ou moins de points d'influence dans la réserve sur le plateau de jeu pour raccourcir ou prolonger la partie. Pour une partie plus courte, placer seulement 8 points d'influence par joueur, et pour une partie plus longue, 12 ou 15.

### Motions personnelles

Les joueurs expérimentés peuvent autoriser d'autres types de motions personnelles. On peut, par exemple, imaginer une loi interdisant à tous les nobles d'utiliser les routes. Les motions personnelles ne sont ainsi limitées que par l'imagination des joueurs et la logique du thème. Bien sûr, ces motions personnelles doivent toujours être votées par l'assemblée, comme toute autre proposition.

## Échanges d'héritiers

Une variante intéressante consiste à permettre des échanges d'héritiers « otages » pour créer des alliances durables et des engagements plus coûteux à rompre.

Chaque noble a alors un héritier, représenté par un bout de papier sur lequel est inscrit son nom. Lors des négociations, les barons peuvent s'échanger les jetons représentant les héritiers. Un baron qui contrôle l'héritier d'un noble adverse peut menacer de le tuer, rendant ainsi « permanente » une éventuelle mort du noble concerné. Un noble qui meurt ne peut revenir sur le plateau de jeu que si son héritier est vivant et si le joueur qui contrôle cet héritier le rend à son baron.

Si cette variante est utilisée, chaque noble a un héritier en début de partie. Si un noble est victime de l'événement « pas d'héritier » ou « lignée éteinte », cela signifie que son héritier est mort et il ne peut en avoir d'autre.

## Élimination d'un joueur

Lorsque la forteresse d'un joueur est capturée, ce joueur est éliminé du jeu. Tous ses nobles sont retirés du plateau de jeu, et toutes les cités qu'il contrôlait deviennent neutres. S'il était président de l'assemblée ou soutenu par l'église, cette responsabilité passe au joueur restant ayant le plus grand nombre de voix ou de points de Foi, les égalités étant tranchées par tirage au sort.

## La loi du plus fort

Les joueurs qui sont prêts à jouer longtemps, très longtemps, peuvent décider que la seule victoire possible est une victoire militaire, en contrôlant plus de la moitié des cités non rasées du royaume au début de la phase de bilan. Dans cette variante, l'influence ne compte pas pour la victoire.

## Générique

Conception et développement : Corey Konieczka

Mais aussi un peu : Pierre Cléquin et Bruno Faidutti

À partir du jeu originel de : Derek Carver

Règles : Corey Konieczka

Édition : James D. Torr

Conception graphique : Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely

Illustration de couverture : Francis Tsai

Illustration du plateau de jeu : Robert Lazzarreti

Autres illustrations : John Gravato, Tomasz Jedruszek

Directeur de collection : Darrell Hardy

Développement et réalisation : Greg Benage

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : .....

Remerciements à : .....