



LES TYRANS DE L'OMBRETERRE

TABLE DES MATIÈRES

<i>Présentation du jeu</i>	2	<i>Sites</i>	10
<i>But du jeu</i>	2	<i>Contrôle</i>	10
<i>Matériel</i>	2	<i>Contrôle total</i>	11
<i>Mise en place</i>	4	<i>Marqueurs de contrôle de site</i>	11
<i>Description d'une carte</i>	6	<i>Routes</i>	11
<i>Aspects</i>	6	<i>Actions</i>	12
<i>Ressources</i>	7	<i>Mots et phrases clés</i>	12
<i>Pouvoir</i> 	7	<i>Assassiner une unité</i>	12
<i>Influence</i> 	7	<i>Déployer une unité</i>	13
<i>Réserve</i>	7	<i>Dévoré une carte</i>	13
<i>Séquence de jeu</i>	8	<i>Piocher une carte</i>	14
<i>Votre tour</i>	8	<i>Déplacer une unité</i>	14
<i>Gagner des PV</i>	8	<i>Poser un espion</i>	14
<i>Jouer les cartes</i>	9	<i>Promouvoir une carte</i>	15
<i>Capacités spéciales</i>	9	<i>Recruter une carte</i>	15
<i>Interactions avec le plateau de jeu</i>	10	<i>Renvoyer une unité ou un espion</i>	16
<i>Présence</i>	10	<i>Supplanter une unité</i>	17
<i>Emplacements d'unités</i>	10	<i>Fin du jeu</i>	18
<i>Emplacements d'unité blanche</i>	10	<i>Score final</i>	18

PRÉSENTATION DU JEU

Les Tyrans de l'Ombreterre est un jeu de stratégie compétitif pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous endossez le rôle de chef d'une Maison drow. En tant que drow, votre objectif consiste à acquérir du pouvoir et de l'influence en prenant le contrôle de l'Ombreterre.

Pendant le jeu, vous construisez votre propre pioche avec des cartes qui représentent les seides de votre Maison et détermineront les actions que vous pourrez effectuer lors de votre tour. Vous pourrez ainsi recruter de nouveaux seides ou déployer des unités sur le plateau de jeu. Vous serez continuellement amené à affiner la composition de votre pioche, en ajoutant de nouvelles cartes et en retirant d'autres, pour augmenter son efficacité.

BUT DU JEU

Gagnez des points de victoire (PV) en recrutant de redoutables seides et en contrôlant les sites importants de l'Ombreterre. Le joueur qui possède le plus de PV à la fin du jeu remporte la partie.

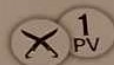


MATÉRIEL

- Plateau de jeu
- Livret de règles
- Casier de rangement
- Rangement Feuilles de scores
- 4 plateaux de Maison drow
- 340 cartes Seide
 - 28 Nobles
 - 12 Soldats
 - 15 Gardes
 - 15 Prêtresses de Loth
 - 30 Parias Déments
- 240 cartes de marché (six demi-paquets de 40 cartes chacun)
- 288 jetons prédécoupés
 - 160 unités pour les joueurs (en 4 couleurs, 40 par joueur)
 - 40 unités blanches (non-affiliées)
 - 20 espions (en 4 couleurs, 5 par joueur)
 - 40 jetons 1 PV
 - 16 jetons 5 PV
- 7 marqueurs de contrôle de site
- 1 marqueur Premier joueur



PLATEAUX DE MAISON DROW



UNITÉS NON-AFFILIÉES



ESPIONS



UNITÉS DES JOUEURS



JETONS DE PV



MARQUEUR PREMIER JOUEUR



MARQUEURS DE CONTRÔLE DE SITE

MISE EN PLACE

Avant de commencer une partie, mettez en place le jeu de la façon suivante :

1. Placez le plateau de jeu à portée de tous les joueurs. En fonction du nombre de joueurs, vous jouerez sur la totalité ou une partie seulement du plateau de jeu. Le plateau est divisé en trois parties délimitées par des pointillés.
 - **2 joueurs.** Ne jouez pas sur les sections extérieures mais uniquement sur la section centrale.
 - **3 joueurs.** Choisissez une des deux sections extérieures et jouez uniquement sur cette section et la section centrale.
 - **4 joueurs.** Jouez sur les trois sections.
 2. Choisissez 2 des demi-paquets de cartes de marché (40 cartes par paquet) et mélangez les cartes pour former la pioche de marché. Posez-la, face cachée, sur l'emplacement dédié du plateau.
- Première partie.** Si vous jouez pour la première fois, utilisez les demi-paquets des Drows et des Dragons.
3. Posez les cartes des Prêtresses de Lolth et des Gardes, faces visibles, sur leur emplacement dédié du plateau de marché.
 4. Si vous jouez avec le demi-paquet des Démons, posez les cartes Parias Déments, face visible, dans l'emplacement dédié.
 5. Posez les 6 premières cartes de la pioche de marché, faces visibles, sur les emplacements de marché.
 6. Posez un jeton d'unité blanche (non-affiliée) sur chaque emplacement d'unité indiqué par un **X** sur les sections du plateau avec lesquelles vous jouez.
 7. Posez les marqueurs de contrôle de site, face « contrôle total » visible, sur les emplacements dédiés du plateau.
 8. Posez les jetons PV sur le plateau.
 9. Déterminez au hasard le joueur qui jouera en premier et donnez-lui le marqueur Premier joueur.
 10. Chaque joueur effectue les actions suivantes :
 - Choisissez une Maison drow et prenez le plateau de Maison, le plateau de cénacle et tous les jetons de la couleur de cette maison. Placez-les devant vous.
 - Prenez 7 cartes Nobles et 3 cartes Soldats pour former votre pioche de départ. Mélangez-les cartes de votre pioche et placez-la, face cachée, sur l'emplacement dédié de votre fiche de maison.
 - Piochez 5 cartes de votre pioche.
 11. En commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie une unité sur n'importe quel site de départ du plateau de jeu qui n'est pas déjà occupé par un autre joueur. Les sites de départ sont de couleur noire.

DEMI-PAQUETS DE MARCHÉ

Les demi-paquets de marché suivants sont inclus dans le jeu Les Tyrans de l'Étranger.



Drows. Le paquet des Drows contient des cartes aux règles simples et aux coûts d'initiative peu élevés.



Dragons. Le paquet des Dragons contient beaucoup de cartes aux coûts d'initiative élevés, ainsi que 5 Dragons qui sauront vous récompenser si vous suivez une stratégie particulière.



Élémentaires. Le paquet des Élémentaires contient des cartes avec la capacité Focus, dont la puissance augmente en fonction du nombre de cartes du même aspect en votre possession.



Démons. Le paquet des Démons contient des cartes qui insèrent des Parias Déments dans le jeu de vos adversaires, ainsi que des Démons qui doivent dévorer vos propres cartes pour être joués.



Le paquet des Aberrations contient des cartes qui peuvent forcer les autres joueurs à défausser, réduisant leur force pour le tour à venir. Certains séides vous permettent aussi de piocher des cartes supplémentaires.



Le paquet des Morts-Vivants contient des cartes qui peuvent se dévorer elles-mêmes pour déclencher des effets supplémentaires. Attendez-vous à un paquet plus fin, à mesure que les séides se sacrifient pour votre cause.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

Les cartes de votre pioche représentent vos séides, des membres de votre Maison qui obéissent à vos ordres.

Les éléments suivants apparaissent sur chaque carte :

1. **Nom**
2. **Coût.** Le montant d'Influence (☉) que vous devez dépenser pour recruter la carte.
3. **Aspect.** Les séides incarnent différents aspects de la société drow, comme indiqué par les symboles correspondants. Voir « Aspects », ci-dessous.
4. **Type de séide.** Le type de créature du séide.
5. **Symbole de paquet.** Permet d'identifier le demi-paquet de marché auquel appartient la carte.
6. **Descriptif des règles.** Les actions permises par la carte lorsque vous la jouez.
7. **Texte d'ambiance.** Livre quelques informations sur l'histoire du séide. Ce texte n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
8. **Valeur en PV de la carte.** La valeur en points de victoire de la carte si elle se trouve dans votre pioche, votre main ou votre défausse à la fin de la partie.
9. **Valeur en PV du cénacle.** La valeur en points de victoire de la carte si elle se trouve dans votre cénacle à la fin de la partie.
10. **Rareté.** Le nombre d'exemplaires de cette carte dans un demi-paquet. Par exemple, une carte avec 2 points est présente en deux exemplaires dans le demi-paquet correspondant.



ASPECTS

Les séides incarnent les aspects suivants de la société drow :

- ☉ **Ambition.** Les séides ambitieux sont particulièrement adaptés pour recruter d'autres séides et former un cénacle puissant.
- ☿ **Conquête.** Les séides conquérants sont particulièrement adaptés pour prendre le contrôle des divers sites de l'Ombreterre.
- ♁ **Malice.** Les séides malveillants sont polyvalents et excellents en assassinat.
- ♂ **Ruse.** Les séides rusés sont particulièrement adaptés pour espionner et faire perdre le contrôle d'un site.
- ♋ **Obéissance.** Les séides obéissants accomplissent avec docilité les tâches quotidiennes que vous leur confiez.

L'HISTOIRE DERRIÈRE LES CARTES SÉIDE

Quand vous jouez des cartes Séide, vous assignez à ces individus certaines missions non spécifiées, qui sont représentées par les effets de leurs actions et les ressources qu'ils fournissent. Même si cet aspect n'affecte pas le déroulement du jeu, il est possible de se représenter ces missions comme autant de tâches et d'aventures diverses. Quand vos cartes Séide sont dans votre défausse, ces séides sont dans l'Ombreterre et accomplissent les tâches que vous leur avez assignées. Quand vous mélangez de nouveau les cartes de votre défausse avec celles de votre pioche, les séides reviennent de leur mission. Ensuite, quand vous les piochez de nouveau, les séides sont revenus dans votre bastion et sont prêts à repartir pour accomplir les nouvelles missions que vous leur assignerez.

RESSOURCES

Le Pouvoir (☿) et L'influence (☉) représentent les deux ressources de ce jeu. Vous pouvez les dépenser lors de votre tour pour effectuer des actions. Votre Pouvoir et votre Influence ne sont pas comptabilisés à l'aide de pions. En effet, quand vous les acquérez pendant votre tour, vous devez les dépenser lors de ce tour sous peine de les perdre. C'est avant tout en jouant des cartes que vous obtenez Pouvoir et Influence.

POUVOIR (☿)

Le Pouvoir vous permet de contrôler les divers sites de l'Ombreterre représentés sur le plateau de jeu. Le Pouvoir vous permet de déployer vos unités, assassiner les unités ennemies et renvoyer des espions.

INFLUENCE (☉)

L'Influence vous permet de recruter les cartes disponibles sur le plateau de jeu.

RÉSERVE

Le ☿ et ☉ que vous obtenez vont dans votre réserve et vous pouvez les dépenser à votre guise pendant l'étape 1 de votre tour. À la fin de votre tour, toutes les ressources de votre réserve que vous n'avez pas dépensées sont perdues. Vous ne pouvez pas les récupérer pour les utiliser au prochain tour.

SÉQUENCE DE JEU

Une partie de *Tyrans de l'Ombreterre* se joue round après round. Lors d'un round, chaque joueur joue son tour. L'un après l'autre en commençant par le premier joueur. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie (voir « Fin du jeu » à la page 18).

VOTRE TOUR

Quand vient votre tour, effectuez les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez et dans l'ordre de votre choix :

1. Jouez une carte de votre main (voir « Jouer les cartes » à la page 9).
2. Dépensez des ressources de votre réserve pour effectuer une des actions de base suivantes (voir « Actions » à la page 12) :
 - Assassinez une unité en dépensant 3 Pouvoirs (☹☹☹).
 - Déployez une unité en dépensant 1 Pouvoir (☹).
 - Recrutez une carte en dépensant un montant d'Influence (☹) égal au coût indiqué sur la carte.
 - Renvoyez un espion ennemi en dépensant 3 Pouvoirs (☹☹☹).

À la fin de votre tour, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Promouvez des cartes pour qu'elles intègrent votre cénacle si, pendant ce tour, vous avez joué des cartes qui vous permettraient de promouvoir à la fin du tour.
2. Gagnez des PV grâce à vos marqueurs de contrôle de site.
3. Défaussez les cartes que vous avez jouées et toutes celles que vous avez encore en main.
4. Piochez pour obtenir une main de 5 cartes. Si vous devez piocher une carte mais que votre pioche est épuisée, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche.

GAGNER DES PV

Lorsqu'il est indiqué que vous gagnez des PV, prenez des pions PV qui n'ont pas encore été attribués dont le montant total équivaut au nombre de PV gagnés et posez-les dans la salle des trophées de votre plateau de Maison.

JOUER LES CARTES

Pour jouer une carte, posez-la devant vous face visible. Suivez les instructions dans l'ordre de lecture, en ajoutant à votre réserve les éventuelles ressources (☹) et (☹) qu'elle confère (voir « Réserve » à la page 7).

Les instructions des cartes sont toujours appliquées, même si elles vont à l'encontre des règles du jeu.

CAPACITÉS SPÉCIALES

La plupart des cartes octroient simplement des ressources ou vous demandent d'effectuer une action décrite dans la section « Actions » de la page 11. Les capacités nécessitant de plus amples explications sont décrites ici.

CAPACITÉS AVEC UN COÛT (▶)

Quand une flèche apparaît dans le texte d'une carte, elle indique qu'il faut payer un coût pour déclencher l'effet correspondant. Réglez le coût indiqué à gauche de la flèche afin de déclencher l'effet décrit à droite de la flèche. Vous ne pouvez régler ce coût qu'une seule fois lorsque vous jouez la carte.

Notez toutefois que, contrairement aux instructions décrites dans le reste du texte d'une carte, vous n'êtes pas obligé de régler le coût lié à une capacité. Si vous ne payez pas ce coût, vous ne déclenchez pas la capacité. Par exemple, le *Paria Dément* possède la capacité suivante : « Défaussez une carte de votre main ▶ Renvoyez le *Paria Dément* dans la réserve. » Vous pouvez toujours jouer le *Paria Dément* et décider de ne pas défausser une carte, donc de ne pas utiliser la capacité correspondante.

FOCUS

Le demi-pion Focus complémentaire permet d'utiliser la capacité comportant un Focus. Quand vous jouez une carte permettant de déclencher un Focus, si vous avez déjà joué lors de ce tour une carte dont l'effet est identique à celui de la carte de Focus, vous ne pouvez pas jouer ou si vous révélez une carte de votre main dont l'effet est identique, vous déclenchez l'effet de Focus de la carte de la flèche.

INTERACTIONS AVEC LE PLATEAU DE JEU

Votre Présence et votre capacité à contrôler l'Ombreterre sont représentées par vos forces : les unités et les espions que vous avez posés sur le plateau de jeu.

PRÉSENCE

Pour effectuer la plupart des actions sur le plateau de jeu, vous devez bénéficier d'une Présence là où vous effectuez l'action. Vous bénéficiez d'une Présence :

- dans tout site que vous occupez avec un espion ou une unité, et dans tout site adjacent à un emplacement où vous avez une unité.
- dans tout emplacement d'unité situé sur une route si cet emplacement est adjacent à un site ou à un emplacement occupé par une de vos unités.

EMPLACEMENTS D'UNITÉS

Les emplacements d'unités sont les seuls emplacements du plateau de jeu sur lesquels on peut placer des jetons d'unités.

Un emplacement d'unité

Un emplacement d'unité blanche



EMPLACEMENTS D'UNITÉ BLANCHE

Les unités blanches sont des forces ennemies représentant les habitants de l'Ombreterre non-affiliés aux Maisons Noires. Ces unités n'effectuent aucune action : elles ne servent qu'à freiner votre conquête de l'Ombreterre. Quand une unité blanche est retirée du plateau de jeu, les joueurs peuvent utiliser l'emplacement qu'elle occupait pour y placer leurs unités.

SITES

Un site contient plusieurs emplacements d'unités rassemblés à l'intérieur d'une unique case plus grande. Les sites peuvent également contenir les éléments suivants :

1. **Nom.** Le nom du site.
2. **Valeur en PV.** La valeur en PV gagnée par le joueur qui contrôle le site à la fin de la partie.
3. **Marqueur de contrôle du site.** Le joueur qui contrôle le site prend ce marqueur.
4. **Site de départ.** L'endroit où un joueur déploie sa première unité au début du jeu. Ces sites sont reconnaissables à leur couleur noire.

CONTRÔLE



Un site de départ.

Vous contrôlez un site quand il contient davantage d'unités de votre couleur que de celles de vos adversaires.



Exemple : le joueur rouge possède deux unités à Araumycos, le joueur noir une unité et le site contient une unité blanche. C'est donc le joueur rouge qui contrôle ce site.

Vous perdez le contrôle d'un site dès que le nombre de vos unités présentes à l'intérieur est égal ou inférieur à celui des unités d'une autre couleur.

CONTRÔLE TOTAL

Vous avez le contrôle total d'un site si tous ses emplacements d'unités sont exclusivement occupés par vos unités et qu'aucun espion ennemi n'est présent sur ce site.

MARQUEUR DE CONTRÔLE DE SITE

Un marqueur de contrôle de site est un marqueur que vous posez devant vous pour indiquer que vous contrôlez le site correspondant. Quand vous prenez le contrôle d'un site qui possède un marqueur de contrôle, prenez ce marqueur sur le plateau de jeu ou au joueur qui le contrôlait avant vous. Par la suite, si le site est contesté (et qu'il y a égalité pour son contrôle), remettez le marqueur de contrôle de ce site sur le plateau de jeu.

Une fois par tour, pour chaque marqueur de contrôle de site en votre possession, vous gagnez un bonus qui dépend de l'étendue de votre contrôle sur le site (contrôle ou contrôle total). Retournez le marqueur sur la face appropriée. Vous gagnez le bonus indiqué immédiatement, dès le tour où vous obtenez le marqueur.

ROUTES

Une route est un chemin entre deux sites contenant un ou plusieurs emplacements d'unité.



Une route



ACTIONS

Vous pouvez toujours effectuer certaines actions pendant l'étape 1 de votre tour en dépensant des ressources (voir « Votre tour » à la page 8). Vous pouvez également effectuer des actions supplémentaires en jouant des cartes pendant votre tour.

MOTS ET PHRASES CLÉS

Certaines règles et cartes utilisent les mots et les phrases suivantes :

- **Présence.** La plupart des actions que vous effectuez sur le plateau de jeu nécessitent la Présence de vos unités là où vous effectuez l'action. Voir « Présence » à la page 10.
- **Ennemi.** Quand les règles et les cartes font référence aux unités ennemies, celles-ci incluent les unités blanches et les unités des autres joueurs.
- **N'importe où sur le plateau.** Quand cette phrase apparaît, cela signifie que vous n'avez pas besoin d'une Présence là où l'on vous demande d'effectuer l'action.

ASSASSINER UNE UNITÉ

« Je vous rapporterai un nouveau crâne pour embellir votre salle des trophées avant que cette bougie ne soit entièrement consumée, Maître. »

—Zakeel, drow assassin

Vous pouvez assassiner une unité uniquement là où vous avez établi une Présence. Pour assassiner une unité, prenez une unité positionnée sur un emplacement d'unité et placez-la dans la salle des trophées de votre plateau de Maison. Vous ne pouvez pas assassiner vos propres unités.

Pendant l'étape 1 de votre tour, vous pouvez dépenser 3 Pouvoirs (☉☉☉) de votre réserve pour assassiner une unité.

DÉPLOYER UNE UNITÉ

« Les Maisons drows ont des yeux partout. Vous pensez peut-être être seul dans l'Ombreterre, mais ils vous observent, vous pouvez me croire. »

—Bruenor Marteau-de-guerre

Vous pouvez déployer une unité uniquement là où vous bénéficiez d'une Présence. Pour déployer une unité, prenez-en une dans votre caserne et placez-la dans un emplacement d'unité vide. Dans l'éventualité peu probable où vous n'auriez plus aucune unité sur le plateau de jeu, vous pouvez déployer votre unité dans l'emplacement d'unité vide de votre choix, n'importe où sur le plateau.

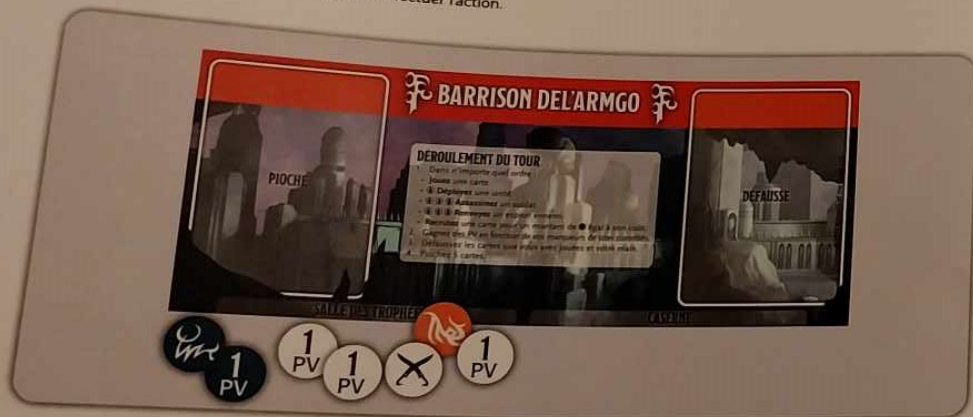
Chaque fois que vous effectuez cette action alors que vous n'avez plus aucune unité dans votre caserne, vous gagnez 1 PV à la place.

Pendant l'étape 1 de votre tour, vous pouvez dépenser 1 Pouvoir (☉) de votre réserve pour déployer une unité.

DÉVORER UNE CARTE

Pour dévorer une carte, posez-la dans l'emplacement dédié des cartes dévorées du plateau. Les cartes dévorées ne font plus partie du jeu.

Si vous dévorez une carte du marché, remplacez-la par la première carte de la pioche du marché.



La salle des trophées

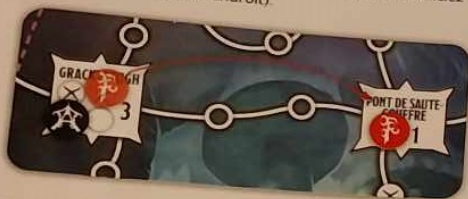
PIOCHER UNE CARTE

Pour piocher une carte, prenez la première carte de votre pioche et mettez-la dans votre main.

Chaque fois que vous devez piocher une carte mais qu'il n'en reste aucune, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche.

DÉPLACER UNE UNITÉ

Vous pouvez déplacer une unité uniquement depuis un emplacement où vous avez établi une présence. Pour déplacer une unité, posez-la sur un emplacement d'unité vide n'importe où sur le plateau (même si vous ne bénéficiez d'aucune Présence à cet endroit).



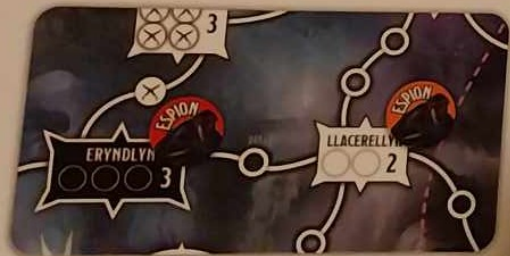
POSER UN ESPION

« Plus d'une Maison drow est tombée à cause d'un espion bien placé. »

—Shaleel, prêtresse de Loth

Pour effectuer cette action, posez l'espion sur un site qui ne contient pas déjà un de vos espions. Posez-le à côté du nom du site et non sur un des emplacements d'unités. Vous n'avez pas besoin d'avoir établi une Présence sur un site pour y poser un espion. Tous les joueurs peuvent avoir des espions sur un même site.

Si vous effectuez cette action alors que tous vos espions ont déjà été posés, vous avez le choix entre ne rien faire ou récupérer un de vos espions pour le reposer aussitôt.



PROMOUVOIR UNE CARTE

« Le cénacle d'une Maison drow est un puissant consortium qui rassemble les conspirateurs les plus ambitieux, les traîtres les plus fourbes et les assassins les plus impitoyables qui soient. »

—Tam Zawad, maître-espion Menestrel

Pour promouvoir une carte afin de l'intégrer à votre cénacle, posez-la face visible sur votre plateau de cénacle. Les cartes promues ne font plus partie de votre pioche et ne seront plus mélangées avec les autres cartes pour former une nouvelle pioche.

À la fin de la partie, vous gagnez des points de victoire correspondants aux cartes promues dans votre cénacle. Le total de ces points de victoire est égal à la valeur de PV de cénacle de chaque carte.



Les maîtres de Sorcère ont été promus et peuvent ainsi rejoindre le cénacle.

RECRUTER UNE CARTE

Pour recruter une carte, prenez-la sur le plateau et mettez-la dans votre défausse. Ensuite, si vous avez recruté une carte du marché, remplacez-la par la première carte de la pioche du marché.

Pendant l'étape 1 de votre tour, vous pouvez dépenser l'Influence (☉) qui se trouve dans votre réserve pour recruter un Gardé, une Prêtresse de Loth ou une carte du marché. Dépensez un montant d'Influence égal au coût de la carte.

Si la réserve de Gardés, de Prêtresses de Loth ou de Parias déments est épuisée, la partie continue mais vous ne pouvez plus recruter le type de cartes épuisées. Si plusieurs Parias déments sont recrutés et que leur nombre est insuffisant pour répondre à la demande, ils sont recrutés dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur dont c'est le tour.



Aerisi Kalinoth attend au marché qu'un joueur possède suffisamment d'influence pour la recruter.

RENOYER UNE UNITÉ OU UN ESPION

« Toutes les erreurs doivent être sévèrement punies. Exposez seulement quelques centimètres de votre nuque et vous risquez de vous faire trancher la tête. »

—Jhael'Dara, maître d'armes drow

Vous pouvez renvoyer une unité ou un espion ennemi uniquement là où vous bénéficiez d'une Présence. Pour renvoyer une unité ou un espion ennemi, prenez le jeton situé sur le site ou l'emplacement d'unité correspondant et renvoyez-le vers la caserne de son propriétaire.

Pour renvoyer un de vos espions ou une de vos unités, prenez le jeton situé sur n'importe quel site ou emplacement d'unité du plateau de jeu et renvoyez-le dans votre caserne.

Vous ne pouvez renvoyer que les forces appartenant à un joueur.

Pendant l'étape 1 de votre tour, vous pouvez dépenser 3 Pouvoirs (☛☛☛) de votre réserve pour renvoyer un espion ennemi.



Le joueur rouge veut sécuriser sa position dans le Phaerlin. Il peut dépenser 3 Pouvoirs pour renvoyer l'espion du joueur bleu dans sa caserne. Le joueur rouge obtiendra ainsi le contrôle total du site.

SUPPLANTER UNE UNITÉ

« Pourquoi avoir recours à quelque chose d'aussi vulgaire que le meurtre quand vous pouvez contrôler les esprits ? »

—Kimmuriel Oblodra

Vous pouvez supplanter une unité uniquement là où vous avez établi une Présence. Pour supplanter une unité, assassinez-la puis déployez une de vos unités dans l'emplacement désormais vacant (voir les sections « Assassiner une unité » et « Déployer une unité » plus haut).

Vous ne pouvez supplanter que des unités ennemies.



Le joueur noir a joué une carte qui lui permet de supplanter une unité.



Dans un premier temps, il assassine l'unité rouge.



Ensuite, il déploie une de ses unités dans l'emplacement d'unité désormais vacant.



FIN DU JEU

La partie prend fin quand survient l'un des événements suivants :

- Un joueur déploie sa dernière unité.
- La pioche du marché est épuisée.

Quand l'évènement marquant la fin de la partie se produit, le jeu se poursuit jusqu'à la fin du round en cours, puis la partie prend fin.

SCORE FINAL

À la fin du jeu, utilisez le bloc de scores pour calculer le nombre de PV obtenus par les joueurs. Chaque joueur gagne les PV suivants :

- Le total de PV de chaque site contrôlé.
- 2 PV pour chaque site contrôlé totalement.
- 1 PV pour chaque unité dans la salle des trophées.
- Le total de PV de chaque carte de la pioche, de la main et de la défausse d'un joueur.
- Le total de PV de cénacle de chaque carte promue dans son cénacle.
- Le total des jetons de PV obtenus pendant le jeu.

C'est le joueur ayant le plus de PV à la fin du jeu qui remporte la victoire. En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent ensemble la victoire.