

# Livret de Règles





## Table des Matières

Contenu du Jeu.....	1
---------------------	---

### CHAPITRE I : RÈGLES DE BASE

Le Champ de Bataille.....	3
Détail d'une Carte.....	4
Mise en Place.....	5
Comment Gagner (Mode Duel).....	5
Comment Jouer des Cartes.....	5
Déroulement du Tour.....	6
Guerroyer, Tenir la Position, Soutien.....	6
Alliés, Ennemis et Zones de Guerre.....	7
Actions, Réactions et Chaîne d'Ordres.....	8
Utiliser des Actions pour Placer et Déployer des Créatures.....	9
Personnaliser vos Decks.....	9
Résoudre les Conflits.....	9

### CHAPITRE II : MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

Mode Solo.....	11
Mode Coopératif.....	16
Jusqu'au Dernier.....	17
Glossaire des Mots-Clés.....	18
Conseils Stratégiques et Autres Bonus.....	20
Crédits.....	21
Résumé des Règles.....	22

## Qu'est-ce que *Siegestorm*?

*Siegestorm* est un jeu de combats implacables prévu pour 1 à 4 joueurs, dans lequel des armées vont se lancer à l'assaut des défenses de l'adversaire en essayant d'épuiser les forces ennemies au cours d'une guerre d'attrition sans merci. Vous êtes un général et vous allez devoir faire de choix décisifs. Chaque carte de votre deck constitue une ressource que vous pouvez utiliser de différentes façons. Votre décision sera souvent risquée, douloureuse, voire les deux. Vous n'aurez ni à utiliser des pions ou des dés, ni à mémoriser plusieurs types de cartes, des suites de chiffres ou des règles complexes. Rien qui ne puisse vous distraire de votre but: faire souffrir l'ennemi! Afin de gagner la partie, vous devez survivre à votre adversaire en épuisant ses ressources avant qu'il n'épuise les vôtres.

## Un Mot sur les Règles de Base

Avec l'ajout de *Siegestorm: Mode Siège*, nous avons étendu l'univers de *Siegestorm* de façon à inclure de nouvelles façons de jouer, comme le *Mode Solo*, le *Mode Coopératif* ou le *Mode multijoueur Jusqu'au Dernier*. Que vous soyez un «Guerroyeur» endurci ou une nouvelle recrue de *Siegestorm*, commencez par étudier les «règles de base» révisées du *Mode Duel* d'origine, contenues dans ce manuel. Ces règles ont été mises à jour de façon à servir d'assise à tous les nouveaux modes de jeu. Une fois que vous maîtrisez les règles et les concepts de base, reportez-vous au «Chapitre II: Modes de Jeu Supplémentaires» pour y découvrir des variantes de règles spécifiques à chacun des nouveaux modes de jeu.





# Contenu du Jeu



**Cartes Boss x3**  
(Moyen, Difficile, Très Difficile)

**Plateau de Boss x1**  
(avec variante au dos)



**Jauge de Vie x1**  
(avec variante au dos)



**Plateaux de Zone de Guerre x4**  
(deux variantes fournies)



**Pions Esprit x13**



**Pions Bande x15**



**Pion Réserve x1**



**Pion Menace x1**



**Ysra x54**  
Deck de Faction de Joueur



**Khung'lai x54**  
Deck de Faction de Joueur



**Gobelins Maléfiques x24**  
Deck Solo/Coop



**Chamanes Spectraux x24**  
Deck Solo/Coop

# Chapitre I: Règles de Base

Bienvenue dans *Siegestorm*! Dans ce chapitre sont présentées les règles permettant les affrontements en duel. Les nouveaux joueurs de *Siegestorm* sont invités à commencer par cette section. Lors d'une partie standard de *Siegestorm*, deux joueurs, possédant chacun un deck construit de 34 cartes, vont s'affronter. Chaque faction contient un deck préconstruit destiné à vous guider lors de vos premières parties.

# Mode Duel: Champ de Bataille

JOUEUR 2

Pertes et Ressources du Joueur 2



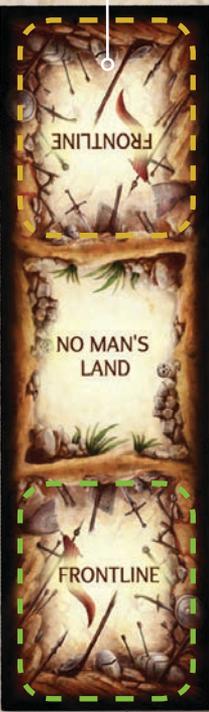
**Zone de Guerre**  
Contient votre Ligne de Front, la Ligne de Front de votre adversaire et le No Man's Land.



Zone de Soutien du Joueur 2

Zone de Déploiement du Joueur 2

Sentier de la Guerre du Joueur 2



**Sentier de la Guerre du Joueur 1**  
Chaque créature que vous jouez commence dans la Zone de Déploiement et progresse de 1 emplacement chaque tour. Les créatures situées dans une Zone de Déploiement sont considérées comme des Défenseurs. Quand une créature progresse hors du Sentier de la Guerre, vous devez l'envoyer soit Guerroyer, soit Tenir la Position, soit en Soutien. Chaque emplacement du Sentier de la Guerre ne peut jamais contenir plus de 1 créature.

**Deck de Ressources du Joueur 1**  
Ce deck contient l'ensemble des alliés dont vous disposez. Chaque fois que vous piochez des cartes, elles proviennent de ce deck. Quand vous subissez X points de dommages, vous devez prendre X cartes du dessus de votre deck de Ressources et les placer dans votre pile de Pertes. Si à n'importe quel moment vous ne pouvez pas piocher ou prendre de carte de votre deck parce qu'il est épuisé, vous perdez la partie!

Zone de Soutien du Joueur 1  
Les cartes placées ici vont aider à payer le coût des cartes jouées ou des capacités



Zone de Déploiement du Joueur 1

JOUEUR 1

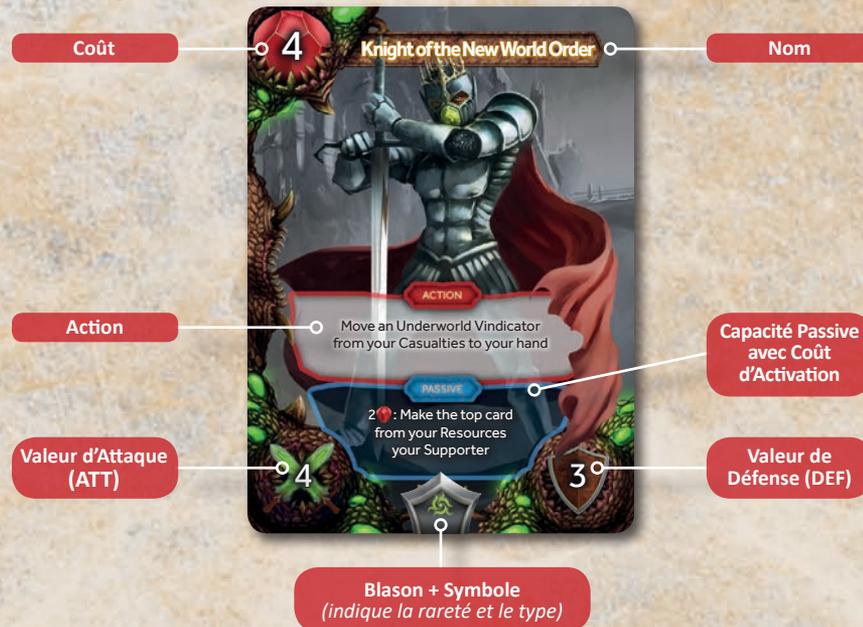


**Pertes**  
Les cartes dépensées et les créatures tuées sont placées ici, face visible.

4

## Détail d'une Carte

Toutes les cartes de *Siegestorm* utilisent la structure et la terminologie ci-dessous:



Soldat



Vétéran



Élite



Champion

Carte de Deck  
de DépartCarte de Deck  
de BaseCarte de Booster  
d'Extension

## Dos des Cartes

Les cartes de *Siegestorm* sont dotées de dos personnalisés selon la faction à laquelle elles appartiennent. Vous découvrirez qu'il est possible de «voler» des cartes dans la main de votre adversaire pour les ajouter à la vôtre et les utiliser contre lui. En conséquence, l'utilisation de pochettes de protection à dos opaque peut se révéler utile, afin de masquer les dos des cartes se trouvant dans votre main, vos Ressources ou votre Zone de Soutien.



## Mise en Place

1. **Disposez une Zone de Guerre au centre du Champ de Bataille** (Les Zones de Guerre ne diffèrent que par leur apparence).
2. **Préparez votre deck de Ressources.** Chaque joueur doit construire un deck de 34 cartes appartenant à l'une des factions de joueur (Ysra, Khung'lai, Seraphia ou Styxia). Chaque deck peut contenir un maximum de quatre exemplaires d'une même carte Soldat ou Vétéran et un maximum de 2 exemplaires d'une même carte Élite ou Champion. Les cartes qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte.
3. **Les joueurs mélangent leur deck et piochent chacun 2 cartes pour constituer leur main de départ.** Si vous n'êtes pas satisfait de vos cartes de départ, vous pouvez remettre une de ces cartes ou les deux au-dessous de votre deck de Ressources et piocher de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 2 en main. Vous ne pouvez refaire votre main de départ qu'une seule fois!
4. **Décidez qui commence en jouant à pile ou face ou en lançant un dé.** Vous êtes maintenant prêt au combat!

*Il est conseillé aux joueurs novices de Siegestorm d'utiliser l'un des decks de départ préconstruits d'Ysra ou Khung'lai. Les decks de départ contiennent des cartes portant un symbole  ivert dans le blason au bas de la carte. Les cartes portant un symbole deck de base  blanc ou booster  sont celles que vous pouvez utiliser pour personnaliser vos decks une fois que vous êtes plus à l'aise avec les règles.*

## Comment Gagner (Mode Duel)

*Siegestorm* est un jeu d'attrition dans lequel chacun s'efforce d'épuiser les Ressources de son adversaire. Le gagnant est le premier joueur qui ne peut plus piocher ou prendre une carte de son deck de Ressources lorsqu'il est contraint de le faire.

## Comment Jouer des Cartes

Pour jouer une carte de votre main, vous devez d'abord en payer le coût. Défaussez un nombre de cartes de votre main égal au coût de la carte jouée et placez-les sur votre pile de Pertes, face visible. Vous pouvez utiliser des cartes situées dans votre Zone de Soutien pour vous aider à payer ce coût (voir «Soutien» page 7). Si vous ne pouvez pas payer une carte, vous ne pouvez pas la jouer. Quand vous payez le coût d'une carte, vous devez déclarer si vous la jouez en tant qu'«action» ou en tant que «créature»:

**Jouer une Action** – Jouez la carte depuis votre main, en déclarant que vous effectuez une action. Résolez la capacité décrite dans la partie Action de la carte, puis placez cette dernière dans votre pile de Pertes. Vous pouvez ensuite jouer des actions supplémentaires pendant votre tour, tant que vous pouvez en payer le coût.

**Jouer une Créature** – Il s'agit de la méthode la plus courante pour mettre une créature en jeu. Jouez la carte en annonçant que vous la jouez comme une créature et placez-la dans votre Zone de Déploiement.

- » Vous ne pouvez déployer une créature que pendant votre tour, et seulement si votre Zone de Déploiement (le premier emplacement de votre Sentier de la Guerre) est actuellement libre.
- » Vous ne pouvez déployer qu'une seule créature par tour. Le seul moyen de déroger à cette règle consiste à jouer une action ou une capacité qui vous permet de déployer une autre créature.
- » Tant qu'une créature se trouve sur votre Sentier de la Guerre, sa Capacité Passive fonctionne.
- » Si plusieurs cartes dotées de la même Capacité Passive se trouvent sur votre Sentier de la Guerre, leurs effets se cumulent (par exemple +1 ATT ou +1 DEF).
- » Si la Capacité Passive d'une créature possède un **coût d'activation** (qui peut être payé à l'aide de cartes supplémentaires et/ou de Soutiens), vous pouvez activer cette capacité à tout moment, autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous pouvez en payer le coût d'activation à l'aide de cartes et/ou de Soutiens.

## Déroulement du Tour

Les joueurs effectuent leur tour en alternance. Chaque tour est composé des étapes suivantes:

1. **Préparation**
  2. **Pioche**
  3. **Progression du Sentier de la Guerre**
  4. **Déploiement**
  5. **Tour Supplémentaire**
  6. **Fin du Tour**
1. **Préparation** – Redressez toutes les cartes inclinées dans votre Zone de Soutien. Elles peuvent de nouveau être utilisées.
  2. **Pioche** – Piochez 2 cartes de votre deck de Ressources (NOTE: Lors de son premier tour, le **premier joueur ne pioche qu'une seule carte** au lieu de deux au cours de cette étape). Si vous ne possédez plus assez de Ressources pour piocher vos 2 cartes, vous perdez la partie! Vous pouvez avoir un maximum de 10 cartes en main. Lorsque vous avez déjà 10 cartes en main, toute nouvelle carte que vous piochez va directement dans votre pile de Pertes, sans passer par votre main.
  3. **Progression du Sentier de la Guerre** – Toutes les créatures présentes sur votre Sentier de la Guerre avancent de 1 emplacement. Si une créature quitte le dernier emplacement, vous devez immédiatement l'envoyer soit Guerroyer, soit tenir la Position, soit en Soutien.
  4. **Déploiement** – Si votre Zone de Déploiement est libre, vous pouvez y jouer une créature. Si votre Zone de Déploiement est déjà occupée, vous ne pouvez pas déployer une nouvelle créature avant d'avoir fait progresser votre Sentier de la Guerre et vidé votre Zone de Déploiement. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul déploiement par tour. Cependant, certaines actions vous permettent d'outrepasser cette règle (voir «Utiliser des Actions pour Placer et Déployer des Créatures», page 9). Vous ne pouvez pas déployer de créature pendant le tour de votre adversaire.
  5. **Tour Supplémentaire** – Vous pouvez effectuer un tour supplémentaire si vous avez joué une carte vous permettant de le faire. Vous ne pouvez pas effectuer plus d'un tour supplémentaire avant que votre adversaire ne joue son propre tour.
  6. **Fin du Tour**

## Guerroyer, Tenir la Position, Soutien

Quand une créature atteint le dernier emplacement de votre Sentier de la Guerre, elle est prête à prendre part au combat. Lors de votre prochain tour, quand vous ferez progresser votre Sentier de la Guerre et que la créature va quitter le dernier emplacement, vous devrez immédiatement l'envoyer soit Guerroyer, soit Tenir la Position, soit en Soutien.

### Guerroyer

Votre créature attaque votre adversaire, infligeant des dommages et effectuant son action. Si votre adversaire possède une carte dans sa Zone de Déploiement (un Défenseur), soustrayez sa Valeur de Défense de votre valeur d'Attaque afin de calculer la Force d'Attaque finale. Une fois la Force d'Attaque de la carte Guerroyante déterminée, choisissez une cible:

**Ciblez une Créature** – Vous pouvez cibler n'importe quelle carte de votre adversaire située sur sa Ligne de Front ou dans le No Man's Land. *Les créatures Guerroyantes ne peuvent pas cibler des cartes situées sur le Sentier de la Guerre de l'adversaire!* Si votre Force d'Attaque est supérieure à la Valeur de Défense de la créature ciblée, cette dernière est tuée. Tous les dommages excédentaires sont perdus.

OU

**Ciblez l'Adversaire** – Vous pouvez directement cibler votre adversaire. Ce dernier doit prendre un nombre de cartes de son deck de Ressources égal à la Force d'Attaque de votre créature et les placer directement dans sa pile de Pertes.

Après avoir Guerroyé et résolu toutes les actions ou capacités associées, la créature dépensée est placée dans votre pile de Pertes.

*NOTE: Une créature Guerroyante est considérée comme se trouvant sur votre Sentier de la guerre jusqu'à ce qu'elle rejoigne votre pile de Pertes.*

## Tenir la Position

Placez la créature sur votre Ligne de Front ou dans le No Man's Land, du moment que l'emplacement choisi est libre. Si votre Ligne de Front est déjà occupée, vous pouvez envoyer la créature qui s'y trouve dans votre pile de Pertes afin d'y placer la nouvelle. Les créatures situées dans le No Man's Land ne peuvent pas être remplacées par un ordre Tenir la Position. Tant que votre créature se trouve sur la Ligne de Front ou dans le No Man's Land, sa Capacité Passive fonctionne.

## Soutien

Placez la créature dans votre Zone de Soutien, face cachée. Votre créature est désormais un Soutien. À partir de maintenant pour pouvez «mobiliser» le Soutien une fois par tour afin qu'il vous aide à payer le coût de n'importe quelle carte ou Capacité Passive. Pour mobiliser un Soutien, inclinez la carte à 90° et soustrayez 1 au coût de la carte ou de la capacité que vous jouez. Il n'y a pas de limite au nombre de Soutien que votre Zone de Soutien peut accueillir, bien que chaque Soutien ne puisse être mobilisé qu'une seule fois par tour.

*NOTE : Un Soutien peut être mobilisé dès qu'il est placé dans votre Zone de Soutien.*

## Alliés et Ennemis

De nombreuses cartes de *Siegestorm* possèdent des effets ou des capacités qui ciblent des Alliés ou des Ennemis. **Une créature n'est pas considérée comme un Allié lorsqu'elle résout sa propre action ou capacité.** Selon sa position sur le Champ de Bataille, une créature peut être considérée soit comme un Allié, soit comme un Ennemi, soit comme aucun des deux.

## Créatures sur le Sentier de la Guerre

Toute créature située sur  *votre propre*  Sentier de la guerre est considérée comme un Allié. Toute créature située sur le Sentier de la Guerre  *de l'adversaire*  est considérée comme un Ennemi.

## Créatures dans la Zone de Guerre

Les créatures situées sur une Ligne de Front ou dans le No Man's Land ne sont jamais considérées comme des Alliés ou des Ennemis. Elles ne peuvent par conséquent pas être ciblées par des actions et des capacités qui affectent des Alliés ou des Ennemis. Les créatures situées sur une Ligne de Front ou dans le No Man's Land ne peuvent être ciblées que par des créatures Guerroyantes.



## Actions, Réactions et Chaîne d'Ordres

Pendant votre tour, vous pouvez jouer à tout moment une ou plusieurs cartes de votre main ou des Capacités Passives provenant de cartes situées sur votre Sentier de la Guerre. Chaque fois, votre adversaire dispose d'une occasion de **réagir** avec une de ses propres actions ou capacités. À l'inverse, pendant le tour de votre adversaire, vous ne pouvez jouer des actions ou des Capacités Passives qu'en réaction aux actions ou aux Capacités Passives de votre adversaire.

Immédiatement après avoir joué une carte ou une capacité en réaction, vous devez en payer le coût. Vous ne pouvez jouer qu'une seule réaction pour chaque action ou capacité effectuée par le joueur actif. Du moment qu'il peut en payer le coût, un joueur peut réagir à une réaction.

Quand plusieurs actions et capacités sont jouées d'affilée en réaction des unes aux autres, elles forment une Chaîne d'Ordres. Quand la chaîne est terminée, elle est résolue en partant de la dernière carte jouée et en remontant vers la première. Une fois la résolution commencée, les joueurs ne peuvent plus modifier les actions et les capacités de la chaîne, ni y réagir.

### EXEMPLE DE CHAÎNE D'ORDRES:

*Le joueur A joue une action lui permettant de placer une créature sur sa Ligne de Front. Le joueur B réagit en jouant une action qui indique: «Détruisez la créature ciblée». Le joueur A réagit à son tour en activant la capacité Passive d'une autre créature située sur son Sentier de la Guerre: «Jusqu'à la fin du tour, vos cartes ne peuvent pas être ciblées par des actions ou des capacités». Le joueur B déclare qu'il n'a plus de réactions à jouer. La chaîne est maintenant terminée.*

*On résout à présent la chaîne en partant du dernier ordre joué:*

*Premièrement, le joueur A protège ses cartes grâce à sa capacité passive. Ensuite, l'action de destruction du joueur B est déclenchée, mais en l'absence de cible légale, elle fait long feu ! Le joueur B place sa carte dans sa pile de Pertes. Enfin, le joueur A place sa créature sur sa Ligne de Front.*

*NOTE: Si une action ou une capacité est annulée ou ne peut pas être déclenchée, le joueur doit quand même en payer tous les coûts!*

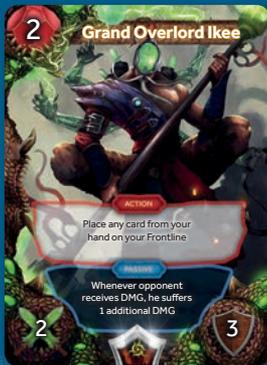


## Utiliser des Actions pour Placer et Déployer des Créatures

Il existe plusieurs actions vous permettant de placer des créatures sur le Champ de Bataille ou d'en déployer en dehors de votre étape de Déploiement normale. Tant que votre Zone de Déploiement est libre et que vous pouvez payer les coûts, vous pouvez placer ou déployer un nombre illimité de créatures en utilisant ces actions.

### EXEMPLES D' ACTIONS PLACER/DÉPLOYER:

L'Action du «Grand Overlord Ikee» vous permet de placer n'importe quelle carte de votre main sur votre Ligne de Front. La capacité Passive de l'«Ancient Dragon» vous permet de **déployer** la créature du sommet de votre pile de Pertes.



## Résoudre les Conflits

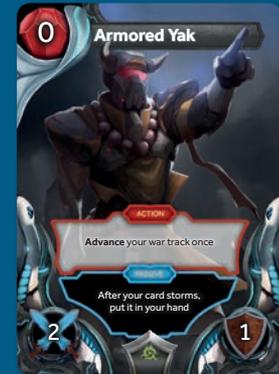
Il peut arriver que le texte d'une carte contredise une règle de ce livret. Dans un tel cas, **c'est toujours le texte de la carte qui s'applique**. En outre, de nombreuses actions, capacités et autres effets de jeu peuvent être déclenchés au même moment, ce qui peut créer des conflits de timing. En cas de litige, résolvez les conflits en appliquant l'ordre de priorité suivant:

**ACTIONS > CAPACITÉS PASSIVES > RÈGLES DE BASE**

### EXEMPLE DE CONFLITS DE TEXTES DE CARTES:

Vous faites Guerroyer votre «Retired Master». Sa **Capacité Passive** vous indique qu'il devient votre Soutien après avoir Guerroyé. Mais vous possédez également l'«Armored Yak» sur votre Sentier de la Guerre et sa **Capacité Passive** indique que les cartes sont renvoyées dans votre main après avoir Guerroyé.

Nous avons ici deux **Capacités Passives** conflictuelles. Toutes deux possédant la même priorité de résolution (Actions > Capacités Passives > Règles de Base), vous choisissez celle que vous résolvez: soit renvoyer le «Retired Master» dans votre main, soit en faire votre Soutien.



## Personnaliser vos Decks

Après quelques parties avec les decks de départ, les joueurs les plus aguerris voudront probablement construire leurs propres decks. Pour cela, créer un deck de 34 cartes issues de l'une des factions de joueur de *Siegestorm*. Chaque deck ne peut pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte Soldat ou Vétéran et pas plus de 2 exemplaires d'une même carte Champion ou Élite.

## Chapitre II: Modes de Jeu Supplémentaire



Le *Mode Siège* de *Siegestorm* propose des decks et des règles gérés par une «IA», afin de rendre possible le jeu en solitaire. Vous pouvez maintenant vous entraîner et vous amuser en affrontant différents boss dotés de capacités et de decks variés et qui offrent de véritables défis au plus endurci des Guerroyeurs! Nous avons également créé des variantes de jeu avec le *Mode Coopératif* à 2 joueurs et le *Mode Jusqu'au Dernier* à 3 ou 4 joueurs!

Les règles détaillées dans le *Chapitre I: Règles de Base* s'appliquent à tous ces nouveaux modes... avec quelques exceptions, évidemment. Même si vous êtes un habitué de l'édition originelle de *Siegestorm*, nous vous conseillons de consulter le Chapitre I, car certains points de règles ou mots-clés ont été modifiés. Afin de demeurer concis, seuls les changements par rapport à la règle de base seront détaillés dans les pages suivantes pour chaque mode. Sauf indication contraire, partez du principe que les règles de base s'appliquent.

# Mode Solo: Champ de Bataille

## BOSS

**Carte Boss**

**Carte Boss**  
Blyss, The Goblin King  
The Goblin King  
VICTORY CONDITIONS  
Blyss's Life Points are reduced to zero.  
OR  
Blyss's Resources are depleted.  
MENACE LEVEL EFFECTS  
When any of Blyss's Allies deploy, increase the Menace Level by one.  
HARD  
4

**Plateau du Boss**

MENACE LEVEL

1 2 3 4 5+

**Pion Niveau de Menace**

**BOSS TURN**

1. Discard to Reserves
2. Advance War Track
3. Draw
4. Actions
  - + Deploy
  - + Leader
  - + Special
  - + Actions
5. Extra Turn

**PLAYER'S TURN**

1. Prepare
2. Draw
3. Advance War Track
4. Deploy
5. Extra Turn
6. End Turn

**Main du Boss**

3 Seal of Nova

0 Goblin Leader

2 Restoration Totem

**Ressources et Pertes du Boss**

2 Shaman Berserker

Sentier de la Guerre du Boss

Zone de Déploiement du Boss

0 Goblin Killer

2 Shaman Berserker

0 Goblin Tank

FRONTLINE

NO MAN'S LAND

FRONTLINE

Zone de Déploiement du Joueur

4 Tengu

1 Druuk School Adept

0 Warrior of Shambala

**Pile de Réserve du Boss**

8 Transmuted Goblin

**Pion Réserve**

**Jauge de Vie**

Sentier de la Guerre du Joueur

**Zone de Soutien du Joueur**

**Ressources et Pertes du Joueur**

1 Retired Master

## JOUEUR

## Détail d'une carte (carte Boss)

Dans le *Mode Siège* de *Siegestorm*, vous affrontez un Boss maléfique et redoutable, assisté de sa horde de séides. Les Boss sont dotés d'un niveau de difficulté pré déterminé: Moyen, Difficile et Très Difficile. Chaque boss propose un défi unique. Reportez-vous aux caractéristiques et aux symboles indiqués au *dos* de chaque carte Boss pour effectuer la mise en place de ce boss.

### FACE



**Niveau de Difficulté**  
Moyen, Difficile et  
Très Difficile.

**Conditions de Victoire**  
Ce que vous devez faire  
afin de vaincre le boss et de  
gagner la partie!

**Effets du Niveau de Menace**  
Vous indique quand et  
comment augmenter le Niveau  
de Menace.

**Main du Boss**  
Le nombre de cartes que le  
boss va piocher chaque tour.

### DOS



👤 Niveau de Menace  
de Départ

🔹 Cartes de Base du deck  
de Ressources du Boss

👑 Cartes Avancées du deck  
de Ressources du Boss

♥ Points de Vie de départ

👤 Utiliser cette colonne  
en Mode Solo

👥 Utiliser cette colonne  
en Mode Coopératif

## Mise en Place

1. **Choisissez une carte Boss** en fonction de la difficulté recherchée et placez-la, face cachée, sur le Plateau du Boss. Reportez-vous aux caractéristiques et symboles indiqués au dos de la carte Boss pour les étapes 2 à 4 ci-dessous. Place the Menace Level token on the corresponding starting Menace Level space on the Boss Board.
2. **Placez le pion Niveau de Menace sur la case correspondante** du Tableau du Boss
3. **Indiquez les Points de Vie du Boss** sur sa Jauge de Vie.
4. **Préparez le deck de Ressources du Boss** en choisissant un deck de faction solo/coop de Base  (les Gobelins) et un deck de faction solo/coop Avancé  (les Chamanes Spectraux). Mélangez chaque deck séparément et piochez un nombre de cartes correspondant à la valeur indiquée au dos de la carte Boss. Une fois que vous avez pioché le nombre de cartes requis de chacun des decks, mélangez ces cartes et placez ce deck à côté du Plateau du Boss. Laissez un peu de place pour la main du boss, sa pile de Pertes et celle de Réserve.
5. **Placez le pion Réserve, face rouge visible, à côté de la pile de Réserve.** Ce pion vous servira de rappel lorsque le boss aura utilisé ses Réserves.
6. **Installez une Zone de Guerre au milieu du Champ de Bataille.**
7. **Préparez votre deck de Ressources.** Construisez un deck de 34 cartes d'une faction de joueur de *Siegestorm* de votre choix. Mélangez le deck et placez-le de votre côté de la Zone de Guerre. Laissez de la place pour accueillir votre pile de Pertes et votre Zone de Soutien.
8. **Piochez 2 cartes pour former votre main de départ.** Si vous n'êtes pas satisfait de vos cartes de départ, vous pouvez remettre une de ces cartes ou les deux au-dessous de votre deck de Ressources et piocher de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 2 en main. Vous ne pouvez refaire votre main de départ qu'une seule fois!
9. **Retournez la carte Boss face visible.** Le boss effectue toujours le premier tour. Vous êtes prêt à commencer la partie.

## Comment gagner (Mode Solo)

Au cours de la partie, le boss et vous allez effectuer votre tour l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'une des conditions de victoire de fin de partie soit atteinte:

- » Si le boss ne peut pas piocher le nombre de cartes requis de son deck de Ressources et/ou de sa pile de Réserve, vous gagnez.
- » Si vous ne pouvez pas piocher le nombre de cartes requis de votre deck de Ressources, le boss gagne.
- » Si vous remplissez une autre condition de victoire spécifique indiquée sur la carte Boss (comme réduire ses Points de Vie à zéro), vous gagnez.

## Comment Jouer de Cartes

Dans le *Mode Siège* de *Siegestorm*, les règles de base concernant le paiement des coûts et l'utilisation des cartes comme action ou créatures s'appliquent.

## Comment Jouer la Main du Boss

Le boss ne peut jouer que des cartes de sa main dont le coût est **inférieur ou égal** au Niveau de Menace actuel. Le boss ne « paie » jamais ses cartes et ne « passe » jamais quand une carte est jouable. Quand le boss possède plusieurs cartes jouables, il en va en jouer autant que possible. Le boss joue toujours la carte dotée du coût le plus élevé.

## Augmenter le Niveau de Menace

Si le boss ne peut jouer aucune des cartes de sa main après son étape de pioche (parce le coût de chacune de ses cartes est supérieur au Niveau de Menace actuel), augmentez le Niveau de Menace de 1 (une seule fois).

*NOTE : Quand le Niveau de Menace atteint 5 ou plus, le boss peut jouer toutes les cartes de son deck, celle possédant un coût de 6 ou plus comprises.*

## Actions Spéciales et de Commandement

Les **Actions de Commandement** du Boss, telles que Déploiement ou Leader, sont indiquées en dessous du nom de chacune des cartes de son deck. En commençant par la carte dotée du coût le plus élevé que le boss peut jouer, résolvez les Actions de Commandement en suivant l'ordre de priorité ci-dessous :

### DÉPLOIEMENT > LEADER > ACTIONS SPÉCIALES > ACTIONS

Quand la main du boss contient plusieurs cartes possédant la même Action de Commandement, jouez toujours la carte dotée du coût le plus élevé. Si plusieurs cartes dotées d'un même coût partagent un même ordre de priorité, le joueur actif choisit la carte qui est jouée.

Les **Actions Spéciales**, telles que *Protection* ou *Esprit*, sont indiquées au recto de la carte par de gros symboles destinés à vous rappeler que des effets spéciaux s'appliquent à cette créature.

## Actions de Commandement

SYMBOLE	NOM	ACTION
	Déploiement	Déployer dans la Zone de Déploiement du Boss.
	Leader	Deploy to Frontline or No Man's Land.
	Action	Ouable uniquement en Action. La carte ne peut pas être déployée.

## Actions Spéciales

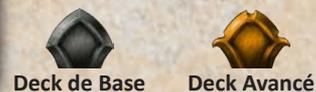
SYMBOLE	NOM	ACTION
	Protection	La créature est immunisée contre toutes les actions et capacités.
	Esprit	Placez 1 pion Esprit sur chaque carte Totem située sur le Champ de Bataille et activez immédiatement la Capacité Passive du Totem.
	Bande	Placez 1 pion Bande sur tous les Alliés et défaussez cette carte. Chaque pion Bande donne +1 ATT.
	Totem	Chaque fois qu'un pion Esprit est placé sur cette carte, activez sa Capacité Passive.



**Actions de Commandement**  
Vous indique comment jouer cette carte.

**Actions Spéciales**  
Vous rappelle que des effets continus s'appliquent à cette carte tant qu'elle reste en jeu.

**Blason**  
Indique si le deck est de Base ou Avancé.



### EXEMPLE DE JEU D'UNE MAIN DE BOSS:

Le Niveau de Menace actuel est de 3. Le boss a pioché «Goblin Leader», «Goblin Archer», «Seal of Haste», «Shaman Berserker» et «piritual Shaman». Il doit jouer le «Shaman Berserker» (coût: 2) en premier, car c'est la carte dotée du coût le plus élevé qu'il peut jouer. Il résout l'Action de Commandement: Déploiement et place la carte dans sa Zone de Déploiement. Il joue ensuite le «Goblin Leader», car son Action de Commandement: Leader le place en suivant dans l'ordre de priorité. La carte est placée sur la Ligne de Front ou dans le No Man's Land. Puis, il joue le «Goblin Archer», en utilisant l'Action Spéciale: Bande. Il place un pion Bande +1 ATT sur le «Shaman Berserker» et défausse son «Goblin Archer». Il joue ensuite «Seal of Haste» en tant qu'Action et fait progresser les cartes sur son Sentier de la Guerre d'un emplacement. Le «Seal of Haste» étant également doté d'un symbole Esprit, le boss place 1 pion Esprit sur tous les Alliés possédant le symbole Totem et les active tous. Enfin, il ne peut pas jouer le «Spiritual Shaman» (Coût: 4), car son coût est supérieur au Niveau de Menace actuel. Au début de son tour suivant, le «Spiritual Shaman» sera placée dans sa pile de Réserve et le boss piochera de nouvelles cartes.

## Déroulement du Tour du Boss

1. **Défausse en Réserve**
  2. **Progression du Sentier de la Guerre**
  3. **Pioche**
  4. **Effectuer des Actions:**
    - » 1st - Déploiement
    - » 2nd - Leader
    - » 3rd - Actions Spéciales
    - » 4th - Actions
  5. **Tour Supplémentaire**
1. **Défaussez en Réserve toutes les cartes qui n'ont pas été utilisées au tour précédent** (sautez cette étape au premier tour du boss).
  2. **Progression du Sentier de la Guerre.** Si une carte du boss avance au-delà du dernier emplacement de son Sentier de la Guerre, calculez la Force d'Attaque finale de la carte Guerroyante, puis déterminez la cible. Une carte Guerroyante cible d'abord la carte dotée du coût le plus élevé qu'elle peut tuer sur votre Ligne de Front ou dans le No Man's Land. Si elle ne peut tuer aucune carte sur votre Ligne de Front ou dans le Non Man's land, elle cible vos Ressources et vous perdrez autant de cartes de votre deck de Ressources que sa Force d'Attaque. Après avoir résolu toutes les actions ou capacités associées, la créature Guerroyante est placée dans la pile de Pertes du Boss.
  3. **Piochez des cartes.** Piochez dans le deck de Ressources du boss un nombre de cartes égal à la valeur indiquée au recto de la carte Boss et placez-les face visible dans la main du boss.
  4. **Effectuez des actions en suivant l'ordre de priorité**, en commençant, pour chaque action, par la carte dotée du coût le plus élevé. Le boss ne peut jouer que des cartes dont le coût est inférieur ou égal au Niveau de Menace actuel.
  5. **Effectuez un tour supplémentaire** si le boss a joué une carte lui permettant de le faire.

## Modifications des Règles de Base (Mode Solo)

Dans le *Mode Solo*, toutes les règles de base s'appliquent, à l'exception des cas suivants:

**Cartes qui affectent les Soutiens** – Dans le *Mode Solo*, le boss ne dispose pas de Soutiens. Quand un joueur utilise une action ou une capacité qui affecte les Soutiens de l'adversaire, remplacez le terme «Supporter» (Soutien) par «Menace Level» (Niveau de Menace) afin de pouvoir la résoudre.

### EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE CARTES AFFECTANT LES SOUTIENS:

*La Capacité Passive de l'«Assassin» qui indique: «Tuez un Soutien de l'adversaire» réduit le Niveau de Menace de 1.*

*L'Action du «Purge Doctor»: «Infligez 2 DMG pour chaque Soutien de votre adversaire» vous permet d'infliger 2 DMG par Niveau de Menace, soit un total de 10 DMG si le Niveau de Menace est de 5!*

**Effets de Menace du Boss** – La partie «Effets du Niveau de Menace» située au recto de la carte Boss indique comment le boss peut changer le Niveau de Menace en cours de partie.

**Pile de Réserve** – Si le deck de Ressources du boss est vide, prenez toutes les cartes de la pile de Réserve et mélangez-les pour créer un nouveau deck de Ressources. Le boss ne peut utiliser sa réserve pour refaire son deck *qu'une seule fois par partie*. Retirez le pion Réserve  de la partie pour indiquer que le boss a utilisé ses Réserves.

**Réactions et Chaîne d'Ordres** – Pendant votre tour, vous pouvez jouer autant d'actions ou de capacités que vous le souhaitez sans que le boss ne puisse réagir. Pendant le tour du boss, vous ne pouvez jouer que des réactions qui «Annulent une action ou une capacité».

**Actions de Défausse** – Les joueurs peuvent utiliser des actions permettant de défausser des cartes de la main du boss si ce dernier en possède.

**Dommages** – Pour chaque point de dommage (DMG) que le boss subit, diminuez ses Points de Vie de 1 sur sa Jauge de Vie.

# Mode Coopératif: Champ de Bataille

## BOSS



Ressources et Pertes du Boss



Pile de Réserve du Boss

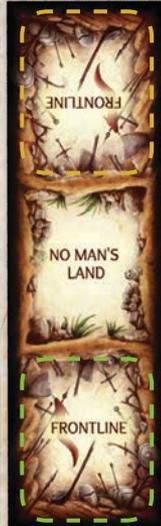


Main du Boss

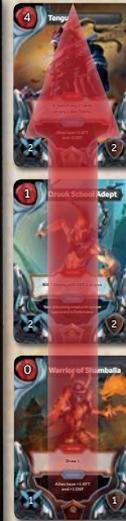
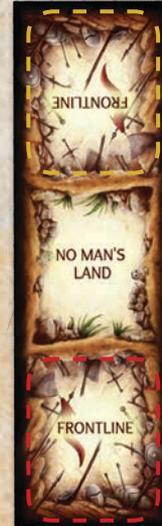
Zone de Déploiement du Boss



Sentier de la Guerre du Joueur A



Sentier de la Guerre du Boss



Sentier de la Guerre du Joueur B



Zone de Soutien



Ressources et Pertes



Zone de Soutien



Ressources et Pertes

JOUEUR A

JOUEUR B

## Modifications des Règles de Base (Mode Coop)

Dans le *Mode Coopératif*, toutes les règles de base s'appliquent, à l'exception des cas suivants:

**Ordre du Tour de Joueur** – Les deux joueurs jouent en même temps. Pendant le même tour, ils peuvent jouer des cartes dans n'importe quel ordre et faire progresser les Sentiers de la guerre dans l'ordre de leur choix.

**Alliés** – Un Allié désigne n'importe quelle carte située sur votre Sentier de la Guerre et sur celui de votre partenaire.

**Actions et Capacités Passives** – Les Capacités Passives situées sur l'un ou l'autre des Sentiers de la Guerre affectent les deux joueurs. Chaque joueur peut payer pour utiliser les Capacités Passives de son Allié. Une Action, cependant, ne peut être activée que par celui qui l'a jouée.

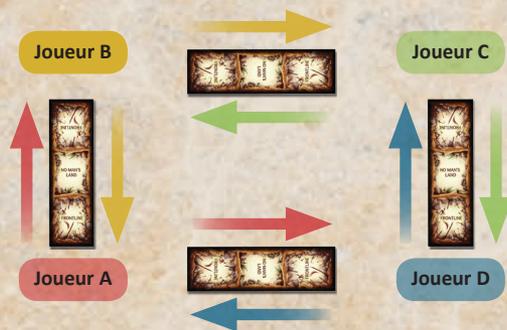
**Tour Supplémentaire** – Le tour supplémentaire n'est accordé qu'à celui qui l'a joué.

**Zones de Guerre** – Vous ne pouvez pas jouer, déployer ou placer l'une de vos cartes sur la Ligne de Front ou le No Man's Land de votre partenaire.

**Cibler et Défendre** – Les cartes Guerroyantes jouées par le boss ciblent les DEUX joueurs simultanément à pleine Valeur d'Attaque pour chacun. Chaque joueur se défend contre la créature Guerroyante avec son propre Défenseur (s'il en possède un).

**Dommmages** – Si le boss joue une action qui inflige des dommages directs à un adversaire, les joueurs décident de celui qui doit les subir. Par contre, si le boss joue une action indiquant «Chaque joueur subit X dommages», les deux sont affectés.

## Jusqu'au Dernier (Mode 3/4 Joueurs)



### Mise en Place

Placez une **Zone de Guerre** entre vous et chacun de vos adversaires situés sur votre droite et sur votre gauche. Chaque joueur va désormais bénéficier d'un Sentier de la Guerre intérieur et d'un extérieur sur lesquels leurs créatures vont progresser en direction des adversaires situés sur leur droite et sur leur gauche.

### Modifications des Règles de Base

Dans le *Mode Jusqu'au Dernier*, toutes les règles de base s'appliquent, à l'exception des cas suivants:

**Étape de Préparation** – Chaque joueur (premier joueur y compris) pioche 2 cartes pour constituer sa main de départ.

**Étape de Pioche** – Les joueurs piochent 3 cartes lors de l'étape de Pioche de chacun de leurs tours.

**Actions et Capacités Passives** – Les Actions et les Capacités Passives n'affectent que le Sentier de la Guerre sur lequel elles sont jouées. Elles sont sans effet sur votre autre Sentier de la Guerre. Les cartes dotées de Capacités Passives qui affectent le joueur, telles que «Pendant votre étape de Pioche, Piochez 1 carte supplémentaire», peuvent être activées depuis n'importe quel de vos deux Sentiers de la Guerre.

**Élimination de Joueur** – Quand un joueur est vaincu, retirez toutes ses cartes de la partie et placez toutes les cartes de ses adversaires dans la pile de Perte de leur propriétaire. Retirez une Zone de Guerre vide et continuez la partie avec les joueurs restants. Pour gagner, vous devez simplement survivre à vos adversaires et être le dernier joueur debout!

## Glossaire des Mots-Clés

**Action [Action]** – L'effet décrit dans la partie supérieure rouge d'une carte. Les actions sont annoncées et résolues immédiatement après que le joueur a joué la carte et payé son coût.

**Activation Cost [Coût d'Activation]** – Un coût supplémentaire (généralement plus de cartes) requis pour activer la Capacité Passive d'une carte qui se trouve sur le Sentier de la Guerre d'un joueur ou dans la Zone de Guerre.

**Advance [Progresser]** – Faire avancer de 1 emplacement toutes les cartes présentes sur le Sentier de la Guerre d'un joueur.

**Ally [Allié]** – N'importe quelle carte d'un joueur située sur son Sentier de la Guerre.

**Attack Strength [Force d'Attaque]** – La force finale d'une créature Guerroyante, après avoir soustrait la Valeur de Défense du Défenseur.

**Attack Value (ATT) [Valeur d'Attaque (ATT)]** – Le nombre situé dans la partie inférieure gauche d'une carte et qui indique sa Force d'Attaque de base, avant tout modificateur.

**Battlefield [Champ de Bataille]** – L'aire de jeu d'une partie de Siegestorm.

**Battle Zone [Zone de Guerre]** – Le plateau représentant les Lignes de Front et le No Man's Land. Les cartes placées sur la Zone de Guerre sont considérées comme n'étant ni Alliées ni Ennemies.

**Boss Board [Plateau du Boss]** – Le plateau indiquant les caractéristiques du boss, ainsi que son Niveau de Menace.

**Casualties [Pertes]** – Les cartes qui ont été dépensées par un joueur ou tuées par son adversaire.

**Chain of Commands [Chaîne d'Ordres]** – Une pile d'actions jouées en réponse des unes aux autres et résolues en partant de la dernière jouée.

**Command Action [Action de Commandement]** – Une action de boss, comme *Déploiement* ou *Leader*, indiquée sous le nom d'une carte du deck du boss et qui indique quand et comment jouer cette carte.

**Commit [Mobiliser]** – Utiliser un Soutien pour aider à payer le coût d'une carte ou d'une action jouée. Un Soutien Mobilisé est incliné à 90°.

**Cost [Coût]** – Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche d'une carte. Il représente le nombre de cartes qu'un joueur doit défausser afin de pouvoir jouer cette carte.

**Defender [Défenseur]** – Une carte située dans la Zone de Déploiement et qui défend contre les attaques ciblant le joueur ou ses créatures situées dans la Zone de Guerre.

**Defense Value (DEF) [Valeur de Défense (DEF)]** – Le nombre situé dans le coin inférieur droit d'une carte et qui indique sa Force de Défense de base, avant tout modificateur.

**Deploy [Déploiement]** – Placer une créature dans sa Zone de Déploiement.

**Deployment Zone [Zone de Déploiement]** – Le premier emplacement d'un Sentier de la Guerre. Lorsqu'une créature est déployée, elle est placée ici.

**Destroy [Détruire]** – Retirer une carte de la partie, de façon permanente.

**Discard [Défausser]** – Placer une carte de sa main face visible sur le dessus de sa pile de Pertes.

**Damage (DMG) [Dommage (DMG)]** – Les dommages directement infligés à votre adversaire, qui ont pour effet de lui faire défausser des cartes depuis ses Ressources vers ses Pertes.

**Draw [ Piocher]** – Prendre la carte au sommet de sa pile de Ressource et l'ajouter à sa main.

**Enemy [Ennemi]** – N'importe quelle créature située sur le Sentier de la Guerre d'un adversaire.

**Expansion [Extension]** – Une carte dont le blason porte le symbole,  utilisée pour créer des decks de Ressources personnalisés.

**Heal X [Soigner X]** – Placer X cartes de sa pile de Pertes sur une nouvelle pile de Soins. Quand vous subissez des dommages, défaussez d'abord de la pile de Soins avant de défausser de votre pile de Ressources.

**Hold Ground [Tenir la Position]** – Faire progresser une carte située dans le dernier emplacement de son Sentier de la Guerre et la placer sur sa Ligne de Front ou dans le No Man's Land de façon à conserver sa Capacité Passive en jeu.

**Kill [Tuer]** – Déplacer une créature dans la pile de Pertes de son propriétaire.

**Life Meter [Jauge de Vie]** – Utilisée pour compter les dommages (DMG) infligés au boss.

**Menace Level [Niveau de Menace]** – Indique les cartes jouables dans la main du boss. Le boss ne peut jouer que des cartes dont le coût est inférieur au Niveau de Menace.

**Negate [Annuler]** – Annuler l'effet d'une action ou d'une capacité. Le coût de l'action ou de la capacité annulée doit quand même être payé.

**Passive Ability [Capacité Passive]** – L'effet décrit dans la partie inférieure bleue d'une carte et qui reste actif tant que la carte se trouve sur le Sentier de la Guerre du joueur ou en Zone de Guerre.

**Raise [Réanimer]** – Prendre en main la carte du dessus de la pile de Pertes de l'adversaire.

**Reaction [Réaction]** – Jouer une action ou une capacité en réponse à une action ou une capacité d'un adversaire. Plusieurs Réactions jouées d'affilée forment une Chaîne d'Ordres.

**Recover [Récupération]** – Faire remonter les Points de Vie du boss à leur niveau de départ.

**Reserves [Réserve]** – Les cartes dans la main du boss que celui-ci ne peut pas jouer parce que leur coût est supérieur au Niveau de Menace actuel. Pendant la première étape du tour du boss, les cartes Réserve sont défaussées dans une pile de Réserve séparée.

**Reset [Redresser]** – Rendre un Soutien de nouveau disponible en redressant sa carte.

**Resources [Ressources]** – Un deck de 34 cartes qui contient les cartes qu'un joueur va pouvoir piocher.

**Sacrifice [Sacrifice]** – Choisir une créature située sur son propre Sentier de la Guerre et la tuer.

**Shapeshift [Transformation]** – Payer le coût de Transformation et retourner dans sa main la carte dotée de la Transformation pour la remplacer gratuitement par n'importe quelle autre carte de sa main.

**Special Action [Action Spéciale]** – Une action de boss, comme Protection ou Esprit, indiquée par un symbole, grand ou petit, apparaissant sur une carte du deck du boss afin de rappeler les effets spéciaux continus qui s'appliquent à cette carte tant qu'elle reste en jeu.

**Steal [Voler]** – Prendre une carte au hasard dans la main de l'adversaire pour l'ajouter à la sienne.

**Storm [Guerroyer]** – Faire progresser une carte depuis le dernier emplacement du Sentier de la Guerre afin de déclencher son action et d'attaquer les Ressources de l'adversaire ou des créatures situées sur sa Ligne de Front ou dans le No Man's Land.

**Support [Soutenir]** – Faire progresser une carte depuis le dernier emplacement du Sentier de la Guerre jusque dans sa Zone de Soutien.

**Supporters [Soutiens]** – Les cartes placées dans la Zone de Soutien d'un joueur et qui l'aident à payer le coût des cartes qu'il joue ou des capacités qu'il active.

**Vision X [Vision X]** – Piocher X cartes, en garder 1 en main et placer le reste au-dessus ou au-dessous de son deck de Ressources, dans l'ordre de son choix.

**War Track (or "Track") [Sentier de la Guerre (ou «Sentier»)]** – Désigne une voie qui longe une Zone de Guerre et sur laquelle les cartes vont être placées et vont progresser. L'adversaire possède également son propre Sentier de la Guerre, qui progresse dans la direction opposée.

## Conseils Stratégiques et Autres Bonus

### Stratégies Dominantes dans Siegestorm

- » **Évitez de trop tirer sur la corde** en piochant et en jouant trop de cartes. Vous risquez d'épuiser vos Ressources trop rapidement.
- » **L'avidité ne paie pas.** Si, dans votre main de départ, vous avez une carte très puissante, mais également très chère, il vaut peut-être mieux vous en débarrasser pour peupler le Champ de Bataille de cartes moins onéreuses.
- » **Chaque dommage compte.** Infliger 2 cartes de dommages à l'adversaire peut sembler dérisoire lorsque ce dernier dispose encore de 30 cartes dans son deck, mais une partie de *Siegestorm* ressemble à un bras de fer. Avoir un avantage de 2 cartes en début de partie peut se révéler décisif au final!
- » **Planifiez votre stratégie afin de vous emparer de la Ligne de Front et du No Man's Land dès que possible.** Détenir plusieurs Capacités Passives sur le Champ de Bataille peut contribuer à créer un effet boule de neige dévastateur.
- » **Installez vos Soutiens le plus tôt possible** afin de maximiser leur utilisation. Il existe de nombreuses combinaisons Action + Capacité Passive dévastatrices. Sachez les repérer!
- » Lorsque vous doutez de la marche à suivre, **continuer à mettre la pression sur votre adversaire** constitue souvent la bonne solution.

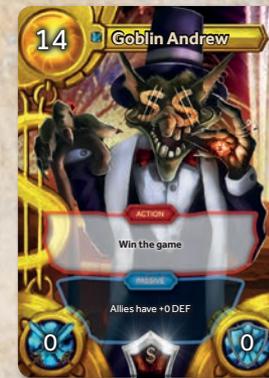
### Bonus: Mode Mêlée Générale

Ce mode est destiné aux Guerroyeurs les plus endurcis, qui cherchent à repousser les limites du jeu. Construisez un deck de Ressources à partir de TOUTES les cartes du jeu, en utilisant les factions de joueur de votre choix!

- » Le deck doit toujours comporter 34 cartes.
- » Champion/Élite limités à 2 exemplaires, Soldat/Vétéran à 4.
- » En tournoi, utilisez des pochettes à dos opaque pour masquer les dos de cartes.

### Cartes Promotionnelles ou Spéciales

Les cartes dotées du symbole de rareté , ainsi que les cartes «Easter Egg», exclusives au Kickstarter sont promotionnelles et ne peuvent pas être utilisées lors des tournois officiels ou à classement. Elles peuvent cependant être utilisées lors de parties amicales... tant que votre adversaire est d'accord!



### Rejoignez la Communauté de Siegestorm!

Fans de *Siegestorm*, unissez-vous! Afin de rester informé sur les sorties d'extensions, d'accéder aux FAQ, errata de règles et de cartes, appariements, tournois, classements des joueurs ou maîtriser de nouvelles tactiques pour mieux terrasser vos adversaires, rendez-vous sur:

[www.siegestorm.com](http://www.siegestorm.com)

Sur le Wiki *Siegestorm*, vous trouverez une liste complète de toutes les cartes de faction de joueur éditées à ce jour:

<http://siegestorm.wikia.com/wiki/>



## Crédits

**Conception du Jeu:** Kamil Cieśla et Marcin Świerkot

**Production:** Marcin Świerkot

**Direction du Projet:** Kamil Cieśla

**Illustrations:** Krzysztof Piasek, Waclaw Wysocki, Ewa Labak, Dagmara Gąska, Dawid Niczewski-Milaniak, Jakub Fajtanowski, Marzena Nereida Piuowar, Sergiy Kucher, Piotr Kwiatkowski et Patryk Jędraszek

**Conception Graphique:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Andrzej Półtanaros et J.J. Navarrete

**Livret de Règles:** J.J. Navarrete

**Relecture:** J.J. Navarrete, Łukasz Krawiec et Hervé Daubet

**Testeurs:** Franciszek Ostojski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Łukasz Włodarczyk, Jimmy Durden, Andrzej Kaczor, Paweł Samborski et Katarzyna Młynek

**Direction de la Production:** Michał Matłosz et Mateusz Wolski

**Consultant Jeu:** Michał Oracz

**Celui qui a inventé le nom du 'Gobelin Marius':**  
Adrian Radziun

**Soutien Spirituel:** Aleksandra Wójcik

**Jordan & Alliés (remerciements spéciaux):** Jordan Luminais, Ken Cunningham, Maciej Cabaj, Łukasz Orwat et Krzysztof Piskorski





## Déroulement du Tour du Joueur

1. Préparation
2. Pioche
3. Progression du Sentier de la Guerre
4. Déploiement
5. Tour Supplémentaire
6. Fin du Tour

## Déroulement du Tour du Boss

1. Défausse en Réserve
2. Progression du Sentier de la Guerre
3. Pioche
4. Effectuer des Actions:
  - » 1<sup>ère</sup> – Déploiement
  - » 2<sup>e</sup> – Leader
  - » 3<sup>e</sup> – Actions Spéciales
  - » 4<sup>e</sup> – Actions
5. Tour Supplémentaire

- » Vous ne pouvez remplacer votre main de départ qu'une seule fois!
- » Un joueur ne peut jamais avoir plus de 10 cartes en main.
- » Pendant votre tour, vous pouvez jouer à tout moment une ou plusieurs actions provenant de cartes de votre main ou des Capacités Passives issues de cartes placées sur votre Sentier de la Guerre.
- » Tant qu'une créature se trouve sur votre Sentier de la Guerre, sa Capacité Passive fonctionne.
- » Quand une créature Guerroie, elle inflige des dégâts ET effectue son action.

## Actions de Commandement

DÉPLOIEMENT > LEADER > ACTIONS SPÉCIALES > ACTIONS

### Actions de Commandement

SYMBOLE	NOM	ACTION
	Déploiement	Déployer dans la Zone de Déploiement du Boss.
	Leader	Déployer sur la Ligne de Front ou dans le No Man's Land.
	Action	Jouable uniquement en Action. La carte ne peut pas être déployée.

### Actions Spéciales

SYMBOLE	NOM	ACTION
	Protégée	La créature est immunisée contre toutes les actions et capacités ennemies.
	Esprit	Placez 1 pion Esprit sur chaque carte Totem située sur le Champ de Bataille et activez immédiatement la Capacité Passive du Totem.
	Bande	Placez 1 pion Bande sur tous les Alliés et défaussez cette carte. Chaque pion Bande donne +1 ATT
	Totem	Chaque fois qu'un pion Esprit est placé sur cette carte, activez sa Capacité Passive.

## Règles-Clés

- » Les créatures situées sur une Ligne de Front ou dans le No Man's Land ne sont jamais considérées comme Alliées ou Ennemies et ne peuvent être ciblées que par des créatures Guerroyantes.
- » Les créatures dans le No Man's Land ne peuvent pas être remplacées par un Ordre Tenir la Position.
- » Un Soutien peut être mobilisé dès qu'il est placé dans votre Zone de Soutien.
- » Le boss ne «passe» jamais quand il peut jouer une carte et il joue toujours la carte dotée du coût le plus élevé possible.