Installation des Factions

- Distribuez les factions comme bon vous semble.
- Déterminez au hasard le placement autour de la table, puis le 1er joueur.
- Choisissez 1 des 2 paquets (standard ou Exile and Partisans). Chaque joueur pioche 3 cartes du paquet.
- Placez les 4 jetons **Ruine** sur leurs emplacements du plateau.
- Placez la réserve d'objets (2 bottes, 2 sacoche, 2 épées, 2 théières, 2 or, 1 arbalète, 1 marteau) sur leurs emplacements du plateau.
- Chaque joueur installe sa faction dans l'ordre du tour.

MARQUISE DE CAT

- Placez la **Forteresse** dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte
- Placez un guerrier dans chaque clairière, à l'exception de celle située à l'opposé (en diagonale) de la **Forteresse**
- Placez une **Scierie**, un **Poste de recrutement** et un **Atelier** dans la clairière de votre **Forteresse** ou dans les clairières adjacentes à celles-ci
- Placez les 5 bâtiments de chaque type restant sur leurs emplacements de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

EYRIE DYNASTIES

- Placez un **Perchoir** et 6 guerriers dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte (si possible, à l'opposé en diagonale de la clairière de départ d'un adversaire, s'il y en a)
- Choisissez un **Leader** et placez sa carte sur votre plateau
- Placez les 2 cartes **Vizir** sur les emplacements de **Décret** indiqués sur la carte **Leader**
- Placez les 6 **Perchoirs** restants sur leurs emplacements de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

WOODLAND ALLIANCE

- Placez vos 3 **Bases** sur leurs emplacements de votre plateau
- Placez vos 10 jetons **Sympathie** sur leurs emplacements de votre plateau
- Piochez 3 cartes et placez-les face cachée sur votre pile des **Partisans**
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

VAGABOND

- Choisissez un personnage et placez sa carte sur votre plateau
- Placez le pion correspondant à ce personnage dans une forêt de votre choix
- Mélangez les cartes **Quête**, piochez-en 3 et placez-les face visible devant vous
- Placez au hasard, face cachée sous les jetons **Ruine**, les 4 objets marqués d'un R
- Prenez les objets de départs (marqués d'un S) indiqués sur la carte de votre personnage
- Prenez les marqueurs de **Relation** des factions de vos adversaires et placez-les sur l'emplacement **Indifférent**
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

CORVID CONSPIRACY

- Placez 1 guerrier dans une clairière de chaque type (donc 3 en tout)
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

Installation des Factions

LIZARD CULT

- Placez 4 guerriers et 1 **Jardin** (de la suite de la clairière de départ) dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte (si possible, à l'opposé en diagonale de la clairière de départ d'un adversaire, s'il y en a)
- Placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente à votre clairière de départ
- Placez le marqueur de **Paria** sur le type de votre choix
- Placez les 14 **Jardins** restants sur leurs emplacements de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

RIVERFOLK COMPANY

- Placez 4 guerriers dans n'importe quelle clairière touchant la rivière
- Placez vos 9 **Comptoirs** sur leurs emplacements de votre plateau
- Placez 3 guerriers dans votre case des **Paiements**
- Fixez le prix de vos services
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

UNDERGROUND DUCHY

- Placez le **Terrier** à proximité du plateau
- Placez un jeton **Tunnel** et 2 guerriers dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte (si possible, à l'opposé en diagonale de la clairière de départ d'un adversaire, s'il y en a)
- Placez 2 guerriers dans chaque clairière adjacente à votre clairière de départ (sauf le **Terrier**)
- Placez les 3 **Marchés** et les 3 **Citadelles** sur leurs emplacements de votre plateau
- Placez les 9 cartes **Ministres** face visible sur la pile des **Ministres non Ralliés**
- Placez les 9 **Couronnes** sur leurs emplacements de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

LORDS OF THE HUNDREDS

- Placez votre **Seigneur de Guerre**, 4 guerriers et un **Bastion** dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte (si possible, à l'opposé en diagonale de la clairière de départ d'un adversaire, s'il y en a)
- Placez au hasard, face cachée sous les jetons **Ruine**, les 4 objets marqués d'un R (si ce n'est pas déjà fait)
- Placez la carte *Stubborn* – **Obstiné** sur la case *Mood* – **Humeur** de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

KEEPERS IN IRON

- Placez au hasard un jeton **Relique** (face cachée – valeur non visible) dans chacune des forêts du plateau
- Placez 4 guerriers dans une clairière située sur l'un des 4 coins de la carte (si possible, à l'opposé en diagonale de la clairière de départ d'un adversaire, s'il y en a), puis 4 autres guerriers dans une clairière adjacente à la clairière choisie
- Si les 12 jetons **Relique** n'ont pas tous été placés, placez les jetons restants aussi équitablement que possible dans les forêts qui ne sont pas adjacentes aux clairières où se trouvent vos guerriers
- Placez une carte **Fidèle Serviteur** dans chaque colonne de votre **Suite**
- Placez vos 3 **Relais** sur leurs emplacements de votre plateau
- Mettez votre marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste

Mise en place avancée

1) Choisissez et installez une carte (*Maps - Law of Root – Appendix C*)
   a) Installez les jetons **Ruine** et les objets comme d'habitude
2) Choisissez un deck (standard ou *Exiles & Partisans*)
3) [Facultatif] Choisissez et installez des bots (*Law of Rootbotics*)
4) Placez les joueurs autour de la table, puis déterminez le premier joueur
5) Déterminez si vous jouez avec des **Monuments** (*Landmarks – Law of Root – Appendix F)*
   a) Si oui, piochez au hasard autant de cartes **Monument** que vous souhaitez en jouer : **1** ou **2**
   b) Le dernier joueur choisit et installe le premier **Monument**, et si la partie en comprend 2, l'avant-dernier joueur installe le second **Monument**
6) Déterminez si vous jouez avec des **Mercenaires**
   a) Si oui, mélangez les cartes et piochez-en **3**
   b) 3 joueurs : retournez 1 carte côté D, au hasard | 4 joueurs : 2 cartes | 5 joueurs : 3 cartes
   c) En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur installe 1 **Mercenaire** en suivant les instructions données par sa carte
   d) Placez les marqueurs **Mercenaire** 4, 8 et 12 sur les emplacements 4, 8 et 12 de la piste de score
   e) Les factions associées aux **Mercenaires** en jeu ne seront pas utilisées pour cette partie
7) Chaque joueur pioche **5** cartes
8) Décidez si vous utilisez la procédure standard de sélection des factions, ou la **procédure avancée**
   a) Si vous choisissez la **procédure avancée**, prenez les cartes d'installation de l'extension *Marauder*
   b) Mélangez les cartes des **factions militantes** (nom en **rouge** avec une épée), puis piochez l'une d'elles et mettez-là au milieu de la table
   c) Mélangez les cartes des **factions militantes** restantes avec les cartes des **factions insurgées** (nom en **gris** sans épée), puis piochez et mettez au milieu de la table autant de cartes qu'il y a de joueurs
   d) En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une faction et l'installe immédiatement en suivant les instructions données par la carte
      - Les joueurs ne peuvent pas choisir une clairière de départ déjà prise par un autre joueur, ni une clairière qui ne leur permet pas d'appliquer entièrement leur procédure d'installation
      - Si aucune clairière ne permet de vérifier une condition d'éloignement par rapport aux clairières de départ des autres joueurs, faites en sorte d'installer votre faction le plus loin possible.
9) Placez le marqueur de score des différentes factions sur l'emplacement 0 de la piste de score
10) Les joueurs choisissent et conservent 3 des 5 cartes qu'ils ont en main, et mélange le reste avec la pioche

Root - Règles

Contrôle des clairières

S'il y a un **Jardin**, le Lizard Cult contrôle la clairière. Dans tout autre cas, la faction avec le plus grand nombre de **guerriers** (pions en bois) **+ bâtiments** (jetons carrés) contrôle la clairière.

En cas d'égalité impliquant les **Eyrie Dynasties**, ces derniers contrôlent la clairière. Dans tout autre cas, personne ne la contrôle.

Défausser / Dépenser des cartes

Si le Lizard Cult est en jeu, toutes les cartes dépensées ou défaussées vont sur la **pile des Âmes Perdues**, même pendant le tour du Lizard Cult. Le joueur Lizard Cult défausse les cartes présentes sur la pile des Âmes Perdues pendant la Journée.

Dans tout autre cas, les cartes Domination sont mises de côté et peuvent être acquises par tous. Les autres cartes vont en défausse.

Déplacements

Pour vous déplacer, vous devez contrôler la clairière **d'origine et/ou de destination**, que vous vous déplaciez par les chemins ou par barge. Seule la Riverfolk Compagnie ignore cette règle lorsqu'elle se déplace le long des rivières. Les Vagabonds ignorent également cette règle tant qu'ils ne se déplacent pas avec des Alliés.

Hormis les Vagabonds, les factions qui se déplacent dans une clairière où se trouve un jeton Sympathie provoquent un **Affront**.

Un Vagabond qui se déplace avec des Alliés est soumis à leurs règles ; le joueur Vagabond paie le coût de l'Affront à la place de ses Alliés.

Les rivières ne partagent pas/ne divisent pas les forêts pour les déplacements du Vagabond.

Batailles

1 – **Choisissez une clairière** dans laquelle se trouve vos guerriers ou votre Vagabond. Vous êtes l'**Attaquant**.

2 – Désignez le **Défenseur** parmi les factions qui possèdent des pièces dans cette clairière.

3 – Le **Défenseur** peut jouer une carte **Embuscade** du même type que la clairière

- *L'Attaquant peut contrer en jouant une carte **Embuscade** du même type, ou subir 2 dégâts.*

Après résolution de l'Embuscade, **s'il reste des guerriers à l'Attaquant** (ou des épées/guerriers alliés au Vagabond attaquant), continuez :

4 – Si l'**Arbiter** se trouve dans la clairière et qu'il n'est ni l'Attaquant ni le Défenseur, le Défenseur peut l'enrôler ; le joueur **Arbiter** gagne 1 point de victoire.

5 – **Lancez les dés**. Le joueur Woodland Alliance Défenseur utilise toujours la plus grande valeur. Dans tout autre cas c'est l'attaquant.

6 – Chaque camp **détermine le nombre de blessures infligées en ramenant le résultat obtenu au potentiel de blessures maximum.**

- *Potentiel maximum = nombre de guerriers engagés.*
- *Potentiel maximum du Vagabond (Attaquant) = nombre d'épées non endommagées + guerriers alliés.*
- *Potentiel maximum du Vagabond (Défenseur) = nombre d'épées non endommagées.*
- *S'il a enrôlé l'**Arbiter**, le Défenseur peut ajouter ses épées à son maximum*

7 – Déterminez les **blessures supplémentaires.**

- *+1 blessure si le Défenseur n'a pas de guerriers / pas d'épées.*
- *+1 blessure si Eyrie est Attaquant et **Commander** son leader.*
- *+1 blessure si Corvid est Défenseur avec 1 jeton **Intrigue** (f.c)*
- *+X blessures, basées sur d'autres compétences ou aptitudes.*

8 – **Résolution** : 1 blessure = 1 pièce enlevée.

Ordre de résolution : Enlevez alternativement les guerriers et les mercenaires (en commençant par les guerriers) jusqu'à épuisement, puis les bâtiments / jetons.

Les Vagabonds déplacent 1 objet sur la case « Objets Endommagés » par blessure subie, et/ou retirent les guerriers alliés. Si les vagabonds retirent plus de guerriers alliés que d'objets, les alliés deviennent hostiles. En cas de retrait complet (Révolte, Bombe, Faveur), les Vagabonds déplacent 3 objets.

9 – **Retrait des pièces**

- *+1 PV par bâtiment / jeton adverse retiré (+2 pour une **Relique** des Keepers in Iron)*
- *Eyrie, si **Despot** est leader : +1 PV si un bâtiment / jeton adverse a été retiré à l'issue d'une bataille*
- *Guerriers Marquise retirés : peuvent être placés à l'**Hôpital de campagne**, si la **Forteresse** est en jeu*
- *Jeton Sympathie retiré : déclenche un **Affront***
- *Base de la Woodland Alliance retirée : Le joueur de l'Alliance défausse toutes les cartes Partisans du type de la base + toutes les cartes oiseaux et retire la moitié de ses officiers, arr. sup.*
- *Guerrier d'une faction non-hostile retiré par le Vagabond : la faction devient hostile – pas de gain de PV*
- *Pièce d'une faction hostile retirée par le Vagabond (ou après manigances du **Vagrant**) : +1 PV / pièce retirée*
- *Comptoir de la Riverfolk Company retiré: il est retiré du jeu et le joueur Riverfolk perd la moitié des guerriers sur l'emplacement Caisse, arr. sup.*
- *Jardin du Lizard Cult retiré : le joueur Lizard Cult défausse une de ses cartes sur la pile des Âmes perdues.*
- *Guerrier Défenseur du Lizard Cult retiré : placez-le sur l'emplacement « Acolytes ».*

INFORMATIONS STRATÉGIQUES

MARQUISE DE CAT

Les **scieries** produisent le bois nécessaire à la construction des bâtiments, mais il ne peut être collecté que dans des **clairières contrôlées.** De même, pour atteindre les sites de construction, il doit pouvoir transiter par une succession de **clairières contrôlées**.

Le joueur Marquise utilise peu les cartes : elles ne lui servent que pour des actions secondaires. Les **cartes Oiseau** lui permettent de jouer plus d'actions lors de sa phase principale.

Sources de points de victoire

1. Construction de bâtiments
2. Combat : retrait de jeton/bâtiment
3. Artisanat

EYRIE DYNASTIES

Les **Perchoirs** font gagner des PV au joueur Eyrie tant qu'ils sont en jeu.

Les **Décrets**, qui sont visibles de tous, DOIVENT être exécutés dans l'ordre et en totalité sous peine de plonger le joueur Eyrie dans la tourmente, ce qui peut lui faire perdre beaucoup de PV.

Les **cartes Oiseau** sont très précieuses pour le joueur Eyrie, car elles facilitent largement l'exécution de ses **Décrets**.

Sources de points de victoire

1. Construction et maintien en jeu des Perchoirs
2. Combat : retrait de jeton/bâtiment
3. Artisanat

WOODLAND ALLIANCE

Les **jetons Sympathie** sont le carburant du joueur Rebelle, car les **affronts** qu'ils provoquent alimentent sa **pile des Partisans**, qu'il utilise pour poser d'autres **jetons Sympathie** et créer des **Bases**.

La création de **Base** est fondamentale pour le joueur rebelle car elle lève la limite de 5 cartes de la **pile des Partisans** et lui permet de piocher plus de cartes en fin de tour (et donc de gérer plus facilement sa **pile de Partisans**).

Le joueur Rebelle doit dépenser une carte supplémentaire pour poser un **jeton Sympathie** dans une clairière où se trouvent 3+ Guerriers d'une même faction.

La **Révolte** est l'arme absolue du joueur Rebelle, car elle vide une clairière de toutes les pièces qui l'occupent. Gardez à l'esprit qu'1 **jeton Sympathie** dans une clairière X + 2 cartes X dans la **pile des Partisans** = **Révolte**.

Sources de points de victoire

1. Poser des jetons Sympathie
2. Combat : retrait de jeton/bâtiment
3. Artisanat

VAGABOND

La capacité d'action du vagabond repose sur ses **objets**, qui peuvent être endommagés en lui infligeant des blessures.

Aider les adversaires est une grande source de points de victoire, mais elle les renforce également.

Le vagabond a plus de mal à se déplacer quand des factions lui sont **hostiles**, car il doit épuiser une **botte supplémentaire** pour entrer dans une clairière hostile.

Une faction devient hostile au Vagabond lorsqu'il retire du jeu un de ses guerriers ... et ce même si c'est en se défendant ! Une faction hostile le reste jusqu'à la fin du jeu, sauf si le Vagabond forme une **Coalition** avec elle.

Sources de points de victoire

1. Accomplir des quêtes, notamment des séries de quêtes de la même couleur
2. Aider les autres joueurs en leur donnant des cartes
3. Combat : retrait de jeton ou bâtiment
4. Artisanat
5. Exploration de ruines

INFORMATIONS STRATÉGIQUES

LIZARD CULT

Le joueur Lézard peut produire des guerriers n'importe où, car il n'a pas besoin de contrôler une clairière pour cela. A l'inverse, il doit contrôler une clairière pour y construire un **Jardin**.

A la fin de son tour, le joueur Lézard reprend en main toutes les cartes qu'il a révélées pour jouer ses **Rituels** (à l'exception de celui de la **Grande Prière**, qui lui permet de marquer des PV). Il peut ainsi reproduire facilement les mêmes actions de tour en tour.

Les **cartes Oiseau** sont précieuses pour le joueur Lézard car elles lui permettent de produire des **Acolytes**, qu'il utilise pour réaliser ses actions les plus radicales : les **Conspirations**. Il peut en obtenir également en faisant mourir ses guerriers en **Martyrs**.

Sources de points de victoire

1. Construire des Jardins, puis pratiquer des Rituels de la Grande Prière
2. Combat : retrait de jeton/bâtiment
3. Artisanat

RIVERFOLK COMPANY

La réussite du joueur Riverfolk repose sur sa capacité à vendre des **services** aux autres joueurs, au meilleur prix.

S'il y parvient, il devra constamment arbitrer entre réaliser des actions – ce qui vide temporairement ou définitivement sa **Caisse** – et marquer des PV selon ce qu'il est parvenu à économiser comme fonds au tour précédent. Notez que pour marquer des PV ainsi il lui faut posséder au moins un **Comptoir** en jeu.

Les cartes ne servent pas à grand chose au joueur Riverfolk, mais c'est la marchandise qu'il peut vendre le plus facilement.

Sources de points de victoire

1. Rassembler le plus de fonds possible dans la Caisse, de tour en tour, pour Engranger des Dividendes
2. Ouvrir des Comptoirs
3. Combat : retrait de jeton ou bâtiment
4. Artisanat

UNDERGROUND DUCHY

Pour gagner, le joueur Underground Duchy doit rallier un maximum de **Ministres** à son projet de développement. Cela lui donne non seulement des points de victoire, mais également accès à davantage d'actions à réaliser lors de son tour.
Pour rallier ses **Ministres** les plus puissants, il devra toutefois contrôler jusqu'à 4 clairières. En faisant ainsi, il exposera ses précieux bâtiments dont la perte peut le pénaliser terriblement.
Le joueur Undergroud Duchy a besoin d'une main fournie pour gérer ses ralliements, et de **cartes Oiseau** en particulier, pour le faire plus facilement.

Sources de points de victoire

1. Rallier des **Ministres**
2. Réaliser les actions des **Ministres** de rang seigneurial, ou celle du banquier.
3. Combat : retrait de jeton ou bâtiment
4. Artisanat

CORVID CONSPIRACY

Le joueur Corvid passe le plus clair de son temps à pourrir la vie de ses adversaires en préparant puis en révélant des jetons **Intrigue**. Ils sont heureusement limités à 1 par clairière, et nécessitent de retirer des guerriers du plateau pour être placés.
Cela n'en fait pas pour autant des cibles faciles, car ils infligent 1 blessure quand ils sont retirés.
Le joueur Corvid dispose d'une bonne capacité à produire des objets du fait de sa mobilité et de sa capacité à placer des jetons **Intrigue** là où on ne l'attend pas.

Sources de points de victoire

1. Révéler des jetons **Intrigue**
2. Combat : retrait de jeton ou bâtiment
3. Artisanat

INFORMATIONS STRATÉGIQUES

LORD OF THE HUNDREDS

Baston ! Le joueur Lord of the Hundreds est là pour une chose : taper. Et pour le faire aussi sereinement que possible, il doit veiller à deux choses.

D'abord, récupérer un maximum d'objets, pour disposer d'un maximum d'actions. Il peut bien sûr les fabriquer lui-même, mais il peut surtout les voler à ses adversaires (**Pillards**) ou faire en sorte que ses **Foules** enragées ratissent les ruines pour son compte. A ce titre, il ne sera pas le meilleur ami du vagabond.

Il doit ensuite installer rapidement ses **Bastions** pour recruter régulièrement des guerriers. Guerriers qu'il promènera facilement d'une clairière à une autre en profitant à plein de la mobilité de son **Seigneur de Guerre**.

Ses **Foules** sont aussi redoutables (par leur capacité à détruire tout ce qui n'est pas un guerrier) que fragiles (car elles se répandent souvent en dehors de tout contrôle, et leurs jetons font des proies faciles).

Sources de points de victoire

1. Combat : retrait de jeton/bâtiment
2. Oppression : dépend du nombre de clairières contrôlées sans aucune pièce ennemie
3. Artisanat (en fin de partie, peut être)

KEEPERS IN IRON

Pour le joueur Keepers in Iron, la victoire passe presque exclusivement par la récupération de **Reliques** oubliées depuis longtemps dans les forêts de Root. L'entreprise n'est pas simple, car elle nécessite de bonnes capacités de planification pour être menée efficacement.

En cela, les blaireaux ressemblent beaucoup aux oiseaux, tout comme leur **Suite** ressemble dans son fonctionnement à leur **Décret**, le risque de plonger dans la **Tourmente** en moins.

Le joueur Keepers in Iron, à défaut d'avoir beaucoup de guerriers, peut se targuer d'être coriace, notamment quand il défend ses précieuses **Reliques** (**Fervents Chevaliers**). Précieuses d'ailleurs aussi bien pour lui que pour les joueurs assez malins pour les faire disparaître (**Précieux trophée**).

Notez enfin que les **cartes Oiseau** sont fort utiles au joueur Keepers in Iron, qui en a bien besoin pour donner de la souplesse au fonctionnement de sa **Suite**.

Sources de points de victoire

1. Récupérer des **Reliques** amenées au préalable dans les **Relais** du même type
2. Combat : retrait de jeton ou bâtiment
3. Artisanat

Faction – Marquise De Cat

CAPACITÉS DE LA FACTION

Forteresse : Placez votre jeton **Forteresse**  dans une clairière, à l'un des 4 coins du plateau. Tous les joueurs peuvent se déplacer dans cette clairière, mais vous seul pouvez y placer des **jetons/bâtiments**. Si la **Forteresse** est détruite, elle est retirée du jeu et vous ne pouvez plus utiliser votre **Hôpital de campagne**.

Hôpital de campagne : En réponse à tout évènement (bataille, embuscade) qui vous obligerait à retirer des guerriers, vous pouvez défausser une carte dont le type correspond à celui de la clairière où a lieu l'évènement pour placer **tous** les guerriers retirés dans la clairière de la **Forteresse**.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Domination : Si vous remplissez la condition, vous gagnez.

2 – Recourir aux services de la Riverfolk Company (si elle est en jeu).

3 – Produire : Placez 1 jeton Bois  sur chaque **Scierie**. 

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un **Comptoir** où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE (hormis la Domination, appliquez dans l'ordre)

Domination : Jouable n'importe quand en **Journée**. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

1 – Artisanat : Vous pouvez produire des objets en activant vos **Ateliers**. 

2 – Réaliser des actions : Vous pouvez réaliser jusqu'à 3 actions, +1 par carte Oiseau que vous défaussez.

Action – Surmenage : Dépensez une carte du type de la clairière où se trouve une **Scierie** – Placez-y un jeton Bois.

Action – Construire :

1 – Choisissez une clairière avec un emplacement de construction disponible.
2 – Déterminez le coût de construction en Bois.
3 – Dépensez le Bois de clairières contrôlées et connectées au site de construction.
4 – Placez le bâtiment.
5 – Marquez les points de victoire.

Action – Recruter : Limitée à 1 fois / Journée. Placez 1 guerrier sur chaque **Poste de Recrutement**. 

Action – Marche : Effectuez 2 déplacements.

Action – Bataille : Déclenchez une **Bataille**.

PHASE – SOIRÉE

Pioche : Piochez 1 carte, +1 carte par bonus  visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Faction – Eyrie Dynasties

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Domination : Si vous remplissez la condition, vous gagnez.

2 – Recourir aux services de la Riverfolk Company (si elle est en jeu).

3 – Mesures d'urgence : Si vous n'avez pas de carte en main, piochez une carte.

4 – Ajouter au Décret : Ajoutez 1 ou 2 cartes aux emplacements de **Décret** ; 1 seule carte peut être du type oiseau.

5 – Perchoir : S'il n'y a pas de **Perchoir** en jeu, placez-en 1 + 3 guerriers dans la clairière où il y a le moins de guerriers. Vous ne pouvez pas placer de perchoir dans la clairière où se trouve la Forteresse.

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un **Comptoir** où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE (hormis la Domination, appliquez dans l'ordre)

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

1 – Artisanat : Vous pouvez produire un objet en activant un **Perchoir** . A moins que votre leader ne soit **Builder**, les PV que vous gagnez en produisant des objets sont limités à 1.

2 – Appliquer le Décret : Appliquez chaque action du **Décret** en partant de la gauche. Chaque carte représente 1 action. Si une action ne peut pas être complètement réalisée, peu importe la raison, votre régime plonge dans la **Tourmente**.

Décret – Recruter : Placez 1 guerrier dans une clairière du même type et dotée d'un **Perchoir**. Si votre **Leader** est **Charismatic**, placez 2 guerriers à la place ; si il n'y en a pas assez dans la réserve, votre régime plonge dans la **Tourmente**.

Décret – Avancer : Déplacez au moins 1 guerrier depuis une clairière du même type.

Décret – Combattre : Déclenchez une **Bataille** dans une clairière du même type.

Décret – Construire : Placez 1 **Perchoir** dans une clairière sans **Perchoir** que vous contrôlez, et du même type.

TOURMENTE (appliquez dans l'ordre)

1 – Perdez 1 PV par **Vizir** et par carte oiseau présente dans le **Décret**.

2 – Défaussez toutes les cartes non-**Vizir**.

3 – Retournez votre **Leader** face cachée. Si tous les **Leaders** sont face cachée, retournez-les.

4 – Sélectionnez un nouveau **Leader**.

5 – Réassignez les cartes **Vizir** selon ce qui est indiqué sur la nouvelle carte **Leader**.

6 – La phase journée prend fin. La phase soirée débute immédiatement.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Collecter : Marquez le nombre de PV indiqué sur l'emplacement le plus à droite de la piste **Perchoir**.

2 – Pioche : Piochez 1 carte, +1 carte par bonus  visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Faction – Woodland Alliance

CAPACITÉS DE LA FACTION

Affront : Vos adversaires provoquent un **Affront** dans une clairière en y entrant ou en y retirant votre jeton **Sympathie**. Il doit alors placer une carte du type de cette clairière dans votre pile des **Partisans** ou, s'il n'en a pas (oiseaux inclus), vous révéler sa main et vous placez sur la pile des **Partisans** une carte prise de la pioche.

Limite de Partisans : S'il n'y a pas de **Bases** sur le plateau, la taille de la pile des **Partisans** est limitée à 5 cartes (face cachée). Quand une **Base** est retirée, perdez la moitié de vos **Officiers** (arr. sup.) et défaussez toutes les cartes du type (+ oiseaux) de la clairière où celle-ci se trouvait.

Guérilla : Lors d'une bataille, lorsque vous vous défendez, utilisez toujours le résultat du dé le plus fort.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Domination : Si vous remplissez la condition, vous gagnez.

2 – Recourir aux services de la Riverfolk Company.

3 – Révolte : Choisissez une clairière avec un jeton **Sympathie** et dépensez de la pile des **Partisans** 2 cartes du même type. Retirez toutes les pièces de vos adversaires, puis placez la base correspondant au type de la clairière ainsi qu'un nombre de guerriers = nombre de clairières de ce type avec un jeton **Sympathie**. Placez enfin un guerrier dans la case des **Officiers**.

4 – Répandre la sédition : Choisissez une clairière sans jeton **Sympathie** ni **Forteresse** et adjacente à une clairière où se trouve déjà un jeton **Sympathie** (sauf pour le 1er). Défaussez de la pile des **Partisans** le nombre de cartes indiqué au-dessus de la piste, du même type que la clairière, +1 carte si 3+ guerriers appartenant à une même faction adverse y sont présents. Placez un jeton **Sympathie** et marquez le nombre de PV qui vient d'être révélé.

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un **Comptoir** où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Réaliser des actions : Réalisez autant d'actions que souhaité, dans n'importe quel ordre, avec les cartes de votre main.

Action – Artisanat : Vous pouvez produire des cartes en activant vos jetons **Sympathie**.
Action – Mobiliser : Ajoutez à la pile des **Partisans** une carte prise de votre main.
Action – Entraîner : Dépensez une carte dont le type correspond à celui d'une de vos bases pour placer un guerriers sur la case des **Officiers**.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Opérations militaires : 1 action / officier sur la case des **Officiers**, à jouer dans n'importe quel ordre parmi :

Action – Avancer : Réalisez 1 déplacement.
Action – Combattre : Déclenchez une **Bataille**.
Action – Recruter : Placez 1 guerrier dans n'importe quelle clairière où se trouve une **Base**.
Action – Réorganiser : Retirez un guerrier d'une clairière sans jeton **Sympathie** ; placez un jeton **Sympathie** dans cette clairière ; marquez le nombre de PV qui vient d'être révélé.

2 – Pioche : Piochez 1 carte, +1 carte par bonus  visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Faction – Vagabond

CAPACITÉS DE LA FACTION

Pas un guerrier : Le Vagabond ne peut pas contrôler de clairière ni être retiré du plateau.
Infamie : A votre tour, marquez 1 PV par **pièce** retirée à une faction **ennemie** lors d'une **Bataille**.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Recourir aux services de la Riverfolk Company (si elle est en jeu).

2 – Rafraîchir : Retournez 3 objets épuisés, +2 par Théière .

Les Théières retournées ainsi ne comptent pas.

3 – Se faufiler : Déplacez-vous dans une clairière/forêt adjacente (même hostile) gratuitement.

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Coût : Épuisez un objet pour chaque guerrier à payer au joueur Riverfolk Company. Ce dernier place alors autant de guerriers de sa réserve sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Vous ne pouvez pas enrôler de mercenaires.

PHASE – JOURNÉE

Coalition : Si une carte Domination est disponible, vous pouvez défausser une carte du même type pour la prendre. S'il y a 4+ joueurs et que vous avez 10+ PV, vous pouvez la jouer et former une coalition avec la faction qui a le moins de PV (et pas de carte Domination active). Vous gagnez si cette faction gagne. Si elle est hostile, elle redevient **indifférente**.

Épuiser des objets pour agir : Vous pouvez réaliser n'importe quel nombre d'actions parmi les suivantes en épuisant les objets non-endommagés de votre plateau. Lorsqu'ils sont épuisés, l'or, la théière et le sac vont dans la besace.

Action – Avancer : Épuisez 1 Botte pour vous déplacer, +1 s'il y a des guerriers **hostiles** à destination. Vous pouvez vous déplacer avec des guerriers **alliés**. Vous ne pouvez pas entrer dans une forêt ainsi.

Action – Explorer : Épuisez 1 Torche  pour consulter les objets présents sous un jeton ruine. Vous ne pouvez posséder qu'un exemplaire de chaque objet « R ». Si vous ne l'avez pas déjà, prenez l'objet et marquez **+1 PV**. Si la Ruine n'a plus d'objets, retirez-la du jeu : un nouvel emplacement est disponible pour la construction.

Action – Accomplir une quête : Choisissez 1 quête pour laquelle vous remplissez les critères, et épuisez les objets demandés. Marquez 1 PV par quête accomplie de ce type, ou piochez 2 cartes. Révélez une nouvelle quête.

Action – Combattre : Épuisez 1 Épée  pour déclencher une **Bataille**. Vous pouvez combattre avec vos Alliés.

Action – Aider : Épuisez n'importe quel objet pour donner une carte du type de la clairière où vous vous trouvez à un joueur (même **hostile**) qui s'y trouve également. Vous pouvez prendre 1 objet produit par ce joueur. Ajustez votre relation avec cette faction le cas échéant.

Action – Frapper : Épuisez 1 Arbalète  pour retirer 1 guerrier (ou 1 bâtiment/jeton s'il n'y en a pas) de votre clairière. Les Frappes ne sont pas des **Batailles**. Vérifiez l'impact sur vos relations.

Action – Artisanat : Épuisez 1+ Marteau  pour produire une carte du même type que votre clairière.

Action – Réparer : Épuisez 1 Marteau pour déplacer **sans le retourner** un objet de la case des Objets Endommagés vers la Sacoche ou vers sa piste sur votre plateau.

Action – Action spéciale : Épuisez 1 Torche pour réaliser une action spéciale du personnage.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Repos : Si vous êtes dans une forêt, retournez tous les objets endommagés et déplacez-les vers la Sacoche/leur piste.

2 – Pioche : Piochez 1 carte, +1 par  face visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

3 – Capacité : Restez dans la limite de 6 objets dans la Sacoche / sur la case des Objets Endommagés (+2 / ).

Faction – The Lizard Cult

Haine des oiseaux : Les cartes oiseau ne peuvent pas vous servir de joker.
Martyr : Un guerrier du culte retiré d'une bataille où il défendait est placé dans la case des **Acolytes.**
Peur des croyants : Vous devez vous défausser d'une carte quand un de vos **Jardins** est retiré du plateau.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Domination : Si vous remplissez la condition, vous gagnez.

2 – Recourir aux services de la Riverfolk Company (si elle est en jeu).

3 – Parias : Identifiez le type de carte le plus répandu dans la Pile des Âmes Perdues (les oiseaux étant exclus) : ce peuple devient le peuple **Paria**. S'il l'était déjà au tour précédent ou en début de partie, il est de plus **Honni**. En cas d'égalité, le peuple **Paria** actuel devient **Honni**.

4 – Défausser les Âmes Perdues : Les cartes Domination présentes dans la pile deviennent disponibles. Le reste part en défausse.

5 – Conspirations : Ces actions sont limitées aux clairières du peuple Paria. Si ce peuple est Honni, réduisez le coût en **Acolytes** par action de 1. Une fois dépensés, les Acolytes retournent dans votre réserve.

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un **Comptoir** où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

[Conspiration] – Croisade : Dépensez 2 **Acolytes** pour provoquer une Bataille dans une clairière du peuple Paria, ou partez d'une clairière du peuple Paria pour provoquer une Bataille dans une clairière adjacente.

[Conspiration] – Conversion : Dépensez 2 **Acolytes** pour retirer un guerrier adverse d'une clairière du peuple Paria (où la Forteresse ne se trouve pas) et y placer un de vos guerriers.

[Conspiration] – Sanctification : Dépensez 3 **Acolytes** pour retirer un bâtiment adverse d'une clairière du peuple Paria (où la Forteresse ne se trouve pas) et y placer un de vos **Jardins**.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Rituels : Posez devant vous, face révélée, des cartes de votre main. Vous pratiquez 1 **Rituel** par carte révélée ainsi. Les cartes oiseau ne sont pas considérées comme joker pour la pratique des **Rituels**.

[Rituel] – Construction : Placez un **Jardin** du même type, dans une clairière contrôlée du même type que la carte révélée.

[Rituel] – Recrutement : Placez un guerrier dans une clairière du même type que la carte révélée.

[Rituel] – Grande Prière (*Score,* 1x par type) : Placez sur la Pile des Âmes Perdues une carte non-révélée pour marquer le nombre de PV indiqué sur l'emplacement le plus à droite du type de la carte révélée.

[Rituel] – Sacrifice : Révélez une carte oiseau pour placer un guerrier dans la case des **Acolytes**.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Cartes : Reprenez en main toutes les cartes que vous avez révélées pour vos Rituels.

2 – Artisanat : Vous pouvez produire des cartes en activant les **Jardins** présents dans les clairières du peuple Paria.

3 – Pioche : Piochez 1 carte, +1 carte par bonus  visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Root Faction – Riverfolk Company

CAPACITÉS DE LA FACTION

Main révélée : Votre main de cartes doit toujours être visible des autres joueurs.

Excellents nageurs : Vous traitez les rivières comme des chemins. Vous seul ignorez les règles de déplacement lorsque vous vous déplacez par barge. Les autres factions qui utilisent vos barges comme service doivent respecter ces règles.

Perte d'un Comptoir : Retirez le jeton du jeu et retournez la moitié des guerriers de votre **Caisse** (arr. sup.) dans leurs réserves respectives.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Domination : Si vous remplissez la condition, vous gagnez.

2 – Protectionnisme : Si votre case des **Paiements** est vide, placez-y 2 guerriers pris de votre réserve.

3 – Engranger les dividendes : Marquez 1 PV / 2 guerriers dans votre **Caisse** si au moins 1 **Comptoir** est en jeu.

4 – Rassembler les fonds : Déplacez tous les guerriers présents sur votre plateau dans votre **Caisse**.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Réaliser des actions : Réalisez autant d'actions **Engagement** ou **Dépense** que souhaité, tant que votre **Caisse** vous permet de les payer. Les guerriers engagés vont sur la case des **Engagements**. Les guerriers dépensés retournent dans les réserves de leurs propriétaires.

Engagement – Artisanat : Engagez des fonds pour produire une carte de votre main. Pour matérialiser le paiement, placez les guerriers sur les emplacements **Comptoir** du(es) type(s) requis pour produire la carte.

[Export] : Au lieu de produire la carte, vous pouvez la défausser et placer 1 guerrier sur la case des Paiements ; cependant, pour faire cela, la production doit être légale. Un exemplaire de l'objet produit doit être disponible dans le réserve générale, et vous ne devez pas déjà contrôler l'effet permanent produit par la carte.

Engagement – Combattre : Engagez 1 guerrier pour provoquer une Bataille.

Engagement – Avancer : Engagez 1 guerrier pour effectuer un déplacement.

Engagement – Piocher : Engagez 1 guerrier pour piocher 1 carte.

Dépense – Recruter : Dépensez 1 guerrier pour placer 1 de vos guerriers sur une clairière traversée par une rivière (il n'est pas nécessaire qu'il y ait un **Comptoir** dans cette clairière).

Dépense – Comptoir : Dépensez 2 guerriers d'une faction contrôlant une clairière (vide de tout **Comptoir**) pour y placer 1 Comptoir et 1 guerrier. Marquez le nombre de PV révélé lorsque vous prenez le jeton.

Action gratuite – Économiser : Les fonds non dépensés vous rapporteront des PV à la prochaine aube.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Défausse : Respectez la limite de 5 cartes en main max. à la fin du tour.

2 – Fixer les prix : Définissez le prix de chaque service pour le prochain tour.

Root Faction – Underground Duchy

CAPACITÉS DE LA FACTION

Le Terrier : Le **Terrier** est considéré comme une clairière adjacente à toutes les clairières dotées d'un **Tunnel**. Vous en avez toujours le contrôle (même sans pièces présentes), et les autres factions ne peuvent pas y accéder.

Tunnels : Si vous devez placer un jeton **Tunnel** alors que vous n'en avez plus à disposition, vous pouvez choisir de déplacer un jeton **Tunnel** existant.

Le prix de l'échec : Vous êtes pénalisé quand vous perdez un ou plusieurs **bâtiments** (Ø **Tunnels**). Voir ci-dessous.

PHASE – AUBE

Placez 1 guerrier dans le **Terrier**, + 1 guerrier par symbole visible (sous les **Citadelles**).

LE PRIX DE L'ÉCHEC

- Défaussez une carte de votre main au hasard
- Remettez le **Ministre Rallié** du plus haut rang dans la pile des **Ministres** non ralliés (si plusieurs : vous choisissez)
- Retirez de la partie la **Couronne** de ce **Ministre**

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un Comptoir où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

1 – Réaliser des actions Assemblée : Réalisez 0-2 actions (dans n'importe quel ordre).

Assemblée – Construire : Révélez une carte de votre main pour placer une **Citadelle** ou un **Marché** dans une clairière contrôlée du même type.

Assemblée – Recruter : Placez un guerrier dans votre **Terrier**.

Assemblée – Se déplacer : Effectuez un déplacement.

Assemblée – Combattre : Provoquez une Bataille.

Assemblée – Creuser : Dépensez une carte pour placer un Tunnel dans une clairière du même type. Vous pouvez déplacer 0-4 guerriers de votre **Terrier** vers cette clairière.

2 – Réaliser des action Parlement (opt.) : Réalisez les actions de vos **Ministres Ralliés** (dans n'importe quel ordre).

3 – Ralliement : Vous pouvez rallier un **Ministre** par tour.

a. Choisissez la carte d'un **Ministre** non rallié. Une **Couronne** correspondant à son rang (écuyer, noble ou seigneur) doit être disponible sur votre plateau.

b. Révélez le nombre de cartes indiqué sur la carte du **Ministre**. Pour chaque carte à révéler, le joueur doit avoir au moins une pièce dans une clairière du même type. Une clairière ne peut servir qu'une fois, même s'il y a plusieurs pièces.

c. Placez la carte du **Ministre** ainsi rallié au-dessus de votre plateau. Placez une Couronne de son rang sur la carte, et marquez le nombre de PV indiqué sur l'emplacement révélé.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Cartes révélées : Défaussez les cartes Oiseau révélées. Les autres cartes révélées retournent dans votre main.
2 – Artisanat : Vous pouvez produire vos cartes en activant vos **Citadelles** et vos **Marchés**.
3 – Pioche : Piochez 1 carte**,** +1 carte par bonus visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Root Faction – Corvid Conspiracy

CAPACITÉS DE LA FACTION

Révélation : Avant de piocher des cartes en **Soirée**, un adversaire dont l'une des pièces se trouve dans une clairière avec un jeton **Intrigue** non retourné peut révéler une carte du type de la clairière pour essayer de deviner la nature de ce jeton. S'il y parvient, le jeton est retiré et ses effets sont ignorés. S'il échoue, vous récupèrerez la carte révélée.

Agents infiltrés : Lors d'une bataille en tant que défenseur, vous infligez une blessure supplémentaire si un jeton **Intrigue** non retourné se trouve dans la clairière (même si vous n'avez pas de guerriers).

Ni vu ni connu : Vous pouvez toujours vous déplacer depuis ou vers une clairière que vous ne contrôlez pas.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Artisanat : Vous pouvez produire des cartes en activant vos jetons **Intrigue** (retournés ou non).

2 – Intrigue : Retournez face visible un ou plusieurs jetons **Intrigue** et scorez 1 PV par jeton retourné présent sur le plateau. **Bombe**/**Extorsion** : appliquez l'effet des jetons retournés.

3 – Recrutement : Défaussez une carte pour placer 1 guerrier dans chaque clairière du même type.

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un Comptoir où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Réaliser des actions : Réalisez 0-3 actions (dans n'importe quel ordre).

Se déplacer : Effectuez un déplacement.

Intriguer : Placez face cachée un jeton **Intrigue** en retirant d'une clairière sans jeton **Intrigue** 1 guerrier, + 1 guerrier par jeton **Intrigue** déjà placé à ce tour.

Combattre : Provoquez une Bataille.

Ruse : Échangez les positions de 2 jetons **Intrigue** sur le plateau. Les 2 jetons doivent être sur la même face.

JETONS INTRIGUE (1 max. par clairière)

Bombe (2) : Quand le jeton est retourné, retirez toutes les pièces des adversaires présentes dans la clairière. Puis retirez le jeton.

Collet (2) : Quand le jeton est face visible, aucun adversaire ne peut placer de pièces dans la clairière, ni déplacer de guerriers depuis cette clairière.

Extorsion (2) : Quand le jeton est retourné, prenez une carte au hasard dans la main de chaque adversaire qui détient au moins une pièce dans la clairière. Face visible, il permet de piocher une carte supplémentaire en Soirée.

Raid (2) : Quand le jeton est retiré (face cachée ou face visible), placez 1 guerrier dans chaque clairière adjacente.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Persévérance : Vous pouvez rejouer une action de Journée si vous choisissez de ne pas piocher.

2 – Pioche : Piochez 1 carte, + 1 carte par jeton **Extorsion** face visible. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !

Root Faction – Lords of the Hundreds

CAPACITÉS DE LA FACTION

Seigneur de Guerre : La figurine du **Seigneur de Guerre** ne peut pas être retirée du jeu en dehors des **Batailles**. Elle ne peut pas être déplacée en dehors de votre tour. Elle ne peut être mise en jeu qu'avec l'**Onction (Aube)**.

Mépris du commerce : Quand vous fabriquez un objet, vous pouvez soit le garder dans votre **Magot** mais vous ne gagnez pas de PV, soit le retirer du jeu pour gagner les PV indiqués.

Pillards : Au début d'une **Bataille**, si votre adversaire possède au moins un objet, vous pouvez déclarer vouloir le piller. Vous ne lancez pas le dé de combat (mais votre adversaire oui). Si à l'issue du combat vous contrôlez toujours la clairière où a eu lieu la **Bataille**, vous pouvez prendre un objet à votre adversaire.

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Raser : Dans chaque clairière avec un jeton **Foule**, retirez tous les **bâtiments** et **jetons** de vos adversaires. Prenez un objet des ruines, et retirez du jeu le jeton ruine si vous prenez le dernier objet ainsi. Lancez le dé **Foule**, puis placez (si cela est possible) un jeton **Foule** dans une clairière du même type, adjacente à une clairière où se trouve un jeton **Foule**, mais n'en contenant pas déjà un.

2 – Recrutement : Placez X guerriers (X = **Prouesse**) dans la clairière du **Seigneur de Guerre**, et 1 guerrier dans chaque **Bastion**.

3 – Onction : S'il n'est pas en jeu, remplacez un guerrier par la figurine du **Seigneur de Guerre**. Si vous n'avez pas de guerrier en jeu, placez la figurine dans n'importe quelle clairière.

4 – Changement d'humeur : Remplacez votre carte **Humeur** par une autre qui ne montre pas un objet présent dans votre **Magot**. Si vous ne pouvez pas, choisissez la carte **Extravagant** (*Lavish*).

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un Comptoir où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Réaliser des actions : Réalisez ces 3 étapes, dans l'ordre :

1 – Artisanat : Vous pouvez activer vos **Bastions** pour fabriquer des objets.

2 – Commander la multitude : Vous pouvez réaliser les actions suivantes dans l'ordre de votre choix, dans la limite de X actions (X = **Commandement**).

Déplacement : Effectuez un déplacement.

Combattre : Déclenchez une **Bataille**.

Construire : Défaussez une carte de votre main pour construire un **Bastion** dans une clairière du même type.

3 – Avancer le Seigneur de Guerre : Vous pouvez avancer le **Seigneur de Guerre** jusqu'à X fois (X = **Prouesse**). Avancer consiste à déplacer le **Seigneur de Guerre** (seul ou avec n'importe quel nombre de guerriers), puis à livrer **Bataille** dans la clairière de destination. Les 2 séquences de l'action sont indépendantes et chacune est facultative.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Incitation : Autant de fois que voulu, vous pouvez défausser une carte de votre main pour placer un jeton **Foule** dans une clairière du même type qui n'en contient pas, et où se trouve au moins un de vos guerriers.

2 – Oppression : Marquez un nombre de PV selon le nombre de clairières que vous contrôlez sans aucune pièce adverse

3 – Pioche : Piochez 1 carte. Limite : 5 cartes en main à la fin du tour !

Root Faction – Keepers In Iron

CAPACITÉS DE LA FACTION

Fervents chevaliers : Quand vous livrez **Bataille** dans une clairière où vous contrôlez au moins un guerrier et une **Relique**, ignorez la première blessure reçue. Vous pouvez déplacer une **Relique** avec chaque guerrier que vous déplacez (même si ce déplacement est contraint).

Précieux trophée : Quand un adversaire retire une de vos **Reliques**, il la place dans n'importe quelle forêt côté valeur visible, et marque 1 PV supplémentaire (donc 2).

PHASE – AUBE (appliquez dans l'ordre)

1 – Installer un campement (1x / clairière) : Vous pouvez remplacer un de vos guerriers par un **Relais**. Si vous n'avez ni guerrier ni **Relais** sur le plateau, placez un guerrier et un **Relais** dans une clairière au bord du plateau.

2 – Lever un campement (1x / clairière) : Vous pouvez remplacer un **Relais** par un guerrier.

3 – Recrutement : Autant de fois que vous le souhaitez, défaussez une carte pour placer 2 guerriers dans une clairière du même type (avec un **Relais**).

SERVICES DE LA RIVERFOLK COMPANY

Vous pouvez vous offrir 1 service, +1 service pour chaque clairière pourvue d'un Comptoir où se trouve une de vos pièces.

Coût : Dépensez de votre réserve le nombre de guerriers demandés pour le service. Placez-les sur la case des **Paiements**.

Service – Carte : Prenez 1 carte de la Riverfolk Company et ajoutez-là à votre main.

Service – Barges : Traitez les rivières comme des chemins jusqu'à la fin du tour.

Service – Mercenaires : Considérez les guerriers Riverfolk comme vos propres guerriers, pendant la Journée et la Soirée uniquement.

PHASE – JOURNÉE

Domination : Jouable n'importe quand en Journée. Si une carte Domination est disponible, vous pouvez la prendre dans votre main en défaussant une carte du même type. Si vous avez 10+ points de victoire, vous pouvez jouer une carte Domination de votre main.

Réaliser des actions : Réalisez ces 2 étapes, dans l'ordre :

1 – Artisanat : Vous pouvez activer vos **Relais** pour fabriquer des objets.

2 – Commander à sa suite : Vous pouvez réaliser les actions indiquées dans chaque colonne de votre **Suite**, en commençant par celle de gauche et en allant vers la droite, à raison d'une action par carte présente dans la colonne.

Se déplacer : Effectuez un déplacement depuis une clairière dont le type correspond à celui d'une carte de la colonne.

Combattre puis fouiller : Choisissez une clairière dont le type correspond à celui d'une carte de la colonne. Vous devez livrer **Bataille** si des pièces ennemies y sont présentes. Pour **Fouiller**, vous devez contrôler la clairière et avoir au moins 1 guerrier présent :

- Déplacez une **Relique** d'une forêt adjacente dans la clairière. Révélez la valeur de cette **Relique**.
- Comptez le nombre de clairières adjacentes que vous contrôlez. Si vous en contrôlez strictement moins que la valeur de la **Relique**, défaussez la carte de la suite utilisée pour réaliser l'action.

Se déplacer ou Récupérer : Choisissez une clairière dont le type correspond à celui d'une carte utilisée pour l'action. Déplacez-vous depuis cette clairière, ou récupérez-y une **Relique**.

- Prenez une **Relique** du même type que le **Relais** présent dans la clairière. Placez-là sur l'emplacement disponible le plus à gauche correspondant à son type, sur votre plateau.
- Gagnez X PV (X = valeur de la **Relique**), +2 PV si vous complétez une colonne ainsi.
- Comptez le nombre de clairières que vous contrôlez du même type que celle où vous avez récupéré la **Relique**. Si vous contrôlez moins de ces clairières que la valeur de la **Relique**, défaussez la carte utilisée pour réaliser l'action et mettez fin à l'action. Sinon, revenez à la première étape « Prenez une **Relique** » ou mettre fin à l'action.

PHASE – SOIRÉE (appliquez dans l'ordre)

1 – Vivre sur le pays : Retirez un guerrier de chaque clairière où se trouvent 4 ou plus de vos guerriers.
2 – Rassembler sa suite : Ajoutez des cartes de votre main aux emplacements de votre suite (max. : 10 cartes dans votre suite), ou déplacez une carte d'une colonne à une autre.
3 – Pioche : Piochez 1 carte, plus 1 carte par **Relais** en jeu. Limite : 5 cartes max. en main à la fin du tour !