

## Variantes (page 13)

### Le Crabe



Cet article est vendu séparément.

Lorsque vous parvenez à vaincre le Seigneur des Ténèbres de l'île aux squelettes, vous vous retrouverez avec un crabe portant un chapeau de pirate ! Le Crabe vous suit dans tous les autres royaumes et zones pour vous aider lors des futures phases « effectuer des actions » en vous donnant des jetons Talents bleus supplémentaires (correspondant au Seigneur des Ténèbres que vous avez vaincu). Par exemple : vous avez vaincu Jack

Rackham, vous avez alors droit aux jetons Talents bleus figurant sur sa carte à savoir : les jetons Talent bleus Rapidité, Combat, Charme et Connaissance. Chaque fois que vous utilisez l'un de ces talents, celui-ci est défaussé. Lorsque tous les jetons Talents bleus sont défaussés, le crabe ne vous suivra plus, il faut donc l'utiliser à bon escient !

### Bonus des cartes Ville

Nous avons inclus plus de 23 cartes ville (régulières et bonus) dans chaque jeu 12 Realms. Afin de profiter d'un jeu équilibré, nous vous recommandons fortement de toujours utiliser 23 cartes ville. Les cartes Bonus (au total 10) peuvent être distinguées des cartes régulières de la Ville par le **drapeau rouge** sur la partie supérieure gauche de la carte. Ces cartes peuvent être utilisées dans le deck cartes ville, mais rappelez-vous de toujours garder 23 cartes dans le deck. Voici leur effet :



Votre héros devient immunisé à la magie noire.

Défausser cette carte pour déplacer votre héros dans un autre royaume sans perdre votre tour.

Défausser cette carte pour rafraîchir tous les Talents rouges de votre héros.

Défausser cette carte pour détruire la Forteresse Noire.

Utiliser n'importe quel jeton Talent bleu ou rouge pour vaincre un Envahisseur.



Utiliser n'importe quel jeton Talent bleu ou rouge pour vaincre un Envahisseur.

Défausser cette carte pour rafraîchir tous les Talents rouges de votre héros.

Votre héros devient immunisé à la magie noire.

Défausser cette carte pour déplacer votre héros dans un autre royaume sans perdre votre tour.

Défausser cette carte pour détruire la Forteresse Noire.

## Promo cartes envahisseurs



Cet article est vendu séparément.

Ce pack se compose de 12 cartes envahisseurs pétrifiés et 12 jetons pétrifiés, 3 pour chaque royaume. Comme vous le savez, chaque royaume se compose de 19 cartes (17 Envahisseurs et 2 Seigneurs des Ténèbres). Les 17 cartes Envahisseurs, avec les cartes Artefacts et trésors, etc., font partie du deck du royaume. Vous pouvez remplacer certaines cartes et jetons du jeu de base avec ceux du pack promo afin de rendre le jeu plus difficile. Les envahisseurs pétrifiés devraient être traités comme ayant des doubles Talents.

Ainsi, si une Valkyrie, avec une vulnérabilité d'un talent combat et d'un talent connaissance, est pétrifiée alors vous aurez besoin de 2 talents combat et 2 talents connaissance pour la vaincre.

## Questions (page 14)

1. Si on entre dans une zone où un Artefact ou un trésor et un ennemi sont présents, peut-on prendre le trésor/artefact sans vaincre l'ennemi ?

Oui vous pouvez.

2. Peut-on se déplacer dans une zone avec des monstres que l'on ne peut pas vaincre ?

Oui.

3. Si tous les Artefacts ont été mis sur la table, que se passe-t-il si on pioche une carte Artefact ?

Si cela se produit, tirez une autre carte.

4. Si le héros d'un joueur a un talent or et plusieurs jetons or et qu'il souhaite acheter quelque chose, peut-il utiliser le talent or à chaque tour – en rafraîchissant le Talent d'or ?

Oui, mais il ne peut utiliser le talent or qu'une seule fois par tour.

5. Pouvez-vous donner de l'or à un autre joueur qui n'a rien pour qu'il puisse acheter quelque chose ? De même, est-ce qu'un joueur ayant un talent or peut donner son or à un autre joueur et puis tout simplement rafraîchir son or à la fin du tour ?

Non. Vous avez gagné durement ce sac d'or. Comment pouvez-vous imaginer ça ?

6. Si vous avez obtenu la Hache Berserker, que vous vous battez contre un Envahisseur changeling et que vous jetez le jeton épée, est-ce que l'effet est de reprendre un jeton rapidité et un jeton épée ?

Oui.

7. Avez-vous besoin de Rapidité pour voyager entre les villes ?

Non, si vous voulez voyager d'une ville à une autre dans un autre royaume, vous le pouvez, mais vous perdez votre tour (sauf si vous avez une carte bénéfique telle que Pegasus).



8. Pouvez-vous continuer votre tour après avoir voyagé avec le Flying Pig ou Pegasus ?

Oui, s'il vous reste des talents à utiliser.

## 9. Pourquoi Artefact et non Artifact ?

Le mot vient du latin arte factum : ars (compétence) et facere (à faire). Nous voulions l'écrire différemment puisque c'est un jeu sur le thème de la fantastique et cela correspond assez bien.

## 10. Est-ce que l'effet Hache Berserker est valide si vous frappez un envahisseur avec un talent autre que combat, tandis que l'envahisseur est également vulnérable contre un talent Combat ?

Non, seul un talent combat doit être utilisé.



## 11. Est-ce que la magie noire et la sorcellerie sont la même chose ? Dans les règles, il n'y a pas d'effet d'envahisseur appelé magie noire.

Non, la magie noire représente réellement tous les pouvoirs négatifs qu'ont les envahisseurs et Seigneurs du Mal. Si un héros est à l'abri de la magie noire, cela signifie qu'il est à l'abri de tous les pouvoirs : sorcellerie, explosion, malédiction et indestructible.



## 12. Est-ce que l'or figurant sur la fiche d'un des personnages (ex. Blanche Neige) est également rafraîchi lors de la phase rafraîchir des jetons ?

Peu de héros ont la capacité or sur leur fiche. Pendant la phase Rafraîchir, la carte du héros ayant talent or est rafraîchie avec tous les autres Talents. De cette façon, vous pouvez tout simplement ramasser l'or en terminant votre tour et attendre la phase rafraîchir.



## 13. Quels sont les quatre premiers des 12 Royaumes inclus dans ce jeu ?

Les quatre royaumes inclus dans cette édition sont :



la Forêt des Fées



le Royaume d'Argent



L'Île aux Squelettes























Les Fleurs de Cerisiers





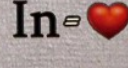



# Interprétation des symboles (page 16)





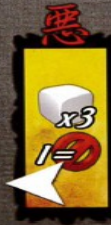


## Symboles de base

	Talent rouge		Aegis : défaussez cette carte pour appliquer l'effet		Symbole d'envahisseur		Rafraîchir autant de talents que le nombre indiqué		Symbole des zones
	Talent bleu		Dépenser un or de moins		Battre 1 envahisseur		Rafraîchir tous les talents		Dans le même royaume ou zone
	Talent rouge ou bleu		Utilisez 2 talents rapidité de moins		Battre tous les envahisseurs		Déplacer ou mettre		Lancer le dé talent 1 fois
	Malédiction : en référence uniquement au talent rouge		Symbole de héros		Tous les royaumes sauf celui-ci		Symbole du royaume		Lancer le dé zone 3 fois

## Symboles supplémentaires

	Vaincre l'envahisseur de l'image pour déclencher un effet
	Détruire la forteresse noire immédiatement
	Votre héros perd son tour
	Lancez le dé zone pour déterminer l'emplacement d'un jeton
	Pour ce tour, tous les envahisseurs dans ce royaume ne peuvent être vaincus qu'avec des Talents Charme
	Votre héros est immunisé contre les pouvoirs de magie noire d'un Envahisseur, lorsqu'il est équipé de cet article

oooo

	<b>Changeling</b> : lancer le dé Talents 4 fois pour déterminer la Vulnérabilité du Seigneur des Ténèbres		<b>Indestructible</b> : lancer le dé zone 3 fois après avoir vaincu le Seigneur des Ténèbres. Si vous obtenez « I » alors le Seigneur des Ténèbres reste sur le plateau et doit être vaincu à nouveau		
	<b>Invocation</b> : Invocation +1 Envahisseur dans une zone aléatoire du Royaume		<b>Malédiction</b> : Après avoir vaincu le Seigneur des Ténèbres, utilisez 3 Talents rouges aléatoirement		
	<b>Explosion</b> : Lancer le dé zone 3 fois. Si le résultat est « I » alors votre héros perd son tour				