

LORDS
OF
RAGNAROK

UTGARD :
ROYAUME DES GÉANTS

LIVRET DE RÈGLES

MATÉRIEL :



5 CARTES
CONTRÔLE



ARTEFACT DE MONSTRE
DES GÉANTS DU GEL



PION ROYAUME
D'UTGARD



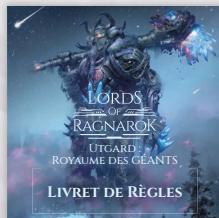
FICHE DE MONSTRE
DES GÉANTS DU GEL



PION ROYAUME 2 JOUEURS



4 FIGURINES DE GÉANTS DU GEL



LIVRET DE RÈGLES

Cette extension présente les Géants du Gel, qui peuvent être utilisées de deux façons : soit en tant que force de soutien en Bataille, soit en tant que Monstre harcelant les Armées des joueurs.

Remarque : *une même partie ne peut comporter que l'une ou l'autre de ces options.*

GÉANTS DU GEL EN TANT QUE BONUS DE ROYAUME :

Pour ajouter les Géants du Gel en tant que bonus de Royaume, remplacez le pion Royaume de Jotunheim par celui d'Utgard lors de l'étape 2 de la Mise en Place. Ajoutez les 4 figurines de Géants du Gel au Stock. Un joueur peut former une Alliance avec Utgard en suivant les règles normales, et le bonus de Royaume d'Utgard s'applique quand celui de Jotunheim le devrait. Avant la partie, familiarisez-vous avec les règles spéciales présentées ci-dessous. Chaque joueur reçoit une carte Contrôle qui résume les effets des Géants du Gel.

RÈGLES SPÉCIALES DES GÉANTS DU GEL

EN TANT QUE BONUS DE ROYAUME :

RECEVOIR DES GÉANTS DU GEL : Les Géants du Gel ne peuvent être obtenus que par l'intermédiaire du Royaume d'Utgard. Un joueur ne peut posséder qu'un seul Géant du Gel à la fois. Les Géants du Gel constituent une ressource limitée. En d'autres termes, si le Stock est vide quand un joueur doit recevoir un Géant du Gel, il saute cette étape. Quand un joueur reçoit un Géant du Gel, il doit immédiatement le placer dans une Région abritant au moins une de ses Armées. Si aucune Région ne remplit ce critère, sautez cette étape.

DÉPLACER DES GÉANTS DU GEL : Les Géants du Gel se déplacent uniquement avec les Armées. Chaque fois qu'une Armée quitte une Région occupée par un Géant du Gel appartenant au même joueur, ce dernier peut être placé ou déplacé en même temps que l'Armée. Quand une Armée se Replie d'une Région occupée par un Géant du Gel appartenant au même joueur, ce dernier se Replie en même temps que l'Armée. Si, à tout moment du jeu, un Géant du Gel se retrouve dans une Région dépourvue d'Armée appartenant au même joueur, le Géant est retiré du plateau et remis dans le Stock.

UTILISER DES GÉANTS DU GEL EN BATAILLE : Avant une Bataille dans une Région comportant un Géant du Gel, en commençant par le défenseur, chaque protagoniste peut sacrifier son Géant du Gel (en le retirant du plateau pour le remettre dans le Stock) pour réduire de 1 la valeur de toutes les Armées adverses présentes dans la Région. Une fois cet effet résolu, si la Région ne contient plus aucune Armée adverse, la Bataille n'est pas déclenchée (l'attaquant peut toutefois sacrifier son propre Géant du Gel, même si le défenseur a détruit toutes ses Armées dans la Région).

GÉANTS DU GEL EN TANT QUE MONSTRES :

Pour utiliser les Géants du Gel en tant que Monstres, ajoutez simplement leur fiche de Monstre au jeu de base. Lors de l'étape 7 de la Mise en Place, piochez des fiches de Monstre au hasard ou choisissez ceux avec lesquels vous voulez jouer, en fonction de vos préférences. Avant la partie, familiarisez-vous avec les règles spéciales présentées ci-dessous. Chaque joueur reçoit une carte Contrôle qui résume les effets des Géants du Gel.

Quand un joueur doit placer un Géant du Gel sur le plateau, placez 3 figurines de Géants du Gel dans la Région concernée.

Remarque : *une partie doit contenir 6 Monstres, ni plus ni moins (3 paires, chacune pourvue d'un symbole Runique différent).*

RÈGLES SPÉCIALES

DES GÉANTS DU GEL EN TANT QUE MONSTRES :

CONTRÔLE ET ACTIVATION DES GÉANTS DU GEL : Les Géants du Gel ne peuvent pas être contrôlés. Quand ils sont Activés, lancez le dé de Monstre une seule fois pour tous les Géants du Gel, mais chaque Géant avance de 1 Région lors de son déplacement. Le résultat du dé s'applique à tous les Géants du Gel. Quand un joueur choisit l'un des résultats du dé de Monstre, il doit appliquer l'effet choisi à tous les Géants du Gel. Un Géant du Gel ne peut pas se déplacer dans une Région qui contient un de ses congénères. S'il ne peut pas déplacer, il reste sur place et ne provoque pas de Piétinement. Les déplacements de chaque Géant sont résolus l'un après l'autre. Chaque Géant du Gel provoque un Piétinement lorsqu'il se déplace.

CHASSER DES GÉANTS DU GEL : Pour se lancer dans une Chasse aux Géants du Gel, un Héros doit se trouver dans la même Région qu'une des figurines de Géant. Dans un tel cas, placez toutes les figurines des Géants du Gel dans la Région du Héros. Quand le joueur tue les Géants du Gel, il reçoit 1 des figurines pour représenter le Monstre tué et remet les autres dans la boîte.

Compatibilité de l'extension : cette extension est compatible avec toutes celles du jeu *Lords of Ragnarok*.