

WARCHIEFS

L'extension *Warchiefs* pour *Northgard: Uncharted Lands* propose des éléments supplémentaires pour enrichir votre expérience du jeu de base ainsi que les règles d'un nouveau module, qui introduit les redoutables chefs de guerre !

MATÉRIEL

PLATEAUX MODULAIRES



Plateaux modulaires

(un de chaque couleur)

8 FIGURINES



Egil

chef du clan du Loup



Brand

chef du clan du Cerf



Signy

chef du clan du Serpent



Liv

chef du clan du Corbeau



Halvard

chef du clan de la Chèvre



Svann

chef du clan du Sanglier



Borgild

chef du clan de l'Ours



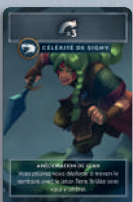
Kaija

l'ourse cuirassée



7 plateaux Clan

(Ours, Sanglier, Chèvre, Corbeau, Serpent, Cerf et Loup)



10 socles de plastique colorés



7 cartes Amélioration de clan

NOUVEAUX ÉLÉMENTS POUR LE JEU DE BASE

La figurine de Kaija, les plateaux Joueur et Clan modulaires et les nouvelles cartes Amélioration de clan peuvent être intégrées à vos parties du jeu de base *Northgard: Uncharted Lands*, sans qu'il ne soit nécessaire d'y adjoindre d'autres éléments de cette extension.

• Kaija, l'ourse cuirassée

Cette figurine peut être utilisée pour remplacer le jeton Kaija du jeu de base. Vous pouvez y attacher un socle de plastique de la couleur du joueur correspondant.

• Plateaux Joueur et Clan modulaires

Les aides de jeu de base peuvent être remplacées par les plateaux Joueur et Clan, à placer devant vous. Assemblez votre plateau Joueur avec le Clan que vous souhaitez jouer.

En outre, ces plateaux vous rappellent chaque phase de l'année, vos pouvoirs de clan (certaines formulations ont été mises à jour) et de chef de guerre, et permettent de bien séparer les différentes zones de jeu (pioche, défausse, zone active).

• Nouvelles cartes Amélioration de clan

Cette extension propose de nouvelles cartes Amélioration de clan ! Chacun des sept clans du jeu de base peut ajouter une carte Amélioration supplémentaire dans sa pioche, de la même manière que les deux autres cartes.

Lors de la mise en place, posez votre carte Amélioration supplémentaire à proximité des deux autres. Même si ces cartes sont illustrées, elles s'utilisent de la même façon que les cartes Amélioration du jeu de base. Elles reflètent les traits de personnalité des chefs de guerre qui incarnent les valeurs de leur clan (et méritent bien, pour cela, une belle illustration).

Note : même si ces cartes peuvent être utilisées indépendamment des chefs de guerre, celle du clan de l'Ours se réfère explicitement à Borgild. Si vous jouez sans les chefs de guerre, ignorez simplement cette partie du texte.

MODULE: WARCHIEFS

Les chefs de guerre sont les vaillants héros de Northgard ! Ce module optionnel renforce l'asymétrie entre les clans car chacun d'entre eux reçoit un personnage spécial fort d'un pouvoir unique, et incarné par une figurine spécifique.

Vous pouvez combiner plusieurs modules entre eux ou en choisir un seul à jouer avec le jeu de base. Pour ajouter ce module à vos parties de *Northgard: Uncharted Lands*, suivez toutes les règles de base, mais appliquez les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

- **Lors de la phase H**, lorsque vous choisissez un clan, prenez la figurine du chef de guerre correspondant et ajoutez-la à votre réserve. Vous pouvez y attacher un socle plastique de votre couleur.
- **Lors de la phase L**, vous pouvez placer votre figurine de chef à la place de l'une de vos unités. Remplacez la figurine de l'unité par celle du chef de guerre (le territoire contient donc deux unités et un chef de guerre).



RÈGLES DES CHEFS DE GUERRE



Un chef de guerre respecte les mêmes règles qu'une unité : il peut être recruté, déplacé, et combat comme toute autre unité. C'est pourquoi il peut être placé dès le début de la partie.

Lorsque vous recrutez un chef de guerre, placez-le dans un territoire éligible, comme vous le feriez pour toute autre unité. S'il est tué, il retourne à votre réserve et pourra de nouveau être recruté avec une action Recruter.

Cependant, les chefs de guerre ne peuvent pas être ciblés par des actions de carte ou des pouvoirs qui visent une unité ennemie. Par exemple, des cartes telles que *Raid* (Corbeau) ou *Pillage* (Loup) ne peuvent pas être utilisées pour retirer un chef de guerre ennemi du plateau.

CHEFS DE GUERRE AU COMBAT

Lors de l'étape 1 d'un combat, un chef de guerre vaut  x2 au lieu de  x1. Certains chefs de guerre valent encore plus ; cela dépend de leur pouvoir et de ses conditions d'application au combat (voir plus loin).

Un chef de guerre compte tout de même comme une seule unité lorsque vous dépensez de la  lors de l'étape 3, et lorsque vous devez retirer les pertes lors de l'étape 6 (un  est suffisant pour retirer un chef de guerre).

Note : lorsque vous perdez des unités, vous choisissez celles que vous remettez à la réserve ; vous pouvez donc choisir de retirer le chef de guerre ou non (si vous n'êtes pas déjà forcé de retirer toutes les unités du territoire).

POUVOIRS DES CHEFS DE GUERRE



Les chefs de guerre sont un modèle pour leurs troupes, capables d'inspirer de hauts faits ; chacun dispose d'un pouvoir unique **qui affecte uniquement le combat auquel il participe.**



BORGILD, clan de l'Ours

Venez me chercher, bande de lâches !

Courageuse et arrogante, l'héroïne du clan de l'Ours est une femme intrépide qui méprise les couards et ne tremble devant aucune menace.




Pouvoir : Lorsqu'elle est en défense, Borgild vaut  x3 au lieu de  x2.



SVARN, clan du Sanglier

La nature est mon alliée.

Chef spirituel au caractère réservé, Svarn est un guerrier sage, qui a choisi une vie simple proche de la nature.


Pouvoir : Lorsque Svarn combat dans un territoire ouvert ou marqué d'une icône  (SAUF icône de bâtiment), il vaut  x3 au lieu de  x2.



HALVARD, clan de la Chèvre

Cette violence est-elle bien nécessaire ?

Ancien respecté du paisible clan de la Chèvre, Halvard est soucieux de la survie de son peuple. Il méprise la violence gratuite, mais il serait peu avisé de confondre sa générosité avec de la faiblesse.

Pouvoir : Lorsqu'il est en défense, Harvard ignore 1  de l'attaquant.



BRAND, clan du Cerf

Les scaldes chanteront nos victoires.

Fier et noble de cœur, le jeune héritier du clan du Cerf est d'une loyauté absolue et tient l'honneur en haute estime. Sa priorité est le bien-être de son peuple.



Pouvoir : Lors de l'étape 1 d'un combat, vous pouvez déplacer une unité amie depuis un territoire adjacent dans le territoire de Brand (même à travers une frontière difficile).



EGIL, clan du Loup

En route pour le pillage, les gars !

Le chef du clan du Loup est un berserker fougueux et impétueux, qui n'aime rien tant que la fureur du combat ! Les imprévus ne l'effraient pas car il sait s'y adapter en permanence.

Pouvoir : Lorsqu'il attaque, Egil vaut  **x3** au lieu de  **x2**.



LIV, clan du Corbeau

La fin justifie les moyens.

Ambitieuse et pragmatique, l'héroïne du clan du Corbeau joue d'astuce et de ruse pour contrôler la situation, et ne perd pas de temps en futilités.

Pouvoir : Lors de l'étape 4 d'un combat, Liv peut relancer une fois son dé de combat et accepter le nouveau résultat. Si elle attaque, cette relance doit être faite avant le lancer de dé du défenseur.



SIGNY, clan du Serpent

Les crocs du serpent se referment sur Northgard !

Signy ne s'encombre pas de notions de morale ou d'honneur ; seule compte sa volonté d'imprimer sa marque sur Northgard.

Pouvoir : Lors de l'étape 1 d'un combat, Signy peut placer le jeton Terre Brûlée dans le territoire où elle se trouve.

Note : si deux pouvoirs s'appliquent lors de la même étape (par ex. Brand et Signy), alors vous devez résoudre le pouvoir de l'attaquant en premier, puis celui du défenseur.

CRÉDITS

Auteur : Adrian Dinu / **Illustrations :** Grosnez / **Modèles 3D :** EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillet / **Sculpture 3D :** Théo Jacquemin /

Conception graphique : Franck Achard / **Développement :** Jim Gaudin /

Chargé de Production : Nicolas Aubry (Synergy Games) /

Traduction : Antoine Prono (Transludis) / **Mise en page :** Guillaume Ries