



## Règles Personnelles pour Mighty Empires v.1 de Games Workshop – Genseric Delpature.

### BUT DU JEU

Dans Mighty Empires, chaque joueur incarne le chef suprême d'un royaume médiéval dont le but est d'étendre sa domination sur le monde et de fonder un véritable empire. Pour ce faire, il devra diriger des armées, gérer leur approvisionnement, explorer le monde et conquérir ou construire des villages, des cités et des forteresses.

### DEBUT DU JEU

Le jeu se joue à deux ou trois joueurs. Chaque joueur prend un set de royaume comprenant 4 forteresses, 4 cités, 8 villages, 13 armées et 4 bateaux, ainsi que les marqueurs de la même couleur.

Il y a ensuite cinq hexagones marqués d'un rond blanc. Ce sont les sites des capitales de chaque royaume. Lancez 2D6. Le joueur qui obtient le score le plus élevé peut choisir en premier et ainsi de suite. Il y a un hexagone côtier, un hexagone de forêt et trois hexagones de plaine. Seul l'hexagone côtier permettra de considérer la capitale comme une cité portuaire et donc de bénéficier d'un bateau d'entrée de jeu.

Les autres hexagones sont retournés et mélangés. A son tour, le premier joueur va piocher un hexagone, le deuxième joueur en prendra un autre et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché six hexagones. Placez un pion « cité » sur votre capitale puis placez, face visible, les hexagones autour de

celle-ci (pas nécessairement tout autour, on peut imaginer différentes formes).

Prenez ensuite chacun un village et quatre armées (ou trois armées et un bateau si vous disposez d'une capitale côtière) et disposez-les comme bon vous semble sur votre royaume (une seule construction par hexagone). Prenez ensuite six marqueurs d'appartenance que vous placerez sur chacun des hexagones de votre royaume.

Les autres hexagones sont alors placés, face cachée, pour constituer le plateau de jeu. On termine par les hexagones côtiers qui seront, eux, placés face visible afin d'harmoniser les frontières de l'empire. Donnez à celles-ci la forme que vous souhaitez. Les côtes ne doivent pas nécessairement ceinturer l'empire (qui peut ne pas être une île) mais elles doivent toutes être contiguës. Cette phase se déroule idéalement en parfait accord entre tous les joueurs. Chacun des deux ou trois royaumes des joueurs doit être intégré à cette carte. Déterminez également quel côté représente le nord. Cela aura son importance.

Vous êtes maintenant prêts à débiter votre expansion. Le joueur à la droite de celui qui a choisi en premier son hexagone devient le premier joueur.

### ECHELLE TEMPORELLE

Le jeu se joue en deux grands types de saisons. Les saisons normales (le printemps, l'été et l'automne) se jouent de la même manière lors de ce que l'on appelle la Saison de Campagne. La saison d'hiver est appelée Saison d'Hivernage et se joue différemment. Le jeu démarre toujours au printemps et se terminera toujours en hiver. Une Saison de Campagne et une Saison d'Hivernage font une année. Une partie normale se joue, à la convenance des joueurs (à établir en début de partie) entre six et dix années.

### SAISON DE CAMPAGNE

Chacun à leur tour, les joueurs vont suivre l'ordre du tour d'une saison normale pour chaque saison de la Saison de Campagne. Il y

aura donc successivement trois tours de campagne avant une Saison d'Hivernage.

- Récolte et Subsistance
- Envoi des Eclaireurs
- Mouvement des Armées
- Combat entre Armées
- Siège des Constructions
- Pillage

### RECOLTE ET SUBSISTANCE

Cette phase se joue en deux temps. Dans un premier temps, le joueur va récolter les rations qui lui permettront de nourrir ses soldats et/ou ses marins. Plus un joueur disposera d'hexagones construits (avec une forteresse, une cité ou un village), plus il récoltera de rations. Utilisez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de rations produites à ce tour par le joueur.

Construction	Rations produites
Village	2
Cité	3
Forteresse	1

Les rations sont notées sur une feuille et constitueront une réserve dans laquelle les joueurs piocheront pour nourrir leurs armées les faire avancer. Notez que les constructions rasées ou en état de siège ne rapportent aucune ration à la réserve. Est considérée comme en état de siège une construction sur l'hexagone de laquelle se trouve au moins une armée ennemie.

Chaque unité consommera au moins une ration lorsqu'elle doit se déplacer. Si une unité doit se déplacer sans pouvoir se nourrir, il faut lancer les dés sur le tableau ci-dessous.

2D6	Effet
2	L'unité, en manque de vivres, est dissoute et retirée du jeu.
3-5	L'unité décide de ne pas se déplacer à ce tour et subira un malus de 1 sur ses jets de dés jusqu'à ce qu'elle puisse se nourrir. Cet effet est cumulable. Les autres phases peuvent être maintenues.
6-8	L'unité est affaiblie. Elle subit un malus de 1 sur ses jets de dés en cas jusqu'à ce qu'elle soit nourrie. Cet

	effet est cumulable.
9-11	L'unité trouve les moyens d'assurer sa subsistance en chassant, en pêchant et en cueillant.
12	L'unité trouve un troupeau isolé et réussit à produire une ration de plus que ce dont elle a besoin. Ajoutez-là à la réserve.

### ENVOI DES ECLAIREURS

Une armée qui veut se déplacer envoie toujours des éclaireurs reconnaître le terrain. Une unité a donc le choix entre tous les hexagones voisins qui ne sont pas déjà annexés par son royaume. Notez qu'un royaume annexé par un autre joueur est considéré comme exploré pour tous les joueurs et qu'une armée peut donc s'y déplacer sans y envoyer d'éclaireurs. Un hexagone exploré sans succès (et considéré comme non-exploré) doit être retourné face cachée.

Si l'hexagone est encore face cachée, retournez-le et placez-le dans le sens qui convient le mieux à la carte. En fonction du terrain découvert (plaine ou côte, montagne, rivière, marais), il faudra lancer 2D6 dans une table distincte.

#### *Plaines et côtes*

2D6	Effet
2	Forteresse hostile
3	Cité hostile
4	Village hostile
5	Tirez un événement
6-9	Terrain désert
10	Village neutre
11	Cité neutre
12	Forteresse neutre

#### *Montagnes*

2D6	Effet
2	Forteresse hostile
3	Cité hostile
4	Village hostile
5-6	Tirez un événement
7-9	Terrain désert
10	Village neutre
11	Cité neutre
12	Forteresse neutre

### Rivières

2D6	Effet
2	Forteresse hostile
3	Cité hostile
4	Village hostile
5-7	Tirez un événement
8-9	Terrain désert
10	Village neutre
11	Cité neutre
12	Forteresse neutre

### Marais

Les marais sont des territoires dangereux où nulle construction ne peut se trouver. Si une armée souhaite traverser cet hexagone, elle sera affaiblie (-1) jusqu'à la fin du tour et consommera une ration supplémentaire. On considère que l'hexagone est exploré, mais il ne peut être annexé. Dans tous les cas, lancez 2D6 sur la table des événements.

### Événements

2D6	Effet
2	Désertion : votre unité d'éclaireurs se fond dans la nature. Vous êtes affaibli jusqu'à la prochaine Saison d'Hivernage (-1). L'exploration est un échec.
3	Mutinerie : les troupes, épuisées, s'arrêtent. L'armée qui a envoyé les éclaireurs termine son tour. L'exploration est un échec.
4	Pourrissement : la nourriture pourrit dans les sacs. Perdez 2 rations supplémentaires.
5	Maladie : une étrange maladie affaiblit l'unité qui agira à -2 jusqu'à la fin de son tour.
6	Intempéries : le mauvais temps force l'unité qui a envoyé les éclaireurs à chercher un abri : elle termine son tour. L'exploration est un échec.
7	Mauvais sens de l'orientation : vos éclaireurs se perdent en explorant l'hexagone. Leur exploration est un échec.
8	Embuscade : vos éclaireurs sont pris dans une embuscade et sont détruits. Votre unité s'en trouve affaiblie et agira à -1 jusqu'à la prochaine Saison d'Hivernage.
9	Convoi : votre unité réquisitionne un

	convoi de marchandises, récoltant 2 rations supplémentaires. Les éclaireurs n'ont pas eu le temps d'explorer la zone, qui demeure inexplorée.
10	Volontaires : des paysans se joignent volontairement à votre armée. Elle gagne +1 sur ses jets de dé tant qu'elle reste sur le nouvel hexagone.
11	Chevalier errant : un chevalier propose ses services à votre unité. Il octroie un bonus de +1 jusqu'à la fin de la Saison de Campagne.
12	Nichée de dragons : vos éclaireurs découvrent une nichée de dragons. Lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou +, les dragons ont été réveillés. Appliquez les règles sur la Fureur des Dragons. Sur tout autre résultat, les dragons restent assoupis mais le D6 devra être relancé à chaque mouvement sur cet hexagone (patrouille ou mouvement d'armée).

### CONSTRUCTIONS NEUTRES ET HOSTILES

Une construction neutre du type indiqué est placée sur l'hexagone. Dès qu'une armée se présentera sur un hexagone contenant une construction neutre, la diplomatie va jouer. Lancez 2D6 sur la table suivante :

2D6	Effet
2-4	Les émissaires de l'armée sont mal reçus. La construction devient hostile.
5-9	Les discussions se prolongent. La construction reste neutre ce tour-ci.
10-12	Les émissaires font entendre raison aux dirigeants de la construction qui prêtent allégeance à leur nouveau souverain.

En ce qui concerne les constructions hostiles, une armée « indépendante » est placée sur l'hexagone et combattra quiconque y entrera. Si c'est une cité côtière, lancez 1D6. Sur un résultat pair, l'armée est remplacée par un bateau.

### MARQUAGE DES HEXAGONES

Un hexagone patrouillé n'est pas annexé d'office. Seules les armées et les bateaux ont le pouvoir d'annexer les hexagones traversés. Mais pour se souvenir de quels hexagones ont

été explorés, on peut placer un marqueur de sa couleur entre l'hexagone où se trouve l'armée qui envoie l'éclaireur et l'hexagone exploré. Ce marqueur demeurera entre les deux hexagones tant que l'hexagone de destination ne sera pas franchi par son armée. A la prochaine Saison d'Hivernage, ces marqueurs « entre deux » seront enlevés du plateau et les hexagones de destination seront considérés comme vierges de toute exploration (sauf s'ils ont été explorés et annexés par d'autres depuis). On peut aussi tout simplement placer son armée à cheval sur les deux hexagones.

Notez qu'une armée n'est pas obligée de se déplacer sur l'hexagone exploré par ses propres éclaireurs, mais qu'elle ne peut se déplacer que sur des hexagones explorés.

Notez aussi que quand vous lisez que les éclaireurs se sont perdus ou ont été détruits, cela ne signifie pas qu'une armée ne peut plus explorer. Elle pourra envoyer d'autres éclaireurs lors de ses prochaines explorations.

### **MOUVEMENT DES ARMEES**

Les armées ne peuvent se déplacer que sur des hexagones explorés avec succès. Une armée n'est pas obligée de se déplacer. On ne se déplace que d'un seul hexagone à la fois. Si deux armées alliées ou plus se trouvent sur le même hexagone au début de leur tour, elles peuvent se déplacer conjointement sur un hexagone exploré avec succès par un seul groupe d'éclaireurs. Il n'y a pas de limite au nombre d'armées présentes sur un même hexagone. Une armée ne peut quitter un hexagone où se trouve une armée hostile sans effectuer une retraite.

Certains types de terrain sont plus difficiles à traverser que d'autres. Les plaines et les côtes ne posent aucun souci aux armées. Les rivières ne posent pas de problème aux armées si leur hexagone est neutre ou allié. Par contre, les tuiles de rivières appartenant à l'ennemi peuvent être sabotées comme on le verra. Si un hexagone possède un pont saboté ou s'il s'agit d'un hexagone de montagne, l'unité qui y pénètre consommera une ration supplémentaire. Si elle n'en possède pas, il

vous faudra tirer 2D6 sur la table des famines.

Lorsqu'une armée se déplace sur un hexagone neutre et que la diplomatie fonctionne ou sur un hexagone vide, celui-ci est annexé et arbore fièrement les couleurs du nouveau seigneur. S'il s'agit d'un hexagone annexé par un autre joueur mais ne comptant aucune construction ou aucune armée, il est également annexé par le nouveau venu. Pour combattre une armée ou un navire, voir les règles de Combat entre Armées ou de Batailles Navales. Pour vaincre une construction hostile ou ennemie, voir les règles de Siège des Constructions.

### *Marche forcée*

Une armée peut être contrainte à une marche forcée lui permettant de se déplacer de deux hexagones en une seule saison. Pour ce faire, il faut qu'elle explore chaque hexagone inexploré séparément et qu'elle consomme une ration de plus que nécessaire (donc, trois au lieu de deux pour des terrains normaux). Si elle doit se battre au terme d'un tel déplacement, l'armée subira un malus de -1 sur son jet de dé (uniquement pour ce combat).

### *Entrer dans une construction*

Par défaut, une armée ou un bateau se trouvent à l'extérieur des murs d'une construction. Le joueur doit préciser à chaque fois que son unité entre sur un hexagone allié et construit si l'unité entre dans la construction ou pas. Pour s'en rappeler, collez la figurine au pion de construction. Une armée dans une construction ne peut attaquer, ni être attaquée (il s'agirait d'un siège).

### *Déplacements maritimes*

Dans ce monde, les bateaux ne font que du cabotage. Ils ne se déplaceront que sur des tuiles côtières (toujours sur l'eau). Ils ne peuvent franchir d'hexagones de rivières. Les bateaux peuvent envoyer des éclaireurs (ils accostent, font leur boulot et remontent à bord si tout se passe bien). La différence est que le bateau est obligé de se rendre sur

l'hexagone exploré. Dans le cas d'une rencontre hostile, les armées en présence seront toujours des bateaux.

### *Transport de troupe*

Un bateau peut embarquer une armée. L'armée doit effectuer un déplacement de l'hexagone côtier jusque dans le bateau. Débarquer sera considéré comme un déplacement également. Un bateau ne peut embarquer qu'une armée. L'armée embarquée n'influence en rien les déplacements et les actions du bateau.

### **COMBAT ENTRE ARMEES**

Il y a combat lorsque deux armées ennemies se trouvent sur un même hexagone. Deux unités alliées (même appartenant à des joueurs différents) peuvent décider de ne pas s'affronter. Le combat est assez simple. Chaque protagoniste lance 2D6 et ajoute à ce résultat l'ensemble des bonus dont bénéficie son unité et soustrait l'ensemble des malus qui la pénalisent. S'il y a égalité, les deux armées se sont neutralisées. S'il y a un vainqueur, calculez la différence entre le score du vainqueur et celui du vaincu et reportez-la sur le tableau ci-dessous.

Diff	Résultat
1-2	Victoire mineure
3-4	Victoire majeure
5-6	Victoire éclatante
7 +	Victoire totale

- Victoire mineure : la cible subit une pénalité de -3 à son prochain jet. Elle peut tenter une retraite mais n'y est pas contrainte.
- Victoire majeure : la cible subit une pénalité de -6 à son prochain jet. Elle peut effectuer une retraite mais n'y est pas contrainte.
- Victoire éclatante : la cible subit une pénalité de -6 à son prochain jet. Elle est contrainte d'effectuer une retraite. Si ce n'est pas possible, elle est détruite.
- Victoire totale : la cible est détruite.

### *La retraite*

Une unité vaincue peut ou doit effectuer une retraite : cela signifie se retirer de l'hexagone où s'est déroulée la bataille ou se réfugier dans une construction alliée sur le même hexagone. Une armée ne peut se retirer que sur un hexagone portant ses couleurs ou les couleurs d'un allié. S'il n'y en a aucun de libre ou si elle n'a pas les moyens de s'y rendre en raison de la difficulté du terrain et de son manque de ressources, la retraite est impossible et l'unité est détruite. Dans le cas d'une retraite dans une construction, la construction doit être présente sur l'hexagone où le combat a eu lieu et arborer les couleurs du vaincu ou de son allié. Les constructions neutres ferment leurs portes aux armées en déroute par peur des représailles du vainqueur.

A chaque fois qu'une armée opère une retraite, l'attaquant peut décider, mais ce n'est pas obligatoire, de poursuivre sa cible, sauf si celle-ci s'abrite derrière les murs d'une construction. Ce déplacement est gratuit et ne consomme aucune ration. Il est appliqué directement après le déplacement de l'unité en retraite.

### *La bataille navale*

Sauf cas contraire, les règles valables pour les armées s'appliquent aussi aux bateaux. Une bataille navale survient uniquement lorsque deux bateaux ennemis se trouvent sur le même hexagone. Lancez 2D6 et ajoutez les éventuels bonus ou retranchez les éventuels malus. Le score le plus élevé l'emporte, mais comparez la différence entre les deux scores sur le tableau ci-après :

2D6	Effet
1-2	La bataille a endommagé le navire ennemi qui doit rejoindre la cité côtière alliée la plus proche (il ne peut faire aucun déplacement qui s'en éloignerait). S'il est une nouvelle fois attaqué, il sombre corps et biens.
3-4	L'équipage se mutine et rejoint les rangs du vainqueur. Echangez-le contre un navire à vos couleurs.
5-6	Le navire est trop endommagé pour tenir la mer. S'il transportait une unité, elle est débarquée suite à un naufrage. Le bateau est ensuite détruit.

7 +	Le navire sombre corps et biens.
-----	----------------------------------

## SIEGE DES CONSTRUCTIONS

Lorsqu'une armée se trouve sur le même hexagone qu'une construction hostile ou ennemie, elle peut décider d'en faire le siège, autrement dit, de l'attaquer. Contrairement au combat des armées, seul l'assiégeant lancera les dés. Le tableau ci-dessous reprend les modificateurs à apporter à ce jet de 2D6.

Condition	B/M
Village	+2
Cité	0
Cité côtière	-2
Forteresse	-4
Par armée ou bateau en ville	-1

Une fois les dés lancés et leur résultat modifié (n'oubliez pas d'ajouter les autres modificateurs), on regarde le résultat sur le tableau ci-dessous.

2D6	Effet
2 -	L'assiégeant est détruit
3-5	Le siège est sans effet
6-8	Le siège entame le moral et les réserves de l'ennemi : au prochain tour, l'attaquant bénéficiera d'un +2.
9-10	Une armée présente dans la construction est détruite. S'il n'y en a pas, identique à 6-8.
11-12	Le siège est un succès : la construction se rend et les unités abritées sont détruites.

### *Le siège depuis la mer*

Un bateau peut aussi assiéger une construction côtière, mais subira un malus de 2 points ce faisant. Une construction côtière peut être assiégée à la fois par la mer et par la terre. Dans ce cas, le bateau ne subit aucun malus et la cité côtière est considérée comme une cité normale. Il faut pour cela que les deux armées se trouvent sur l'hexagone de la construction en même temps.

### *Unités terrestre contre unités maritimes*

Pour simplifier les choses, les unités terrestres et maritimes ne souffrent d'aucun malus pour s'attaquer mutuellement. Les deux camps disposent de canons et d'arcs ou d'arbalètes et les navires font du cabotage en longeant les côtes.

### *Combat à plus de deux armées*

Si un hexagone contient plus de deux armées au moment du combat, l'attaquant doit spécifier avec quelle armée il attaque et/ou quelle armée il défend. Le fait d'attaquer à plusieurs n'offre aucun bonus et le fait de défendre à plusieurs n'offre aucun bonus. Les tours étant globalement simultanés.

### *Combattre des unités et des sites indépendants*

A certains moments, les hexagones visités seront habités par des communautés locales qui peuvent se montrer hostiles. Les indépendants seront toujours joués par un autre joueur mais fonctionnent avec des règles simples :

- Une unité indépendante n'ajoute aucun bonus à ses jets de dés.
- Une unité indépendante ne se déplace jamais, sauf pour effectuer une retraite à l'intérieur d'un site.
- Une unité indépendante ne consomme pas de rations.
- Un site indépendant assiégé bénéficie des bonus classiques.

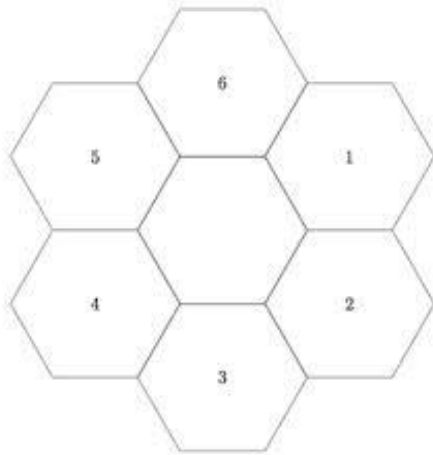
## PILLAGE

Un joueur peut décider de raser un hexagone conquis. Il reçoit alors automatiquement le nombre de rations de cet hexagone (selon qu'il s'agisse d'un village, d'une cité ou d'une forteresse). L'hexagone prend alors un marqueur de pillage (razed) jusqu'à la fin de la Saison de Campagne. Plus personne ne pourra s'en servir pour réquisitionner de la nourriture ou occuper les ruines qui s'y trouvent (laissez cependant le pion correspondant à la construction).

## LA FUREUR DES DRAGONS

Cet événement à part représente ce qui peut arriver de pire à l'empire... Lorsqu'ils sont

réveillés, les dragons d'une nichée laissent éclater leur colère et ravagent de nombreuses régions sous leur feu vengeur. Prenez six figurines de dragons. A partir de l'hexagone où ils se sont réveillés, déterminez cinq autres hexagones en lançant un dé et en suivant le modèle ci-dessous. Le « 6 » représente le nord.



Placez une figurine sur chaque hexagone désigné. Si le diagramme fait sortir les dragons de la carte, leur mouvement s'arrête là. Pour chaque hexagone où se posera un dragon, lancez 1D6 dans la table suivante :

D6	Effet
1	Le dragon crache quelques flammes mais ne cause pas de gros dégâts.
2-5	Le dragon détruit tout sur son passage. L'hexagone est considéré comme rasé jusqu'à la prochaine Saison d'Hivernage. Les unités présentes sont détruites.
6	Le dragon détruit tout sur son passage. L'hexagone est considéré comme rasé et infranchissable jusqu'au terme de la partie. Les unités présentes sur la tuile sont bien entendu détruites.

A la fin de leur vol, les dragons reviennent à leur point de départ. Laissez donc une figurine de dragon sur cet hexagone. A chaque nouveau passage, les dragons peuvent de nouveau être réveillés.

## SAISON D'HIVERNAGE

Cette saison ne se déroule pas de la même manière que les trois saisons de campagne. Il fait trop froid et les terrains sont impraticables

pour les armées. Mais c'est le moment d'effectuer d'autres actions. Et donc d'adopter un nouvel ordre du tour.

- Equinoxe d'hiver
- Evénement
- Espionnage
- Construction
- Recrutement
- Fonte des neiges
- Déploiement

### Equinoxe d'hiver

La magie est plus puissante à cette période de l'année et permet aux sorciers de lancer des sorts ayant une portée tactique. Chaque joueur dispose d'un sorcier dans sa capitale et à chaque équinoxe d'hiver, ce sorcier peut lancer un et un seul sort dans la liste ci-dessous.

Sort	Effet
Mauvaises récoltes	Choisissez un site adverse. Il ne fournira aucune ration jusqu'à la prochaine saison d'hivernage.
Excellentes récoltes	Choisissez l'un de vos sites. Il produira le double des rations normales à chaque sollicitation et ce jusqu'au prochain hiver.
Déluge	Choisissez un hexagone de rivière. Le cours d'eau déborde de son lit suite à de fortes pluies. Personne ne peut entrer sur la tuile (mais on peut en sortir si on y était déjà). Si l'hexagone comptait un village, il est considéré comme rasé.
Tempête	Une tempête magique fond sur un hexagone de votre choix. Une saison durant (le premier tour de la Saison de Campagne), personne ne peut y entrer ou ne peut en sortir. S'il comporte un village, il est considéré comme pillé. S'il comporte un navire et aucune cité portuaire alliée, il fait naufrage (l'unité embarquée est débarquée).
Pluie de Sang	Une pluie de sang s'abat sur l'hexagone de votre choix. L'unité qui s'y trouve est

	paniquée et se terre le temps que ça passe. Elle ne pourra se déplacer pendant la prochaine saison.
Bénédiction	Choisissez l'une de vos unités. Elle aura la faveur des dieux et bénéficiera d'un bonus de +2 jusqu'au prochain hiver.
Malédiction	Choisissez une unité ennemie. Elle sera maudite par un dieu jusqu'au prochain hiver et agira à -2 jusque-là.
Tempête de feu	Une unité ennemie de votre choix est frappée par une colonne de feu descendue du ciel. La tempête frappe avec une force de 2D6+2. Si l'unité l'emporte, rien ne se passe.
Rêve de dragon	Le sorcier entre dans les rêves de dragons assoupis. Si les dragons sont réveillés durant la prochaine Saison de Campagne, il pourra décider de l'orientation de leur expansion à partir du troisième hexagone.
Célérité	Une unité de votre choix se déplacera deux fois lors de la prochaine saison. Elle devra explorer chaque hexagone indépendamment.
Rempart magique	Le sorcier dresse un dôme de protection autour d'une construction de son choix. Rien ne peut le franchir jusqu'à la prochaine saison d'hiver.

### Événement

Il se passe parfois des choses fâcheuses au cœur de l'hiver. Chaque joueur doit lancer 2D6 dans le tableau ci-dessous.

2D6	Effet
2	Fureur des Dragons : si une figurine de dragon est présente sur le plateau de jeu, la nuée se réveille. Appliquez les résultats. S'il n'y en a pas, rien ne se passe.
3	Révolte paysanne : un de vos villages n'en peut plus de votre joug. Il redevient neutre pour la prochaine saison. C'est vous qui le choisissez.
4	Rébellion : un des hexagones construits marqués de votre couleur devient hostile. C'est votre voisin de

	gauche qui le choisit.
5	Epidémie : un hexagone à vos couleurs est frappé par une horrible maladie. La ou les unité(s) qui s'y trouvent agiront à -1 jusqu'à la prochaine Saison d'Hivernage. Le joueur de droite choisit lequel.
6	Famine : l'hiver est rude. Un hexagone construit de votre choix ne produira aucune ressource lors de la prochaine Saison de Campagne.
7	Trahison : un de vos hexagones construits passe à l'ennemi ! C'est vous qui choisissez lequel. Les unités présentes ne sont pas concernées, seule la construction change de mains.
8-12	Rien ne se passe

### Espionnage

Chaque joueur dispose d'un réseau d'espions. En hiver, il est plus facile de passer entre les lignes pour commettre quelque méfait.

Voici la liste des actions que peut entreprendre un espion. Un joueur ne peut en choisir qu'une par Saison d'Hivernage.

- **Sabotage** : l'espion dirige une escouade de saboteurs vers une tuile rivière possédant un pont et détruit ce pont. Il faudra une saison pour le reconstruire. L'hexagone est donc infranchissable pendant une saison.
- **Exploration secrète** : l'espion dirige un petit contingent d'explorateurs vers un hexagone voisin et encore inexploré du territoire de son roi. Il peut retourner pour lui seul l'hexagone, lancer 2D6 sur la table des éclaireurs, noter le résultat mais le garder pour lui. Lorsque cet hexagone sera officiellement exploré, il dévoilera les résultats de son jet de dé. Un marqueur « espion » est placé dessus en attendant.
- **Cambriolage** : un espion dirige une bande de voleurs pour s'emparer des ressources d'une unité ou d'une construction. Il peut prendre 1 jeton « bagage » sur l'hexagone de son choix et le transmettre à l'unité ou à la construction de son choix.



## Construction

A cette phase, il est possible de fonder de nouveaux villages ou d'améliorer les constructions existantes en payant des rations. Fonder un nouveau village coûte 2 rations. L'hexagone de destination doit évidemment appartenir au joueur qui veut y construire quelque chose et il ne peut être distant de plus d'un hexagone (pas plus d'un hexagone entre les deux) d'une autre de ses constructions. Il peut aussi décider d'améliorer ses constructions, c'est-à-dire de transformer un village en cité ou en forteresse. Le tableau ci-dessous reprend le coût en ration de chaque transaction.

Transaction	Coût
Fonder un village	2
Transformer un village en cité	4
Transformer un village en forteresse	4

## Recrutement

S'il vous reste des armées ou des bateaux inutilisés, vous pouvez tenter de les recruter pour les ajouter à vos forces en présence. Vos émissaires battent la campagne à la recherche de volontaires. Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

2D6	Effet
2-5	Vous ne recrutez personne.
6-11	Vous recrutez une armée ou un bateau.
12	Vous recrutez deux armées, deux bateaux ou une armée et un bateau.

## Fonte des neiges

Quantité d'effets liés à différentes actions prennent fin à la Saison d'Hivernage. C'est à ce moment précis qu'ils expirent. Les hexagones « rasés » sont à nouveau exploitables (sauf en cas de Désolation du Dragon), les malédictions sont levées, les bénédictions prennent fin, et ainsi de suite. De même, les rations non consommées sont désormais moisies et sont donc défaussées.

## Déploiement

Vos éventuelles nouvelles recrues peuvent être placées n'importe où sur la carte sur l'un de vos hexagones. Les bateaux ne se déploient que devant les cités côtières.

## DERNIERE SAISON

Au terme de la partie, il faut encore jouer la dernière Saison d'Hivernage. Celle-ci est simplifiée car toutes les actions n'ont plus vraiment de sens. Voici l'ordre du tour de cette ultime saison.

- Equinoxe d'hiver
- Événement
- Construction

Jouez ces phases normalement et ignorez les autres. La partie se termine lorsque tous les joueurs auront effectué leurs actions.

## VICTOIRE

Les joueurs se sont mis d'accord sur un nombre d'années à jouer (entre 6 et 10). Au terme de la Saison d'Hivernage de la dernière année, le jeu se termine et on compte les points de chaque joueur selon le tableau ci-dessous.

Condition	Points
Par hexagone de sa couleur	1
Par village de sa couleur	2
Par cité de sa couleur	3
Par forteresse de sa couleur	3
Par unité déployée	1

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Il devient le nouvel empereur et impose sa puissance aux autres. En cas d'égalité, départagez en fonction du barème suivant :

- Le plus grand nombre de forteresses.
- Le plus grand nombre de cités.
- Le plus grand nombre de villages.
- Le plus grand nombre d'unités.
- Le plus grand nombre d'hexagones.

Si l'égalité subsiste, c'est un match nul.