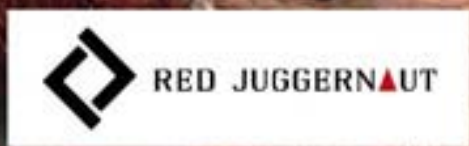


# BATTUE

Storm of the Horse Lords



Règle du jeu  
Rulebook



## Avant la tempête

"Celui qui nous guidera tous viendra," chantèrent à l'unisson le vieil homme et la vieille femme. "Le grand esprit guerrier nous montrera une force inespérée et fera tomber tous les autres en ligne ou sur le champs de bataille. La force de notre peuple aux mains de ce Khan forgera un empire du sang de ceux qui s'opposent à nous. Quand le Kahn des Khans siègera sur le trône de la cité aux colonnes de cuivre, une nouvelle horde sera née et toutes les tribus et tous les clans de notre peuple ne feront qu'un." Leur rituel d'un côté et leur supplice terminé, la plus part des aînés semblèrent se recroqueviller sur eux-mêmes, les épaules se baissèrent, les poitrines tombèrent, et les yeux ridés clignèrent comme se réveillant d'un rêve.

Les autres seigneurs restèrent assis en silence, permettant aux mots de prendre racine dans leur esprit. Les narrateurs répétèrent le chant afin qu'il puisse être raconté avec exactitude plus tard au pied des feux. Ainsi bientôt, tout le monde connaîtrait ce qu'a révélé le rituel.

Comme les autres comparses qui partirent, Yul fit de même. Il sait que les mots de la prophétie peuvent voyager rapidement, comme toujours. Yul ne pouvait croire ce qu'il avait entendu de la bouche de la vieille sorcière; il n'y avait pas eu mention de la Horde d'Or et du « Khan des Kahns » auparavant. D'où venait cette prophétie soudaine ? Est-ce qu'un Khan est si puissant qu'il peut contrôler tous les autres ? Ce n'est certainement pas Baichu, son propre khan, ce vieil idiot.

« Yul ! » quelqu'un l'appela sur sa gauche et il se tourna pour voir Osol grimant la petite colline de son côté, de mauvaise humeur et à bout de souffle. « Yul, je suis venu aussitôt que j'ai entendu les nouvelles de la prophétie, », Osol se rapprocha et baissa la voix, « Comment cela va-t-il affecter nos plans pour lancer l'Appel du Sang sur Baichu ? »

« Je ne pense pas qu'il y ait un rapport entre eux, » dit-il calmement et doucement. « Baichu est une mauviette, quand je le remplacerai en tant que Khan, je serai en place avant que cette cité aux colonnes de cuivre soit découverte. »

« Khan ? » Osol appela à voix basse et de l'extérieur de la tente, « Khan, j'ai des nouvelles. » Yul retira ses couvertures et sentit le vent frais passer sur sa peau. Il faisait encore noir, mais il pouvait voir grâce à la faible lumière donnée par les braises au centre de la tente. Il commença à s'habiller et fit du bruit sachant que Osol le prendrait pour une invitation à entrer. « Khan, » dit Osol en entrant, « J'ai des nouvelles. Tengiz, l'un de nos hommes perdu il y a 5 ans à Rome lors de votre première incursion dans les terres c'est échappé et est revenu. Il dit avoir vu la cité... la cité aux colonnes de cuivre. »

« Est-ce que cet homme a une raison de mentir ? » demanda le Kahn.

« Non, il a été trouvé errant sur les pas de nos propres hommes. Il était faible d'avoir mangé de la nourriture étrange et par manque d'eau, mais il n'y a aucune raison de penser qu'il ment, » conclut Osol, mais le Khan ne dit rien, alors il continua, « Il a peut-être été envoyé pour nous mener dans un piège. Cependant, les Romains ne sont pas capable de nous faire une offre alléchante dans l'espoir de nous piéger quand on les attaquera. »

« Hmm, oui, » le Khan se tourna et jeta quelques bois dans le feu. « Peu probable, mais envoie quelques hommes pour vérifier son histoire. Quel est cette cité ? »

« Tarsos, Khan, une cité Zanatine à la frontière sud de Uskyel. C'est à une distance certaine d'ici, mais je crois que nous sommes le plus proche des clans. Nous pouvons l'atteindre avant que les autres soient au courant de cette partie de la prophétie, si ce que cet homme prétend se confirme. »

« Une action rapide serait le mieux si cela fait partie de la prophétie, mais nous devons en être sûr. Ça ne sert à rien de tomber dans un piège ou d'attaquer une cité sans le sous qui n'a que des femmes à nous offrir. Mes hommes sont loyaux, mais ils exigent de la nourriture et de l'or pour le rester. Je vais pas perdre mon temps à me ruer sur cette cité sans savoir ce qu'elle vaut. » finit le Khan.

« Oui, je vais envoyer des hommes vérifier son histoire. Je sais que nous avons quelques hommes parlant le romain suffisamment bien, » Osol recula avec déférence et sortit de la tente laissant son Khan à ses plans.

Yul grimpa sur son cheval, Minghan Arslan, et surveilla la large vallée à ses pieds. Tarsos s'étendait comme une sorte de plaie de pierres et de bois de laquelle part des veines laides et foncées. Sur le haut des collines entourant la cité, il vit des milliers de cavaliers. Derrière lui, son clan était à cheval et prêt pour la bataille.

« Khan ? » dit Osol arrivant à sa hauteur. « Tous les clans sont prêts. En tant que Khan ayant trouvé la cité, c'est votre droit de déclarer le début de la chasse. »

« Oui, je sais. Ils m'attendent tous, » dit Yul avec un sourire. « Battue, la chasse, va bientôt commencer. Les hommes sont presque prêts. Le sang afflue dans leur cœur, mais j'attends de le voir dans leurs yeux. Quand je le verrai, je donnerai le signal et ils descendront, encerclant la cité et l'abattront...comme on fait avec toutes nos proies. Cela bientôt arriver. »

« A tout moment...tout moment...MAINTENANT ! » Yul hurla et leva sa lance, pointant la cité. Comme une seule, toutes les hordes sur les collines s'abattirent sur Tarsos.

La cité brûlait et le ciel était couvert d'une fumée épaisse pendant que Yul menait un petit groupe d'hommes à travers les rues. Ils avaient rencontré un peu de résistance de la part de la milice de la cité, mais rien de bien important. Yul était certain d'avoir atteint le palais et le trône avant tous les autres et une fois assis dessus, il unifierait tous les cavaliers sous la Horde d'Or de la prophétie.

Soudainement, sur sa droite, il capta un mouvement; un cheval fonçant sur lui; attaquant! Il se tourna pour avoir une meilleure vue et lança son bouclier dans cette direction, mais après des heures de bataille ses réflexes étaient trop lents et la douleur explosa à travers son corps pendant qu'une lance transperçait son flanc.

Le moment d'après, Yul était sur le sol, sur son côté. Le sang jaillit de sa bouche alors qu'il essayait d'appeler ses hommes. Au dessus de lui, toujours à cheval, il vit une femme, balafrée et saignant. Elle sauta à cloche-pied par terre, attrapa sa lance, et la retira brutalement du flanc de Yul.

« Khanom, » dit une voix et la femme regarda d'où cela venait, « C'est fini. Le palais est de ce côté. »

# Qu'est ce que Battue ?

Battue est un jeu tactique dans lequel deux ou quatre joueurs contrôlent une horde de guerriers puissants, chacun cherchant à capturer les plus lucratives et prestigieuses sections de la cité. Les joueurs manœuvrent leurs hordes, capturant des sections de la cité et récoltant des butins, chacun essayant de prouver leur droit d'être Khan des Khans et de gouverner la Horde d'Or.

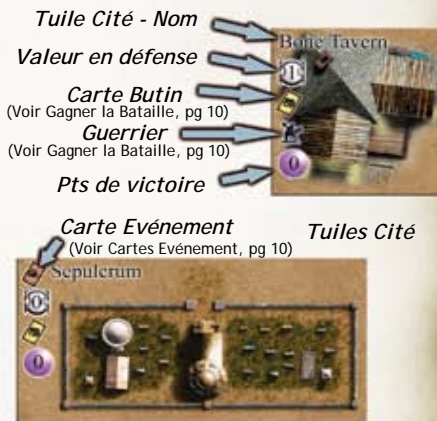
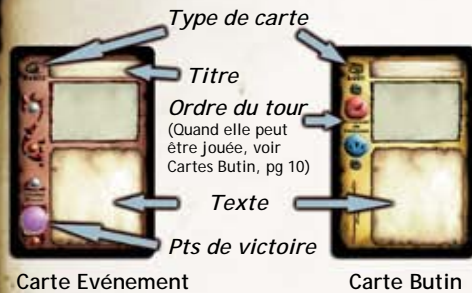
## Contenu

La règle du jeu  
1 plateau de jeu  
52 tuiles Cité  
60 jetons Guerrier  
60 jetons Drapeau  
60 cartes Butin  
20 cartes Événement  
2 dés



## But du jeu

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est le vainqueur. Vous gagnez des points de victoire en contrôlant des sections de cité (représentées par des tuiles) et en récoltant des butins. Le jeu se termine quand les tuiles Palace, Templum Jupiter, et Universitas sont contrôlées par les joueurs (pas forcément le même) ou si tous les joueurs sauf un sont éliminés (ils n'ont plus de guerriers sur le plateau). Les Seigneurs mènent une vie nomade, donc seuls les tuiles que vous contrôlez et les cartes dans votre Trésor de Guerre à la fin de la partie comptent.



## Mise en place

Retirez les tuiles Palace, Templum Jupiter, Templum Minerva, Universitas, et Schola et placez-les près du plateau.

Mélangez les tuiles restantes face cachée et laissez-les ainsi afin qu'aucun joueur ne puisse connaître la tuile, une fois posée, à un endroit spécifique du plateau de jeu. Les tuiles doivent être placées à l'intérieur des murs de la cité, pas sur les portes, murs et tours.

Déterminez au hasard le premier joueur. Le jeu commence par le premier joueur et passe ensuite à gauche. Chaque joueur place une tuile face cachée sur le plateau quand vient son tour. Mettez-en place le plateau comme suit :

- Le premier joueur place la tuile Palace face cachée au centre du plateau sur la case marquée **Palace**.
- Prenez les tuiles **Templum Jupiter**, **Templum Minerva**, **Universitas**, et **Schola**, mélangez-les face cachée et placez-les n'importe où sur le plateau.
- Prenez les tuiles restantes et placez-les sur le plateau. Commencez par les plus grandes et continuez ainsi jusqu'au plus petites. Les tuiles doivent correspondre à l'emplacement sélectionné.
- Vous finirez avec des tuiles non utilisées. C'est normal, placez les sur le côté, elles ne seront pas utilisées cette fois-ci.

*Conseil: Rappelez-vous, le but du jeu est de capturer la ville, pas de la construire, donc ne prenez pas trop de temps pour l'assembler.*



Une fois toutes les tuiles Cité placées, le plateau de jeu est complet et vous pouvez commencer à jouer. Durant la partie, vous allez retourner les tuiles, donc laissez-les face cachée pour l'instant.

Mélangez et placez les cartes Butin en pile, appelée la pile Butin, près du plateau de jeu pour que tous puissent y accéder.

Mélangez et placez les cartes Événement en pile, appelée la pile Événement, près du plateau de jeu pour que tous puissent y accéder.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur sélectionne six jetons *Guerrier* d'une seule couleur pour débiter sa *horde*. Placez les six pièces près du plateau, adjacent à une seule porte, mur, ou tour sur le bord du plateau. Vous pouvez choisir de placer vos guerriers près de n'importe quel bord du plateau cependant seul un joueur peut commencer sur chaque bord. Les guerriers supplémentaires de chaque joueur sont placés dans la réserve, près du joueur. Ces guerriers peuvent entrer en jeu plus tard grâce aux effets des cartes ou grâce à des renforts. Les guerriers qui sont battus ou retirés du plateau pour n'importe quelle raison retournent dans la réserve du joueur.



## Jouer à Battue

La partie débute par le premier joueur, qui prend son tour, ensuite la partie passe à gauche.

Durant votre tour, vous effectuez les phases suivantes dans l'ordre:

- Début du tour
  - Jouer des cartes
  - Appeler des renforts
- Phase principale
  - Déplacer des Hordes
  - Résoudre les batailles
- Fin du tour
  - Jouer des cartes

### Début du Tour

➤ **Jouer des cartes:** au début du tour, vous pouvez jouer des cartes Butin qui ont l'icône (Début du tour) (voir Cartes Butin, pg 10).

➤ **Appeler des renforts:** vous pouvez appeler des renforts de votre réserve. Vous ne pouvez déplacer ou attaquer avec une horde dans le même tour où elle a été appelée en renfort. Pour appeler des renforts, vous lancez un dé: avec 1-2, ajoutez un guerrier dans la horde; avec 3-4, ajoutez deux guerriers dans la horde; avec 5-6, ajoutez trois guerriers dans la horde.

- Vous pouvez appeler des renforts avec plusieurs hordes.
- La taille maximum d'une horde est de huit guerriers.
- Peu importe, vous ne pouvez avoir plus de 15 guerriers sur le plateau de jeu en même temps.
- Si vous n'avez plus de guerrier sur le plateau, vous n'êtes plus dans la partie.

### Phase principale

➤ **Déplacer des Hordes:** Durant la *phase principale*, vous pouvez déplacer vos guerriers, une horde à la fois, sur n'importe quelle tuile Cité adjacente à la tuile qu'ils occupent à cet instant. Ne révélez pas les tuiles face cachée tant que toutes vos hordes ne sont pas là où vous les voulez.

- Les Hordes peuvent être déplacées dans n'importe quel ordre, mais chaque guerrier ne peut être déplacé qu'une seule fois par tour.
- Vous pouvez séparer vos hordes pour aller sur différentes tuiles. Note: tant que vous n'avez pas conquis votre première tuile Cité (cela inclut les murs, portes et tours) vous ne pouvez séparer vos hordes.
- Vous pouvez déplacer vos guerriers sur une seule tuile depuis plusieurs hordes, si vous le faites, la horde finale ne peut avoir plus de huit guerriers.
- Vous pouvez vous déplacer vers une tuile Cité adjacente que vous contrôlez ou qui est contrôlée par un adversaire.



### Résoudre les batailles

● Une fois vos hordes déplacées, sélectionnez une tuile Cité en conflit à résoudre. Vous pouvez résoudre les conflits dans n'importe quel ordre. Vous devez complètement résoudre un conflit avant de passer au suivant.

● Si votre horde est sur une tuile face cachée, retirez-la, révélez la tuile, et placez votre horde sur la tuile face visible. Si la tuile révélée a une icône (Carte Événement), tirez immédiatement une carte Événement (voir pg 10) et appliquez son effet avant de continuer. Ensuite, résolvez la bataille pour le contrôle de la tuile (voir Batailles pg 8).

● Si votre horde est sur une tuile face visible que vous ne contrôlez pas, il y a une bataille pour le contrôle de cette tuile (voir Batailles pg 8).



### fin du tour

#### Jouer des cartes

● A la fin du tour, vous pouvez jouer n'importe quelles cartes Butin qui indiquent qu'elles peuvent être seulement jouées à la fin du tour (voir Cartes Butin pg 10) et enfin, réalisez toutes les actions qui indiquent qu'elles doivent être jouées à la fin du tour.

## Batailles

Les *batailles* servent à déterminer si un attaquant réussit dans sa tentative de prise de contrôle d'une tuile Cité. Elles sont résolues différemment si vous attaquez une tuile Cité sans guerriers, appelée *vide*, ou si vous attaquez une tuile Cité occupée par des guerriers, appelée *occupée*.



### Attaquer une tuile Cité vide

L'attaquant est le joueur dont c'est le tour et le *défenseur* est le joueur à gauche de l'attaquant si la tuile n'est *pas sous contrôle*. Si la tuile est sous contrôle, le joueur qui en a le contrôle est le défenseur.


#### Etapes de la bataille

- ▶ Jouer des cartes
- ▶ Calcul de la valeur d'attaque
- ▶ Calcul de la valeur de défense
- ▶ Résolution de la bataille

#### ▶ Jouer des cartes

- En premier, l'attaquant peut jouer, de sa main, autant de cartes avec un icône  (Attaquant) qu'il souhaite. Les cartes doivent être jouées avant de lancer le dé sauf si une carte indique le contraire.
- Ensuite, le défenseur peut jouer, de sa main, autant de cartes avec une icône  (Défenseur) qu'il souhaite. Les cartes doivent être jouées avant de lancer le dé sauf si une carte indique le contraire.

▶ **Calcul de la valeur d'attaque:** L'attaquant détermine la valeur d'attaque en additionnant le nombre total de ses guerriers, plus les effets de ses cartes, plus le résultat d'un lancé d'un dé.

▶ **Calcul de la valeur de défense:** Le défenseur détermine la valeur de défense en additionnant la valeur de défense de la *section de la cité* dans l'icône  (défense), plus les effets de ses cartes, plus le résultat d'un lancé de dé.



#### ▶ Résolution de la bataille: Comparer la valeur d'attaque avec la valeur de défense

- Si la valeur d'attaque est plus grande, l'attaquant gagne la bataille et prend le contrôle de cette tuile Cité (voir Gagner une bataille, pg 10).
- Si la valeur d'attaque est égale ou inférieure à la valeur de défense, l'attaquant perd. Retirez un guerrier de la horde de l'attaquant et remettez-le dans sa réserve. Si c'est son dernier guerrier sur la tuile Cité, l'attaquant perd le combat et la bataille pour cette tuile Cité se termine. Si l'attaquant a encore une horde sur cette tuile Cité, il peut continuer la bataille en répétant les étapes ci-dessus jusqu'à ce qu'il gagne ou bat en retraite sur une tuile Cité adjacente qu'il contrôle.



## Attaquer une tuile Cité occupée

L'attaquant est le joueur dont c'est le tour et le *défenseur* est celui qui contrôle actuellement la tuile occupée.


#### Etapes de la bataille

- ▶ Jouer des cartes
- ▶ Calcul de la valeur d'attaque
- ▶ Calcul de la valeur de défense
- ▶ Résolution de la bataille

#### ▶ Jouer des cartes

- En premier, l'attaquant peut jouer, de sa main, autant de cartes avec un icône  (Attaquant) qu'il souhaite. Les cartes doivent être jouées avant de lancer le dé sauf si une carte indique le contraire.
- Ensuite, le défenseur peut jouer, de sa main, autant de cartes avec une icône  (Défenseur) qu'il souhaite. Les cartes doivent être jouées avant de lancer le dé sauf si une carte indique le contraire.

▶ **Calcul de la valeur d'attaque:** L'attaquant détermine la valeur d'attaque en additionnant le nombre total de ses guerriers, plus les effets de ses cartes, plus le résultat d'un lancé d'un dé.

▶ **Calcul de la valeur de défense:** Le défenseur détermine la valeur de défense en additionnant la valeur de défense de la *section de la cité* dans l'icône  (défense), plus les effets de ses cartes, plus le résultat d'un lancé de dé.




#### ▶ Résolution de la bataille: Comparer la valeur d'attaque avec la valeur de défense

- Si la valeur d'attaque est plus grande, l'attaquant gagne. Retirez un guerrier de la horde du défenseur et remettez-le dans sa réserve. Si c'était le dernier guerrier du défenseur sur la tuile Cité, l'attaquant est maintenant le contrôleur de la tuile Cité (voir Gagner une bataille, pg 10). Si il y a encore des *guerriers ennemis* sur la tuile Cité, l'attaquant ou le défenseur peuvent battre en retraite en déplaçant leur horde entière sur une tuile adjacente qu'ils contrôlent (tant que le nombre de guerriers de la horde sur une tuile Cité ne dépasse pas 8 guerriers). Si des guerriers des deux hordes restent sur la tuile Cité *contestée*, l'attaquant peut continuer la bataille en répétant les étapes ci-dessus.
- Si la valeur d'attaque est égale ou inférieure à la valeur de défense, l'attaquant perd. Retirez un guerrier de la horde de l'attaquant et remettez-le dans sa réserve. Si c'est son dernier guerrier sur la tuile Cité, l'attaquant perd le combat et la bataille pour cette tuile Cité se termine et le défenseur conserve le contrôle sur elle. Si il y a encore des *guerriers ennemis* sur la tuile Cité, l'attaquant ou le défenseur peuvent battre en retraite en déplaçant leur horde entière sur une tuile adjacente qu'ils contrôlent (tant que le nombre de guerriers de la horde sur une tuile Cité ne dépasse pas 8 guerriers). Si des guerriers des deux hordes restent sur la tuile Cité *contestée*, l'attaquant peut continuer la bataille en répétant les étapes ci-dessus.

### Gagner une bataille


Quand vous gagnez le contrôle d'une tuile Cité, placez dessus l'un de vos drapeaux pour indiquer que vous contrôlez cette section de la cité. Si vous n'avez plus de drapeaux, vous devez rendre le contrôle d'une cité inoccupée et utiliser ce drapeau pour marquer le contrôle sur la nouvelle tuile. Seules les tuiles que vous contrôlez à la fin de la partie comptent pour votre total de points de victoire.

### Pillage

Si une section de la cité était précédemment incontrôlée, vous la pilliez; tirez le nombre de cartes Butin indiqué sur la tuile Cité avec l'icône . Ces cartes peuvent être jouées immédiatement si elles sont appropriées (voir Cartes Butin ci-dessous). Cependant, si la section appartenait déjà à un autre joueur, la section a déjà été pillée et vous ne prenez aucune carte Butin.



### Cartes Événements

Quand une tuile Cité à l'icône , tirez immédiatement une carte Événement. Les cartes Événements doivent être résolues avant de poursuivre une bataille.






Suivez les instructions sur la carte. Une fois résolue, la carte est défaussée. Si les conditions requises de la carte ne peuvent être remplies, la carte n'a pas d'effet. Les cartes Événements qui donnent des points de victoire sont ajoutées au Trésor de Guerre du joueur. Les cartes Événement ne font jamais partie de la main du joueur.

Si un carte appelle plus de guerriers que ce que le joueur a encore en réserve, les guerriers en plus que ce qu'il a dans sa réserve ne sont pas gagnés.

Durant la partie, si la pile de cartes Événement est vide, il n'y a plus d'événements.



### Cartes Butin


Les cartes Butin sont gagnées en capturant des sections de la cité. Quand vous prenez le contrôle d'une tuile Cité incontrôlée, tirez autant de cartes Butin que le nombre sur l'icône . Les cartes Butin peuvent être jouées qu'à certains moments, comme indiqué sur chaque carte "Début du tour" avec l'icône , "Attaquant" avec l'icône , "Défenseur" avec l'icône , ou "Fin du tour" avec l'icône . Vous pouvez avoir en main jusqu'à 6 cartes Butin à la fin de votre tour, si vous en avez plus que 6 en main, vous devez soit jouer ou défausser les cartes en trop avant la fin de votre tour. Après avoir joué et résolu une carte Butin, placez-la dans la défausse, sauf si elle vous dit le contraire ou vous rapporte des points de victoire.

Les cartes Butin qui ajoutent des points de victoire sont placées devant le joueur et forment son Trésor de Guerre. Ces cartes ne font plus parties de la main du joueur.

Si un carte appelle plus de guerriers que ce que le joueur a encore en réserve, les guerriers en plus que ce qu'il a dans sa réserve ne sont pas gagnés.

Durant la partie, si la pile de cartes Butin est vide, mélangez les cartes défaussées et formez une nouvelle pile Butin.

### Gagner des guerriers

Certaines tuiles Cité vous donnent des guerriers supplémentaires. Quand vous prenez le contrôle d'une tuile Cité incontrôlée et qui a l'icône , vous ajoutez un guerrier à la horde. (Rappel, les hordes ne peuvent avoir plus de 8 guerriers).

### fin de la partie et victoire

La partie se termine à la fin du tour où les tuiles Palace, Templum Jupiter, et Universitas sont toutes contrôlées par les joueurs (pas nécessairement le même joueur).

Le vainqueur de la partie est le joueur avec le plus de points de victoire. Déterminez votre total en combinant la valeur en points de victoire de toutes vos cartes dans votre trésor de guerre plus les points de victoire de toutes les tuiles Cité que vous contrôlez à la fin de la partie. Les joueurs qui ont été éliminés (qui n'ont plus de guerriers sur le plateau) comptent quand même leurs points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points de victoire grâce aux tuiles Cité gagne.

Le jeu se termine également si à un moment il n'y a plus qu'un seul joueur dans la partie. Si tous les autres joueurs ont été éliminés, alors le joueur restant gagne peu importe ses points de victoire.

Le gagnant est déclaré Khan de la Horde d'Or!



### Crédits

Auteur: Jim Long  
Règles additionnelles: Jim Long, Jon Leitheusser  
Illustration: Jon Leitheusser  
Design: George Wu of Green Bee Studio  
Couverture: Daryl Mandryk  
Histoire: Jon Leitheusser  
Design des cartes: George Wu  
Cartographie: Jeremy Simmons, George Wu

TM and © 2007 Red Juggernaut, LLC. Battue

Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>

## Termes importants

**Valeur d'attaque** - valeur totale d'une horde attaquant, calculée par sa taille (chaque guerrier dans une horde a une valeur de 1), plus les effets des cartes, plus le résultat d'un lancé de dé.

**Attaquant** - joueur qui initie une attaque sur une section de la cité. L'attaquant est toujours la personne dont c'est le tour.

**Bataille(s)** - actions réalisées par un attaquant et un défenseur pour déterminer si la prise de contrôle d'une tuile Cité est un succès ou un échec.

**Tuile Cité** - une tuile qui contient une section de la cité (cela inclut les murs, portes et tours)

**Contesté** - une tuile Cité contrôlée par un joueur et attaquée par un autre joueur.

**Contrôle** - une tuile Cité possédée ou gagnée via une bataille ou l'effet d'une carte. Un joueur marque une tuile contrôlée en plaçant un drapeau dessus.

**Contrôleur** - le joueur qui possède le drapeau sur une tuile Cité.

**Défenseur** - le joueur qui défend une section de la cité attaquée.

**Valeur de défense** - la valeur en défense d'une tuile Cité, plus les guerriers qui défendent, plus les effets des cartes, plus le résultat d'un lancé de dé.

**Tuile Cité vide** - une tuile Cité sans guerrier dessus

**Guerrier(s) ennemi(s)** - un guerrier ou des guerriers contrôlés par un autre joueur

**Horde** - un guerrier ou un groupe de guerriers. Une horde ne peut pas contenir plus de 8 guerriers.

**Tuile Cité occupée** - une tuile Cité qui a au moins 1 guerrier dessus.

**Réserve** - guerriers qui n'ont pas encore été placés sur le plateau de jeu. Tout guerrier retiré du jeu retourne dans la réserve du joueur.

**Révéler** - tourner face visible une tuile ou carte. Une fois révélée, une tuile Cité le reste pour le restant de la partie.

**Incontrôlée** - une tuile Cité qui n'est pas possédée par un joueur, il n'y a pas de drapeau dessus.

**Points de victoire** - points gagnés durant la partie en contrôlant des tuiles Cités. Chaque tuile Cité indique combien de points de victoire elle rapporte au joueur qui la contrôle. Les cartes Butin rapportent également des points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

**Trésor de guerre** - cartes Butins et Événements déjà jouées qui donnent des points de victoire; les cartes dans le Trésor de Guerre ne comptent pas pour la limite du nombre de cartes Butin en main.

- **ATTRITION (1) : Attaque ou Défense**  
A jouer suite à la perte d'un guerrier dans une bataille contre un autre joueur; votre adversaire retire un guerrier de sa horde impliquée dans cette bataille.
- **BIG LOOT (5) : Fin de Tour**  
Placez cette carte dans votre trésor (war chest) pour ses points de victoire.
- **BLIND LUCK (1) : Attaque**  
A jouer après que les jets d'attaque et de défense aient été faits lors d'une bataille contre une tuile citée qui n'est pas déjà sous contrôle. Ajoutez +2 à votre valeur d'attaque si votre jet est inférieur à celui du défenseur.
- **BLOODY ATTRITION (1) : Attaque**  
A jouer avant les jets de dé lors d'une bataille contre un autre joueur. Si votre horde (attaquant) est plus importante que celle de votre adversaire (défenseur) alors votre adversaire retire sa horde du plateau et vous perdez le même nombre de guerrier de votre horde. Vous prenez le contrôle de cette tuile.
- **CACHE (1) : Fin de Tour**  
Placez cette carte dans votre trésor (war chest) pour ses points de victoire.
- **CALL TO ACTION (1) : Défense**  
Vous pouvez déplacer jusqu'à 4 de vos guerriers pris dans la même horde vers une tuile que vous contrôlez mais qui ne contient aucun guerrier.
- **CHANGE OF FATE (1) : Fin de Tour**  
Défaussez cette carte ainsi qu'un nombre de cartes de votre main (au choix); piochez un nombre équivalent de cartes.
- **CHARGE (1) : Attaque**  
A jouer avant les jets de dé lors d'une bataille. Si vous attaquez avec un nombre de guerriers supérieur à la valeur de la défense de la tuile plus le nombre de guerriers en défense, ajoutez +2 à votre valeur d'attaque dans cette bataille.
- **CRUSHING ATTACK (1) : Attaque**  
S'il n'y a pas de guerriers en défense et que vous avez un nombre de guerriers supérieur à la valeur de la défense de la tuile, vous gagnez cette bataille et prenez le contrôle de cette tuile.
- **DEFENSE (2) : Défense**  
Pour cette bataille, ajoutez +2 à la valeur de défense d'une tuile ou vous n'avez pas de guerrier.
- **FEINT HEART(2) : Attaque**  
Si vous attaquez avec un nombre de guerriers inférieur à la valeur de défense de la tuile et que cette tuile n'est pas déjà sous contrôle, ajoutez +2 à votre valeur d'attaque pour toute la bataille.
- **GATHERING (1) : Début de Tour**  
Jusqu'à la fin de votre tour lorsque vous piochez des cartes butin (loot), piochez une carte butin supplémentaire. Jusqu'à la fin de votre tour vous devez défausser une carte butin de votre main à la fin de chaque bataille.
- **GLORY! (1) : Début de Tour**  
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucune horde ne peut effectuer de retraite lors d'une bataille à moins d'y être forcée par l'effet d'une carte.
- **IMPERIAL SEAL (1) : Fin de Tour**  
Vous trouvez dans Tarsos le symbole du pouvoir impérial. Bien que de petite taille, le sceau est un puissant symbole de l'influence de Rome à Tarsos. Placez cette carte dans votre trésor (war chest) pour ses points de victoire.
- **INSIDE INFORMATION (1) : Début de Tour**  
Regardez les 5 premières cartes butin (loot) de la pile et remplacez les dans l'ordre de votre choix sur la pile.
- **LAST STAND (1) : Attaque**  
A jouer avant les jets de dé lors d'une bataille dans laquelle vous attaquez avec un nombre de guerriers inférieur à celui de la horde du défenseur. Le prochain jet de dé que vous effectuerez se fera avec 2 dés et leurs résultats seront additionnés pour donner votre valeur d'attaque.
- **LOOT (8) : Fin de Tour**  
Placez cette carte dans votre trésor (war chest) pour ses points de victoire.
- **ONE LAST PUSH (1) : Attaque**  
A jouer lorsque votre valeur d'attaque est égale à la valeur de défense de votre adversaire. Vous gagnez cet échange au lieu de le perdre.
- **ORACLE (1) : Début de Tour**  
Regardez secrètement la première carte événement (event) de la pile et remplacez-la sur la pile.
- **OUTMANEUVER (3) : Attaque**  
A jouer au début d'une bataille dans laquelle il n'y a pas de guerriers en défense. Le défenseur ne lance pas le dé. La valeur de défense est égale à la défense de la tuile.
- **POISON (1) : Début de Tour**  
Retirer un guerrier d'une horde adverse.
- **RAMPART (1) : Défense**  
A jouer après avoir effectué un jet de défense contre une horde adverse; relancez le dé. Vous devez garder le second résultat pour déterminer votre valeur de défense.
- **RECON (4) : Début de Tour**  
Choisissez une tuile non révélée adjacente à une de vos hordes; révélez-la.



- **RECRUITS (2) : Début de Tour**

Ajoutez un guerrier à chacune de vos hordes. Vous ne pouvez appeler de renforts pour aucune de vos hordes ce tour-ci.

- **SPIRITED DEFENSE (1) : Défense**

Si vous avez au moins un guerrier dans cette bataille, ajoutez +2 à votre valeur de défense durant toute la bataille.

- **SPOIL OF WAR (1) : Début de Tour**

Choisissez un adversaire; lors du prochain tour de cet adversaire il piochera une carte butin (loot) pour chacune de ses hordes mais il ne pourra ni appeler de renforts, ni attaquer, ni se déplacer.

- **SPY (2) : Début de Tour**

Choisissez un adversaire; regardez sa main de cartes.

- **TACTICS (1) : Attaque**

A jouer après avoir effectué un jet d'attaque contre une horde adverse; relancez le dé. Vous devez garder le second résultat pour déterminer votre valeur d'attaque.

- **TENDING THE WOUNDED (1) : Début de Tour**

Ajoutez 2 guerriers à chacune de vos hordes. Vous ne pouvez ni appeler de renforts, ni vous déplacer, ni attaquer ce tour-ci.

- **THIEF (1) : Début de Tour**

Choisissez une carte une carte butin (loot) rapportant des points de victoire se trouvant dans le trésor (war chest) d'un adversaire et défaussez-la.

- **UNSEEN ALLIES (1) : Fin de Tour**

Défaussez cette carte ainsi qu'un nombre de cartes butin (loot) au choix; prenez un guerrier pour chaque paire de cartes que vous avez défaussé. Ajoutez ces guerriers à vos hordes existantes répartis comme vous le voulez.

- **WARRIOR (8) : Début de Tour**

Ajoutez un guerrier à une de vos hordes existantes.

- **WASTREL (1) : Début de Tour**

Prenez une carte au hasard dans la main d'un de vos adversaire et défaussez-la.