

# WORLD OF WARCRAFT

## WRATH of the LICH KING

Des années durant, le maléfique Roi-liche et son Fléau mort-vivant ont menacé le monde d'Azeroth depuis le continent gelé du Norfendre. À présent, des héros de légende se réunissent avec un but commun : défier le Roi-liche sur ses propres terres et le vaincre une fois pour toutes. Les héros doivent partir en quête : il leur faudra progresser à travers le Norfendre en déjouant les menaces rampantes qui se dressent sur leur chemin jusqu'à la sombre Citadelle de la Couronne de glace, et y défier le Roi-liche.

Incarnez les légendes de l'univers de *World of Warcraft* et menez l'invasion du Norfendre dans **World of Warcraft: Wrath of the Lich King – Un Jeu de Plateau utilisant le Système Pandemic** ! Vous combattrez les hordes du perfide mort-vivant au cours de 3 quêtes, avant d'en entreprendre une quatrième : la quête de la Citadelle de la Couronne de glace, dans laquelle vous devrez vaincre le Roi-liche, pour remporter la partie !

### MATÉRIEL



7 HÉROS



36 GOULES



3 ABOMINATIONS



1 ROI-LICHE



2 DÉS



5 CURSEURS



1 PLATEAU DE JEU



7 FICHES DE HÉROS



10 FICHES DE QUÊTE  
dont 1 fiche de Quête Citadelle de la Couronne de Glace



63 CARTES HÉROS  
dont 8 cartes Propagation du Fléau  
et 3 cartes Bastion



9 CARTES  
RÉCOMPENSE



30 CARTES FLÉAU



5 CARTES AIDE DE JEU



3 MARQUEURS DE QUÊTE



1 MARQUEUR  
FLÉAU



3 MARQUEURS  
DE PROGRESSION



1 MARQUEUR  
DÉSÉPOIR



1 MARQUEUR SOLO



3 PIONS BASTION

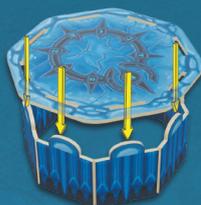


1 CITADELLE DE LA  
COURONNE DE GLACE

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE : Assemblez la base et la tour de la Citadelle de la Couronne de glace ainsi que les pions Bastion.



1.



2.



3.



4.

BASE ET TOUR DE LA CITADELLE DE LA COURONNE DE GLACE



PIONS BASTION (X3)

# MISE EN PLACE

**1 Placez le Plateau et les Pièces :** placez le plateau au centre de la table. Placez les goules, abominations, et pions Bastion près du plateau.

**2 Placez les Marqueurs sur les Pistes :** placez les marqueurs Fléau et Désespoir sur la première case de leur piste respective, comme indiqué ci-contre.



**3 Placez la Citadelle de la Couronne de Glace :** placez la base de la Citadelle de la Couronne de glace, la tour à l'intérieur des murs dressés, comme indiqué ci-contre, sur la case Citadelle de la Couronne de glace du plateau.



**4 Placez la Quête de la Citadelle de la Couronne de Glace :** placez la fiche de Quête « Citadelle de la Couronne de glace » face cachée sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.



**5 Préparez les Récompenses :** placez aléatoirement 1 carte Récompense face cachée sur chacun des 3 emplacements du plateau prévus à cet effet. Remettez les cartes Récompense inutilisées dans la boîte de jeu.



**6 Préparez les Quêtes :** placez aléatoirement 1 fiche de Quête de chaque couleur sur l'emplacement du plateau de même couleur, face visible, de sorte que ces fiches recouvrent les cartes Récompense face cachée placées précédemment. Placez 1 marqueur de Progression sur la première case de chacune des 3 fiches de Quête. Placez les marqueurs de Quête correspondants sur les cases indiquées sur les fiches de Quête. Remettez les fiches de Quête inutilisées dans la boîte de jeu.



**7 Générez les Ennemis :** mélangez le paquet Fléau et placez-le face cachée en regard de l'indicateur « Paquet Fléau ».



Piochez 1 carte Fléau et placez 3 goules sur la case correspondante. Ensuite, placez le Roi-liche sur la case Roi-liche dont la couleur correspond à celle de cette carte.



Piochez 1 carte Fléau supplémentaire et placez 3 goules sur la case correspondante.



Piochez 3 cartes Fléau supplémentaires et placez 2 goules sur chacune des cases correspondantes.



x3

Piochez 3 cartes Fléau supplémentaires et placez 1 goule sur chacune des cases correspondantes.



x3

Piochez 1 carte Fléau supplémentaire et placez 1 abomination sur la case correspondante.



Placez ces 9 cartes Fléau face visible dans la défausse Fléau.

## S'IL S'AGIT DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Lors des étapes 5 & 6, utilisez les récompenses et quêtes spécifiques suivantes au lieu de les piocher aléatoirement :

**Récompenses :** Croisés d'Argent, Sursis, Une Nuit Tranquille

**Quêtes :** Naxxramas, Le Nexus, Ulduar

**8 Choisissez vos Héros :**

chaque joueur choisit 1 fiche de Héros et prend 1 Aide de jeu. Chaque joueur prend 1 curseur et le place sur la case la plus à gauche de sa piste de santé. Prenez les figurines de vos héros et placez-les sur leur case de départ (indiquée au dos de leur fiche).



Remettez les fiches de Héros, cartes Aide de jeu, figurines de héros et curseurs inutilisés dans la boîte de jeu. Remettez le marqueur Solo dans la boîte de jeu : il est uniquement utilisé lors d'une partie en solo (voir page 10).

**9 Distribuez les Cartes Héros :** séparez les cartes « Propagation du Fléau » et « Bastion » des cartes Héros et placez-les de côté. Mélangez les cartes Héros restantes et distribuez-en autant qu'indiqué ci-dessous à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs :

NB DE JOUEURS	MAIN DE DÉPART
2	3
3	3
4	2
5	2

**10 Construisez le Paquet Héros :** divisez le reste des cartes Héros en un certain nombre de piles face cachée, aussi égales que possible, et placez ces piles en une rangée (les piles les plus petites sont placées le plus à droite). Mélangez 1 carte Propagation du Fléau dans chaque pile, puis mélangez 1 carte « Bastion » dans chacune des piles les plus à gauche. Le nombre de piles et de cartes « Bastion » utilisées dépend de la difficulté choisie :

DIFFICULTÉ	PILES	CARTES BASTION
initiation	5	3
normale	6	3
héroïque	7	2
mythique	8	1*

Réunissez ces piles afin de constituer le paquet Héros de sorte que la pile la plus à droite soit au-dessous et la pile la plus à gauche au-dessus. Placez le paquet Héros sous l'indicateur « Paquet Héros ». Voir ci-dessous pour l'exemple de construction. Remettez toutes les cartes Propagation du Fléau et les cartes « Bastion » inutilisées dans la boîte de jeu.

\*Pour la difficulté Mythique, mélangez 1 carte « Bastion » dans la deuxième pile en partant de la gauche (et non dans la pile la plus à gauche).

**11 Premier Tour :** le joueur qui s'est aventuré le plus au nord débute la partie.

MISE EN PLACE D'UN PAQUET HÉROS (DIFFICULTÉ : INITIATION)



MISE EN PLACE COMPLÈTE (2 JOUEURS)



# CONCEPT-CLÉS

## Héros

Dans *Wrath of the Lich King* : *Le Jeu de Plateau*, les joueurs incarnent de légendaires héros d'Azeroth pour se dresser ensemble contre le maléfisant Roi-liche et son Fléau mort-vivant. Chaque héros dispose d'une fiche qui détaille sa santé ainsi que ses capacités uniques, et d'une figurine qui le représente sur le plateau. Il possède également une main de cartes utilisables pour améliorer les actions. Tous les joueurs gardent leur main de cartes posée face visible devant eux. Chacun peut ainsi voir les cartes des autres.



## COOPÉRATION

Tous les joueurs forment une équipe et travaillent ensemble pour contenir l'accablante menace du Roi-liche et de son Fléau mort-vivant. Les joueurs remportent ou perdent la partie tous ensemble. Les joueurs peuvent discuter librement entre eux, se donner des conseils, émettre leur opinion et proposer leurs idées aux autres, mais lors de son tour, chaque joueur décide de ses propres actions. Prenez garde à l'arrogance qui mena Arthas à sa perte !

## Le Fléau

Le Fléau (la monstrueuse armée des morts-vivants du Roi-liche) accable le continent du Norfendre. Les joueurs doivent endiguer la propagation du Fléau pour que les héros ne soient pas submergés.



Il existe 2 types d'ennemis : les goules et les abominations. Les goules s'agglutinent sur les cases alors que les abominations pourchassent les héros sans relâche. Permettre à un trop grand nombre d'ennemis d'envahir le plateau vous fera **perdre la partie**.

## LE ROI-LICHE

Contrairement aux goules et abominations, le Roi-liche n'entre pas sur les cases normales du plateau pendant presque toute la partie, et il ne peut être affronté directement.

Il peut occuper en revanche les trois cases Roi-liche du plateau, une par région colorée. Le Roi-liche exerce son influence néfaste sur la région qu'il occupe, provoquant des effets négatifs lorsque les héros combattent et partent en quête dans sa région.



## Dés

Les joueurs lancent les dés pour combattre les serviteurs du Roi-liche et explorer des lieux dangereux.



Les faces des dés peuvent indiquer 2 icônes : succès  et blocage . Les succès permettent aux héros de réussir une action, d'infliger des blessures lorsqu'ils combattent et d'avancer sur la piste de progression lorsqu'ils partent en quête. Les blocages permettent à votre héros d'éviter de subir des blessures. Les deux dés sont identiques.

## Quêtes

Les héros d'Azeroth doivent anéantir les menaces principales du Norfendre pour se frayer un chemin jusqu'à la Citadelle de la Couronne de glace du Roi-liche. Ces menaces sont représentées par des quêtes que les joueurs doivent accomplir pour **remporter la partie**.

Au début de la partie, les joueurs doivent accomplir 3 quêtes, 1 par région colorée. À chaque quête correspond une case du plateau indiquée par un marqueur de Quête. La plupart des quêtes présentent un effet spécial indiqué sur leur fiche. Une case comportant un marqueur de Quête est une case de quête.



Il faut progresser un certain nombre de fois au cours de chaque quête pour accomplir celle-ci. Ce nombre est indiqué par une piste sur la fiche de Quête. Les joueurs progressent lors d'une quête grâce à l'action Partir en quête.

Une quête est accomplie lorsque le marqueur de Progression atteint la dernière case de la piste. Lorsque les 3 quêtes sont accomplies, le siège de la Citadelle de la Couronne de glace commence. Les joueurs doivent alors accomplir la quête de la Citadelle de la Couronne de glace pour remporter la partie !



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire, en suivant les phases ci-dessous à chaque tour :

- 1 Effectuer 4 Actions
- 2 Piocher 2 Cartes Héros
- 3 Générer les Goules
- 4 Activer les Abominations

## Effectuer 4 Actions

Vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions pendant votre tour. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, en décomptant 1 action à chaque fois. Certains héros possèdent une action spéciale qu'eux seuls peuvent effectuer.

### SE DÉPLACER

Déplacez votre héros sur une case adjacente (reliée à la vôtre par une ligne). Les ennemis (goules et abominations) n'affectent pas le déplacement des héros.



### COMBATTRE

Lorsque vous vous trouvez sur une case contenant des ennemis, utilisez l'action Combattre pour les retirer.

Pour Combattre, lancez les deux dés. Pour chaque , infligez 1 blessure à un ennemi situé sur votre case. Une goule est retirée après avoir subi 1 blessure ; une abomination est retirée après avoir subi 3 blessures. Remettez les ennemis retirés dans la réserve.

Les blessures infligées aux ennemis ne persistent pas d'une action à l'autre, vous devez donc infliger 3 blessures à une abomination en une seule action pour la retirer.

Après que vous avez infligé les blessures, chaque goule et abomination sur votre case vous inflige 1 blessure. Réduisez le nombre total de ces blessures de 1 pour chaque résultat .

## COMBATTRE : EXEMPLE

Thrall se trouve sur le Bastion Chanteguerre avec 3 goules et 1 abomination. Lors de sa phase « Effectuer 4 Actions », Thrall combat sur le Bastion Chanteguerre.

Thrall lance les deux dés ; il obtient 2  et 1 . Les 2  de Thrall infligent 2 blessures au total aux ennemis sur sa case. Thrall choisit d'infliger 1 blessure à 2 des goules du Bastion Chanteguerre, et retire donc ces deux goules.

Il reste maintenant 1 goule et 1 abomination sur le Bastion Chanteguerre. Ces ennemis infligent 2 blessures (1 + 1) à Thrall. Ce dernier évite 1 blessure grâce à son , et ne subit donc que 1 blessure (2 - 1). Les 2 goules retirées n'infligent pas de blessures.



## PARTIR EN QUÊTE

Lorsque vous êtes sur une case de quête, utilisez l'action Partir en quête pour progresser et accomplir cette quête.

Pour partir en quête, lancez les deux dés et additionnez vos . Ensuite, avancez le marqueur de Progression de la manière suivante :

- Participez à la quête en montrant 1 carte Héros de votre main dont l'icône correspond à la case suivante de la piste de Quête ; déplacez le marqueur de Progression sur cette case. **Tout héros sur cette case de quête peut participer à chaque action Partir en quête avec 1 carte**, même si ce n'est pas son tour.



ICONE « COMBAT » SUR UNE CARTE HÉROS ET CASE CORRESPONDANTE

- Utilisez chaque pour avancer le marqueur de Progression sur la case suivante (quel qu'en soit l'icône).



Vous pouvez participer avec des cartes et utiliser vos dans n'importe quel ordre. **Les cartes utilisées pour participer ne sont pas défaussées.** Voir « Exemple de Quête » ci-contre pour une description détaillée de l'action Partir en quête.

Après avoir participé avec des cartes et résolu les , vous subissez autant de blessures que la valeur de blessure indiquée sur la fiche de quête. Réduisez ces blessures subies de 1 pour chaque . Les ennemis n'affectent pas les actions Partir en quête.



Une quête est accomplie (voir « Accomplir une Quête », page 9) quand le marqueur de Progression atteint la dernière case de la piste de Quête.

## SE REPOSER

Lancez les deux dés et soignez autant de blessures que le nombre de obtenus. **Vous ne pouvez pas vous reposer sur une case de quête.** Les ennemis n'affectent pas les actions Se reposer.

## TRAJET AÉRIEN

Déplacez votre héros directement sur une case comportant un pion Bastion.

Vous débutez la partie sans aucun pion Bastion sur le plateau ; durant la partie, placez-en un à chaque fois que vous piochez une carte « Bastion » (voir « Bastion », page 7).

## PARTIR EN QUÊTE : EXEMPLE

Tirion et Sylvanas occupent tous deux Naxxramas. Le marqueur de Progression de Naxxramas se trouve sur la troisième case de la piste.



Tirion part en quête ; il lance les dés et obtient 2 et 1 .

Tirion participe avec une carte « Combat (2) » de sa main pour avancer le marqueur de Progression sur la case suivante (une case Combat).



Ensuite, il utilise 1 de ses pour avancer le marqueur de Progression de 1 case.



Puis Sylvanas participe avec une carte « Soin » de sa main pour avancer le marqueur de Progression sur la case suivante (une case Soin).



Tirion utilise enfin son second pour avancer le marqueur de Progression d'une case supplémentaire.

La quête ne peut pas progresser plus. Naxxramas inflige maintenant 2 blessures à Tirion. Ce dernier évite 1 blessure grâce à son ; il subit 1 blessure (2 - 1). Sylvanas ne subit aucune blessure car elle n'a pas effectué l'action Partir en quête. Enfin, l'effet spécial de quête de Naxxramas génère 1 goule sur la case Naxxramas.



Rappel : Tirion et Sylvanas conservent les cartes qui leur ont servi à participer à cette quête ; ils pourront les utiliser de nouveau lors de futures actions Partir en quête.

### ACTIONS GRATUITES

Certaines cartes Héros et certaines capacités confèrent des actions gratuites. Vous pouvez effectuer des actions gratuites lors de la phase « Effectuer 4 Actions » de votre tour ; ces actions ne comptent pas dans vos 4 actions. Vous ne pouvez pas effectuer une action gratuite pendant la résolution d'une action, ou pendant le tour d'un autre héros.

### CARTES HÉROS

Il existe 4 types de cartes Héros. Après que vous avez joué une carte Héros comme indiqué ci-dessous, défaussez-la face visible dans la défausse Héros.



Les cartes « Bastion » fonctionnent différemment, bien qu'elles soient piochées du paquet Héros.

### COMBAT

Lors d'une action Combattre sur votre case, après avoir lancé les dés, **n'importe quel héros sur cette case** peut jouer autant de cartes « Combat » qu'il le souhaite. Chaque carte « Combat » ajoute 1 ou 2 , selon le nombre figurant sur cette carte.



### DÉFENSE

Quand **n'importe quel héros sur votre case** subit des blessures, vous pouvez jouer autant de cartes « Défense » que vous le souhaitez pour lui éviter jusqu'à 2 blessures par carte jouée.



### VOYAGE

En tant qu'action gratuite, vous pouvez jouer une carte « Voyage » pour déplacer **n'importe quel héros sur votre case**. Chaque carte « Voyage » jouée permet de déplacer un héros de 2 à 4 cases, selon le nombre figurant sur cette carte.



### SOIN

En tant qu'action gratuite, vous pouvez jouer une carte « Soin » pour permettre à **n'importe quel héros sur votre case** d'effectuer une action gratuite Se reposer et soigner ainsi 1 blessure supplémentaire. Contrairement à la restriction habituelle, vous pouvez effectuer cette action Se reposer sur une case de quête.



### BASTION

Quand vous piochez une carte « Bastion », placez immédiatement 1 pion Bastion sur n'importe quelle case du plateau, puis remettez cette carte dans la boîte de jeu (**elle n'intègre pas votre main**). Vous ne pouvez pas placer un pion Bastion sur une case de quête ou sur une case contenant déjà un pion Bastion.



Les pions Bastion sur le plateau produisent 2 effets :

- Les héros peuvent utiliser l'action Trajet aérien pour **se déplacer directement sur une case comportant un pion Bastion**.
- Quand un héros effectue une action Se reposer sur une case comportant un pion Bastion, **il se soigne de 1 blessure supplémentaire**.



### CARTE COMBAT : EXEMPLE

Thrall et Jaina se trouvent sur le Bastion Chanteguerre avec 1 goule et 1 abomination. Thrall effectue une action Combattre ; il lance les dés et obtient 2  et 1 .



Après avoir lancé les dés, Thrall joue une carte « Combat (1) » de sa main pour ajouter 1 . Jaina joue également une carte « Combat (1) » de sa main pour ajouter 1 . Thrall dispose dorénavant d'un total de 4 .



Thrall choisit d'utiliser ses 4  pour infliger 4 blessures aux ennemis en présence. Il inflige 3 blessures à l'abomination et retire celle-ci du plateau, puis inflige 1 blessure à la goule et la retire également. Il ne reste aucun ennemi sur la case. Thrall ne subit donc aucune blessure.

### LE ROI-LICHE

Le Roi-liche exerce son influence maléfique sur le Norfendre, galvanisant ses serviteurs et entravant la progression des héros qui cherchent à le détrôner.

La plupart du temps, le Roi-liche occupe 1 des 3 cases Roi-liche du plateau, qui correspondent chacune à 1 des 3 régions du plateau. **Quand un héros effectue une action Combattre ou Partir en quête dans la région du Roi-liche, ce dernier ajoute 1 blessure à cette action**. Cet effet s'applique même si vous retirez tous les ennemis de votre case ou que vous accomplissez la quête.

Les autres opérations qui se produisent dans la région du Roi-liche, tel que l'activation des abominations, ne sont pas affectées par la présence du Roi-liche.



LE ROI-LICHE SUR LA CASE ROI-LICHE VIOLETTE



RÉGION VIOLETTE CORRESPONDANTE

## Piocher 2 Cartes Héros

Après avoir effectué vos 4 actions, piochez simultanément les 2 premières cartes du paquet Héros.

### BASTION

Si vous piochez une carte « Bastion », résolvez-la immédiatement (voir « Bastion », page 7).



### PROPAGATION DU FLÉAU

Si vous piochez une carte « Propagation du Fléau », résolvez-la de la manière suivante :

- 1 Avancez le marqueur Fléau sur sa piste de 1 case vers la droite.
- 2 Piochez la **carte du dessous** du paquet Fléau, puis :
  - Déplacez le Roi-liche sur la case Roi-liche de cette région.
  - Ajoutez des goules sur la case correspondante du plateau pour qu'elle en comporte 3.
  - Placez 1 abomination sur cette case.



## Générer les Goules

Depuis le paquet Fléau, révélé, une par une, un nombre de cartes Fléau égal à la Vitesse actuelle du Fléau (indiquée par la piste du Fléau).

Pour chaque carte révélée, placez 1 goule sur la case indiquée, puis défaussez cette carte face visible dans la défausse Fléau.



### PISTE DU FLÉAU



Lorsqu'une goule devrait être ajoutée sur une case qui en contient déjà 3, n'y placez pas de quatrième goule. À la place, un Débordement se produit (voir « Débordement » ci-dessous).

Lorsque vous devriez placer une goule mais qu'aucune n'est disponible dans la réserve, avancez le marqueur Désespoir (voir « Réserve Épuisée », page 9).

Il peut parfois arriver que le paquet Fléau soit épuisé. Lorsque cela se produit, mélangez la défausse Fléau pour former un nouveau paquet Fléau.

### DÉBORDEMENTS

La prolifération non maîtrisée des morts-vivants ralentira votre conquête du Norfendre et permettra aux plus terribles forces du Roi-liche de s'y déployer. Lorsque vous devriez placer une quatrième goule sur une case, à la place, un Débordement s'y produit. **Ne placez pas la quatrième goule.**

Quand un Débordement se produit, avancez le marqueur Désespoir d'une case. Ensuite, placez 1 abomination sur la case où le Débordement se produit. (À la différence des maladies dans le jeu *Pandemic original*, les goules ne déclenchent pas d'« éclosion » sur les cases reliées.)

## Activer les Abominations

Les abominations se déplacent l'une après l'autre. Chaque abomination se déplace de 1 case vers le héros le plus proche d'elle, puis inflige 1 blessure à 1 héros sur sa case. Si plusieurs héros sont équidistants au plus proche de l'abomination, le joueur actif choisit vers lequel de ces héros se déplace l'abomination.

Après le déplacement d'une abomination, si plusieurs héros occupent la même case qu'elle, le joueur actif décide quel héros subit la blessure.

Si plusieurs abominations infligent des blessures à un même héros, ces blessures sont infligées simultanément (donc le héros peut jouer 1 carte « Défense » pour éviter les blessures de plusieurs abominations).



Une abomination s'active et se déplace sur la case de Thrall. Ce dernier subit 1 blessure.



- 3 Mélangez la défausse Fléau (y compris la carte que vous venez de piocher au-dessous du paquet) puis posez-la face cachée au-dessus du paquet Fléau.

Après avoir résolu une carte « Propagation du Fléau », remettez-la dans la boîte du jeu. Ne piochez pas de carte pour la remplacer.

Si vous piochez 2 cartes « Propagation du Fléau » simultanément, résolvez les deux l'une après l'autre. Si vous piochez une carte « Bastion » et une carte « Propagation du Fléau » simultanément, résolvez entièrement la carte « Propagation du Fléau » avant de résoudre la carte « Bastion ».

### LIMITE DE CARTES EN MAIN

Chaque joueur est constamment soumis à une limite de 7 cartes en main. Dès que vous avez plus de 7 cartes en main, vous devez défausser des cartes Héros ou jouer des cartes Récompense (voir page 9) jusqu'à ce que vous n'avez plus que 7 cartes en main.

## VICTOIRE ET DÉFAITE

Si le marqueur Désespoir atteint la fin de la piste du Désespoir, la conquête du Norfendre échoue, les terribles desseins du Roi-liche se concrétisent et tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Si vous accomplissez chacune des 3 quêtes, puis menez à bien la quête de la Citadelle de la Couronne de glace, vous terrassez le Roi-liche et remportez immédiatement la partie tous ensemble.



## Accomplir une Quête

Quand le marqueur de Progression atteint la dernière case d'une piste de Quête, cette quête est accomplie. Finissez de résoudre les effets de cette quête, y compris les blessures qu'elle inflige, puis remettez la fiche de Quête, le marqueur de Progression et le marqueur de Quête correspondants dans la boîte. Le joueur actif prend la carte Récompense placée sous la fiche de cette quête et l'ajoute à sa main.



Quand vous accomplissez la troisième quête, la Citadelle de la Couronne de glace est débloquée (voir « Citadelle de la Couronne de glace » ci-dessous). Vous remportez la partie quand vous accomplissez la quête de la Citadelle de la Couronne de glace !

### CARTES RÉCOMPENSE

Les cartes Récompense sont des cartes spéciales que les héros gagnent lorsqu'ils accomplissent des quêtes. Jouer une carte Récompense n'est **pas** une action et le joueur qui joue la carte choisit la manière dont elle est utilisée. Remettez la carte Récompense dans la boîte après l'avoir jouée.



La plupart des cartes Récompense peuvent être jouées n'importe quand, y compris lors des tours des autres joueurs. Le seul moment où vous ne pouvez pas jouer une carte Récompense est pendant la résolution d'une carte. Cela signifie que si vous piochez une carte Fléau, il est trop tard pour jouer une récompense qui empêche le placement de la goule (ou un Débordement).

## Citadelle de la Couronne de Glace

La Citadelle de la Couronne de glace est une case spéciale du plateau qui se trouve en dehors des 3 régions colorées. Les héros et abominations ne peuvent entrer sur la Citadelle de la Couronne de glace que lorsque les 3 quêtes ont été accomplies.

Dès que les 3 quêtes ont été accomplies, le siège de la Citadelle de la Couronne de glace débute et les héros doivent s'y aventurer pour

terrasser le Roi-liche. Suivez les étapes suivantes immédiatement :

- 1 Remettez la tour de la Citadelle de la Couronne de glace dans la boîte, puis retournez la base de la Citadelle.
- 2 Déplacez le Roi-liche sur la Citadelle de la Couronne de glace. Une fois positionné ici, il ne se déplace plus de la partie et la blessure supplémentaire qu'il inflige lors des quêtes et combats affecte désormais uniquement la Citadelle de la Couronne de glace.
- 3 Retournez la fiche de Quête de la Citadelle de la Couronne de glace face visible et placez un marqueur de Progression sur la première case de sa piste (utilisez le marqueur de Progression de la quête que vous venez d'accomplir).



Les héros et abominations peuvent à présent entrer dans la Citadelle de la Couronne de glace. Vous devez accomplir la quête de la Citadelle de la Couronne de glace sur la case de cette dernière pour remporter la partie ! Dorénavant, cette case compte comme une case de quête.

## Réserve Épuisée

Si vous devez placer une goule ou une abomination et qu'aucune n'est disponible dans la réserve, avancez le marqueur Désespoir d'une case pour chaque ennemi que vous ne pouvez pas placer. De la même manière, si vous devez piocher une carte du paquet Héros alors qu'il est épuisé, avancez le marqueur Désespoir d'une case pour chaque carte que vous ne pouvez pas piocher. (Cette règle diffère de celle proposée dans le jeu *Pandemic original*.)

## Blessures et Défaite

Les héros peuvent subir des blessures en cours de partie. Quand votre héros subit des blessures, réduisez sa santé actuelle en glissant le curseur d'autant de cases sur sa piste de santé.



Si la santé de votre héros est réduite à zéro, il est vaincu. Appliquez alors ces étapes :

- 1 Défaussez toutes les cartes de votre main
- 2 Avancez le marqueur Désespoir **deux fois**.
- 3 Placez votre héros sur sa case de départ et remplacez son curseur de santé au maximum.

Si vous étiez en train d'effectuer les actions de votre tour, cette phase prend fin immédiatement. Passez tout de suite à la phase Piocher 2 cartes Héros.

## JEU EN SOLO

Vous pouvez jouer en solo en coordonnant les efforts de 3 héros avec une unique main de cartes.

### Mise en Place

Effectuez la Mise en place comme lors d'une partie classique en appliquant les changements suivants :

- Choisissez 3 héros et alignez les fiches de Héros correspondantes devant vous. Préparez chaque héros comme d'habitude (santé, case de départ, etc.). Placez le marqueur Solo sur la fiche de Héros la plus à gauche pour indiquer quel héros jouera le premier. Remettez les fiches de Héros et les figurines restantes dans la boîte.



- Piochez une main initiale de 4 cartes Héros.

## Déroulement de la Partie en Solo

La partie se déroule de la même façon qu'avec plusieurs joueurs, à quelques exceptions près. Au lieu que chaque joueur effectue un tour, vous contrôlez les 3 héros du plateau. Vous effectuez leurs tours l'un après l'autre, dans le « sens horaire » (de gauche à droite), en utilisant le marqueur Solo pour signaler quel héros effectue son tour.

Les 3 héros se partagent votre main de cartes (toujours limitée à 7 cartes). Il y a quelques modifications à prendre en compte lorsque vous jouez des cartes et partez en quête, néanmoins toutes les autres règles (phases du tour, etc.) sont les mêmes que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

### JOUER DES CARTES

Vous pouvez jouer des cartes de votre main lors du tour de chaque héros comme lors d'une partie à plusieurs joueurs. Vous pouvez jouer des cartes sur votre héros actif ou sur d'autres héros partageant la case de votre héros actif.

*Exemple : si c'est le tour de Tirion et qu'il partage sa case de quête avec Liadrin, vous pouvez jouer une carte Voyage de votre main pour déplacer l'un ou l'autre héros.*

### QUÊTE

Quand un héros effectue une action Partir en quête, vous pouvez participer à cette quête avec autant de cartes de votre main que le nombre de héros sur cette case de quête.

*Exemple : si Liadrin est seule sur sa case de quête, vous ne pouvez participer qu'avec 1 carte de votre main lors de son action Partir en quête. Si Tirion et Muradin sont également sur sa case de quête, vous pouvez participer à concurrence de 3 cartes.*

## PRÉCISIONS

Vous pouvez ignorer cette section lors de vos premières parties et ne vous y référer que lorsque vous avez des questions à propos d'une règle ou d'un composant spécifique.

### RÈGLES FRÉQUEMMENT OMISES

- L'expression « votre case » fait référence à la case qu'occupe actuellement votre héros.
- Si un effet vous permet d'interagir avec un autre héros (tel que déplacer celui-ci), les deux joueurs concernés doivent être d'accord.
- Les cartes utilisées pour participer à une quête **ne sont pas défaussées**.
- La valeur d'une carte « Combat » ou « Voyage » n'a aucun effet lorsqu'elle est utilisée pour participer à une quête. Une carte « Combat (2) » permet d'avancer le marqueur de Progression de 1 case et non de 2.
- Les joueurs peuvent progresser sur plusieurs quêtes simultanément ; il n'est pas nécessaire d'accomplir une quête avant de pouvoir progresser sur la suivante.
- La limite de 7 cartes Héros et Récompense en main s'applique à chaque instant. Si vous disposez de plus de 7 cartes en main du fait d'avoir pioché lors de votre tour, vous devez jouer des cartes Récompense ou défausser des cartes jusqu'à n'en avoir plus que 7.
- Les multiples sources de soin additionnelles telles que les cartes « Soin », les pions Bastion et le pouvoir « Imposition des Mains » de Liadrin sont cumulatives.
- Si vous piochez une carte « Propagation du Fléau » ou « Bastion », ne la remplacez pas.
- Vous ne pouvez pas combattre sur une case qui ne comporte pas d'ennemi.
- La capacité du Roi-liche lui permettant d'infliger des blessures s'applique même lorsque vous accomplissez une quête ou que vous retirez tous les ennemis de votre case.
- Vous remportez immédiatement la partie au moment où vous accomplissez la quête de la Citadelle de la Couronne de glace :
  - Vous ne devez pas vaincre les ennemis restants du plateau.
  - Vous ne résolvez pas les effets restants (**y compris les blessures infligées par la Citadelle de la Couronne de glace**)
- Placer des goules sur une case lors de la résolution d'une carte « Propagation du Fléau » ne cause pas de Débordement : on place des goules à concurrence de 3 sur cette case.
- Les effets d'un héros ne peuvent jamais infliger de blessure à un autre héros.

## HÉROS

## TIRION FORDRING

- **En Avant !** : Tirion peut utiliser « En Avant ! » autant de fois qu'il peut effectuer d'actions durant son tour et cibler n'importe quel autre héros, quelle que soit sa case.

## DAME LIADRIN

- **Indomptable** : lorsque plusieurs goules sont placées sur une case qu'« Indomptable » pourrait affecter, vous pouvez empêcher le placement de chaque goule individuellement.

## THRALL

- **Chaîne d'Éclairs** : « Chaîne d'Éclairs » n'est pas une attaque. Thrall ne subit pas de blessure des ennemis contre lesquels il l'utilise, et aucune carte « Combat » ne peut être jouée pour y ajouter des .



**Exemple de Chaîne d'Éclairs** : tant que Thrall se situe sur le Bastion Chanteguerre, il peut utiliser Chaîne d'Éclairs pour affecter le Bastion Chanteguerre, Le Nexus, ainsi que le Donjon de la Bravoure, ou bien le Bastion Chanteguerre, la Ville-temple d'Enkilah, ainsi qu'Azjol-Nérub, entre autres possibilités.

- **Je Suis le Chef de Guerre** : Thrall ne peut participer qu'avec 1 carte par action Partir en quête dans sa région.

## SYLVANAS COURSEVENT

- **Flèche Gémissante** : les héros qui partagent la case de Sylvanas peuvent jouer des cartes « Combat » pour ajouter des  à cette action. Les héros sur la case ciblée ne le peuvent pas.

## MURADIN BARBE-DE-BRONZE

- **Héritage des Barbe-de-Bronze** : Muradin peut participer avec 1 carte supplémentaire uniquement lors de ses propres actions Partir en quête, et non lors des actions Partir en quête des autres héros.

## JAINA PORTVAILLANT

- **Téléportation** : Jaina ne peut pas passer à travers la Citadelle de la Couronne de glace tant que cette dernière est inaccessible.

## VARIAN WRYNN

- **Pour l'Alliance !** : Varian peut déplacer des goules sur la Citadelle de la Couronne de glace si cette dernière est accessible.

## QUÊTES

## NAXRRAMAS

- Vous générez une goule même lorsque vous accomplissez la quête de Naxxramas.

## AZJOL-NÉRUB

- Les cartes « Soin » peuvent être utilisées pour se reposer sur les cases reliées à Azjol-Nérub.

## LE TOURNOI D'ARGENT

- Les effets du Tournoi d'Argent s'appliquent seulement au joueur actif : les autres joueurs sur cette case peuvent participer avec des cartes normalement.
- Muradin peut participer à ses propres actions Partir en quête avec 1 carte s'il se trouve sur Tournoi d'Argent.

## CARTE HÉROS

- N'importe quel nombre de cartes « Combat » peut être utilisé lors d'une même action Combattre, et le nombre de héros pouvant jouer des cartes « Combat » sur une case n'est pas limité.
- N'importe quel nombre de cartes « Défense » peut être utilisé pour éviter une unique source de blessures, et le nombre de héros pouvant jouer des cartes « Défense » sur une case n'est pas limité.
- Une carte « Défense » peut être jouée pour éviter 1 blessure.
- Vous pouvez jouer autant de cartes « Voyage » et « Soin » que vous le souhaitez pendant votre tour.

## CARTE RÉCOMPENSE

## FLAMME DE LA PURIFICATION D'ALEXSTRASZA

- Vous pouvez jouer « Flamme de la purification d'Alexstrasza » entre les étapes 2 et 3 de la résolution d'une carte « Propagation du Fléau ».
- « Flamme de la purification d'Alexstrasza » n'affecte pas les abominations.

## BÉNÉDICTION DE LA LUMIÈRE

- « Bénédiction de la Lumière » peut être jouée pour soigner tous les héros, même si certains disposent de leur santé maximum.

## SURSIS

- Le joueur actif n'est pas obligé d'effectuer toutes ses actions supplémentaires.

## SOUTIEN DE CANONNIÈRE

- L'action Combattre gratuite est optionnelle.

## NOUVEAUX ALLIÉS

- « Nouveaux Alliés » ne peut pas affecter les cartes « Propagation du Fléau », « Bastion », et Récompense car ces dernières sont remises dans la boîte de jeu après leur résolution : elles ne vont jamais dans la défausse Héros.

## EN AVANT VERS LA VICTOIRE

- Les Héros peuvent partager les 5 déplacements entre eux comme ils le souhaitent, les résolvant immédiatement.

# CRÉDITS

## Z-MAN GAMES :

**Conception :** Alexandar Orloff, Justin Kempainen, Michael Sanfilippo

**Conception de *Pandemic* :** Matt Leacock

**Producteur :** Michael Sanfilippo

**Relecture technique :** Autumn Collier

**Relecture :** Christopher Meyer

**Directeur artistique :** Bree Lindsoe, Samuel R. Shimota

**Illustration de couverture et du plateau :** Atha Kanaani

**Illustrations supplémentaires des personnages :** Duy Phan, Dan Scott

**Sculpteur plastique des héros :** Niklas Norman

**Sculpteur plastique des ennemis :** Luigi Terzi

**Conception graphique :** Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue with Dan Gerlach et Samuel R. Shimota

**Infographie du dos de la boîte :** Sarah Swindle

**Promotion :** Megan Robinson

**Équipe responsable :** Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

**Directeur du studio :** Steven Kimball

**Testeurs :** Jason Aiken, ArgArg, Carolina Blanken, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Andy Christianson, Dan Christianson, David Christianson, Eric Christianson, Tim Cox, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ian Dolby, Gavin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Trenton Hull, Emma Hunt, Mark Jones, Erik Jordheim, Brian Keilen, Paul Klecker, KQ Lately, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Anne-Marie McDonagh, Austin Nichols, André Nordstrand, Pasi Ojala, Juriaan Peet, Eleanor Proctor, James Proctor, Jenny Proctor, John Proctor, Rawbs, Megan Robinson, Vera van Schaijk, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden

## ASMODEE AMÉRIQUE DU NORD

**Directeur des opérations du studio :** Simone Elliott

**Responsable de licence :** Sherry Anisi

**Coordinateur de licence :** Zach Holmes

## PRÉSENTÉ PAR BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Merci à tous les artistes de Blizzard dont les travaux illustrent ce jeu !

Z-Man Game s'engage pour la diversité et l'accessibilité de ses jeux. Contactez-nous via notre site Internet pour toute suggestion.

## ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

**Traduction :** Jay Le Roux

**Relecture :** Olivier Prévot

**Coordination :** Shan Deraze

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

**Z-MAN**  
games

**EDGE**

Pandemic et Z-Man Games sont ® de Z-Man Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM/® & © Gamegenic GmbH, Allemagne. Images non contractuelles.

©2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft et le logo Blizzard Entertainment sont TM ou ® de Blizzard Entertainment, Inc aux U.S.A. et autres pays. Autres informations sur gear.blizzard.com.