Paths of the Lance

An Expansion to DL 11, Dragons of Glory

Presented by Brothers-in-Arms Games, 2014

Version 5.1

Traduction française (août 2022) : *Edualk*

Paths of the Lance

Une extension de
DL11, Dragons of Glory

Table des matières

Introduction _____ 3

Nouvelle séquence de jeu _____ 3

Utilisation des cartes d'événement _____ 3

Nouvelles règles _____ 4
- A. Seigneurs Dragons (*Highlords*) 4
- B. Activation des nations neutres 4
- C. Élimination des chefs 5
- D. Berem 5
- E. Ravitaillement 6
- F. Combat entre dragons et flottes 6
- G. Conditions de victoire 6
- H. État de Guerre 6
- I. Conditions de départ 7
- J. Empilement naval 7

Règles optionnelles _____ 7
- A. Capacités des Sorciers 7
- B. Hiver 7
- C. Commandement et contrôle 7
- D. Résister à une invasion 8
- E. Roulement "Kriegspiel" 8
- F. Ravitaillement et reconstruction 8
- G. Zhakar 8

Ajustements du scénario historique _____ 9

Introduction

Paths of the Lance élargit et donne un nouveau souffle à DL11 *Dragons of Glory*. Le jeu devient beaucoup plus imprévisible car les joueurs jouent des cartes de leur main pour donner vie à la Guerre de la Lance.

Certaines des règles de cette extension sont nécessaires pour utiliser les cartes, tandis que d'autres sont optionnelles, ajoutant ainsi plus de profondeur au système éprouvé de DL11.

Paths of the Lance n'est pas conçu pour être un jeu complet - vous devez posséder le module DL11 pour utiliser cette extension. Il existe de nombreuses références aux règles du module ; si l'extension présente des trous ou des zones d'ombre, reportez-vous au jeu original.

***

Nouvelle séquence de jeu

Chaque Tour suit cette nouvelle séquence :

1. Réapprovisionnement de la main. Chaque joueur reçoit cinq cartes de la pioche d'événements pendant l'Ère 1, six pendant l'Ère 2 et sept pendant l'Ère 3. Les joueurs peuvent défausser une carte à la fin de chaque Tour.
2. Lancez un d10 pour l'initiative.
3. Phase d'événement : une carte de la pioche d'événement est retournée face visible. Cette carte peut être utilisée en dehors du déroulement normal du jeu (voir pg. 3, Utilisation des cartes d'événement, section 1).
4. Le joueur ayant l'initiative choisit de jouer des cartes ou de se déplacer et de combattre.
5. L'autre camp peut alors jouer des cartes ou se déplacer.
6. Le joueur ayant l'initiative peut alors effectuer sa deuxième phase, soit jouer des cartes, soit se déplacer et combattre, selon ce qui n'a pas déjà été fait.
7. L'autre camp effectue sa deuxième phase.
8. Vérifiez le ravitaillement et appliquez les résultats.
9. Chaque camp peut jouer un nombre quelconque de cartes de sa main pour obtenir des PR (Points de Reconstruction), en utilisant les points pour retourner les pions réduits ou reconstruire les armées éliminées. Les armées reconstruites du Tour précédent sont placées.
10. Vérifier s'il y a une victoire automatique.
11. Chaque camp peut défausser une carte de sa main et toutes les défausses sont remélangées dans la pioche.

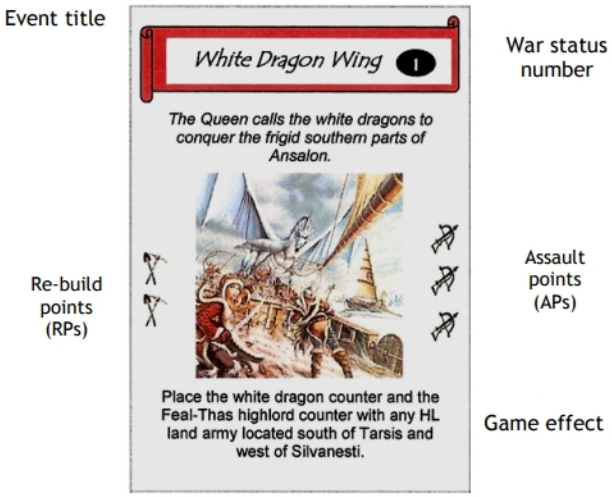
***

Utilisation des cartes d'événement

Il y a 96 cartes incluses dans *Paths of the Lance*. Elles représentent des objets, des événements et des personnalités de la Guerre de la Lance. Les joueurs contrôlent le déroulement de la partie en jouant ces cartes.

Le nombre de cartes de la pioche d'événements dépend de l'époque du jeu. Dans la première ère, Crépuscule d'automne, seules les cartes avec un contour rouge autour du nom de l'événement en haut sont incluses dans le paquet. Les cartes de la deuxième ère, Nuit d'hiver, avec un contour bleu, sont mélangées dans la pioche lorsque cette ère est déclenchée. La troisième ère, Aube du Printemps, est caractérisée par un contour vert. Ces couleurs correspondent aux couleurs des romans originaux des Chroniques de Dragonlance.

Lorsqu'elles sont jouées, les cartes peuvent être défaussées (remélangées dans la pioche à la fin du Tour) ou éliminées (retirées du jeu).



Les cartes peuvent être jouées comme un événement, comme des Points d'Assaut (PA, permettant des attaques) ou comme des Points de Reconstruction (PR, pour reconstruire des armées détruites). Une carte ne peut être jouée que comme l'une de ces trois choses. Si une carte est jouée pour des PA ou des PR, elle est défaussée. La valeur d'une carte ne peut pas être divisée - tous les points doivent être dépensés soit en PA, soit en PR. Le mouvement ne nécessite aucune carte.

Si une carte d'activation pour un pays qui a déjà rejoint la guerre est distribuée à un joueur, la carte est éliminée et échangée contre une autre carte.

1. Événements

Si la carte est jouée en tant qu'événement, elle est retirée du jeu, sauf si elle comporte un astérisque à côté du titre de l'événement, auquel cas elle est seulement défaussée. Même si la majorité des cartes sont limitées à une phase par Tour, certaines cartes (comme les modificateurs de combat, les modificateurs d'initiative, les déclarations d'assaut, etc.) peuvent être jouées au moment opportun.

Pendant la phase d'Événement (étape 3 de la séquence du Tour), si la carte tirée a un État de Guerre pour un camp, elle est automatiquement donnée à ce camp en échange d'une défausse ; si la carte n'a pas d'État de Guerre, le camp ayant l'initiative peut échanger une défausse contre elle. Pour échanger une défausse, la carte doit avoir le même total de PA+PR que la carte échangée. **Exemple** : *Fizban Appears* (*Fizban Apparaît*) est tiré lors de la Phase d'Événement. Puisqu'elle a l'État de Guerre WS, le joueur WS est le premier à la tirer, peu importe qui a l'initiative. La carte a un total de

PA+PR de 6, donc le joueur WS défausse *Zhakar Joins the War* (*Zhakar Rejoint la Guerre*) (total de PA+PR de 6) et prend *Fizban Appears*.

Si la carte est une activation de pays, le camp ayant l'initiative lance le dé pour activer en premier (des Coups Diplomatiques peuvent être joués). Si le jet échoue, l'autre camp effectue un nouveau jet. Si les deux jets échouent, la carte est défaussée.

Si aucun camp ne veut de la carte, elle est défaussée.

2. Points d'Assaut (PA)

N'importe quel nombre de cartes peut être utilisé comme PA dans un Tour. Les PA de chaque carte sont indiqués par le nombre d'icônes d'arbalète sur la carte.

Si la carte est jouée en tant que Points d'Assaut, cela permet d'activer un nombre équivalent de piles pour attaquer. Ceux-ci peuvent être utilisés pour une seule attaque ou pour plusieurs attaques différentes. Il est important de noter que les cartes doivent être déclarées pour une utilisation en assaut pendant la phase de mouvement. Tout mouvement de n'importe quelle pile vers le combat doit utiliser un Point d'Assaut, même si ce n'est qu'un seul pion de cette pile.

3. Points de Reconstruction (PR)

Aucune des règles de remplacement du jeu original n'est utilisée. Le joueur HL ne peut pas reconstruire avant d'avoir joué la carte *Dark Temple* (*Temple Noir*).

Pendant la phase de remplacement à la fin de chaque Tour, les joueurs peuvent défausser un nombre quelconque de cartes pour reconstruire ou reconstituer des armées. Chaque PR (icône de pioche et de pelle sur la carte) peut être utilisé pour reconstruire un point de force d'une armée éliminée ou pour reconstituer un point d'armées/flottes réduites.

Les armées volantes, les chefs, les morts-vivants, les draconiens et les flottes du Maelström ne peuvent pas être reconstruits.

Si des PR sont utilisés pour reconstruire, l'armée est placée sur la case du Tour suivant sur la piste des Tours. Une armée doit être reconstruite à pleine puissance ; les armées retournées ne peuvent pas être construites. Les armées reconstruites doivent être placées dans ou à côté de la capitale appropriée à cette nationalité à la fin de ce Tour. Les flottes doivent être placées dans la ville portuaire de ce pays lorsqu'elles sont reconstruites.

Les PR peuvent également être utilisés pour reconstituer des armées/flottes réduites (retournées) éligibles (voir ci-dessus les types d'armées qui ne peuvent pas être reconstruites). Pour être reconstituée, une armée/flotte doit se trouver dans une ville/un port ou une forteresse à l'intérieur de ses frontières nationales.

Les mercenaires HL peuvent être reconstruits et reconstitués à Neraka, dans le Temple Noir ou dans toute ville humaine amie. Les Chevaliers peuvent être reconstruits et réapprovisionnés dans n'importe quelle nation de Chevaliers.

Les PR ne peuvent pas être reportés au Tour suivant et les cartes ne peuvent pas être jouées comme PR, sauf si les points de la carte sont nécessaires à une construction.

4. Changement d'ère

A l'État de Guerre 15, les cartes de la deuxième ère sont ajoutées à la pioche des événements. A l'État de Guerre 30, les cartes de la troisième ère sont ajoutées à la pioche des événements. Voir la section H sous Nouvelles règles.

***

Nouvelles règles

A. Seigneurs Dragons (Highlords)

Le joueur Seigneurs Dragons commence avec seulement Ariakas. Les autres pions de Seigneurs Dragons doivent être introduits dans le jeu en jouant les cartes d'Aile d'armée draconique (*# Dragon Wing)*.

Il ne peut y avoir que six Seigneurs Dragons en jeu à un moment donné : un Seigneur Dragon pour chacune des cinq Ailes de dragons plus le Seigneur Ariakas. Lorsqu'un Seigneur Dragon est éliminé, il est remplacé selon le tableau ci-dessous :

Seigneur Dragon original	**Seigneur Dragon de remplacement**
Kitiara - bleu	Bakaris
Salah Kahn - vert	Pion Topus (ogre HL Kadagh)
Pion Bolas (Lucien est le vrai HL) - noir	Pion Misif (demi-ogre HL Hullek Skullsmasher)
Feal-Thas - blanc	(*Toede)
Verminaard - rouge	Pion As'p Tueng (réel HL Kolanda Darkmoor)

Les trois pions Seigneurs Dragons Misif, Bolas, et As'p Tueng ont été, jusqu'à présent, impossibles à identifier. Il est recommandé de créer de nouveaux pions avec les mêmes valeurs de combat/mouvement, mais avec les noms modifiés comme dans le tableau ci-dessus. Le pion du Seigneur Dragon Toede doit être fabriqué avec des valeurs de 1 combat et 10 mouvements.

Les Seigneurs Dragons de remplacement sont placés immédiatement dans le Temple Noir lorsque leur prédécesseur meurt, et sont immédiatement disponibles pour le mouvement et le combat. Si le Seigneur Dragon de remplacement est éliminé, il n'y a pas de remplaçant de second niveau.

Seul Ariakas peut se trouver dans la même pile qu'un autre Seigneur Dragon. Les autres sont trop jaloux les uns des autres pour s'empiler ensemble, mais peuvent participer à un même assaut depuis des hexagones différents.

B. Activation des nations neutres

Les nations neutres peuvent être activées par (1) le jeu de cartes (2) l'État de Guerre ou (3) l'invasion.

1. Activations par jeu d'une carte

Une carte d'activation permet au camp qui l'a jouée de lancer le nombre approprié ou moins sur un d10 pour faire entrer ce pays dans la guerre. Diverses cartes d'événement, notamment le Coup Diplomatique, peuvent modifier ces chiffres. Une seule carte Coup Diplomatique peut être jouée par tentative d'activation. Un pays dont les forces sont activées ne peut ni bouger ni attaquer avant le Tour suivant, car la mobilisation peut prendre un certain temps. Si le jet d'activation échoue, remettez la carte dans la pioche ; s'il réussit, la carte est défaussée définitivement.

2. Activation des nations des Chevaliers

Les nations des Chevaliers peuvent être activées à partir de la deuxième ère. Sur le tableau d'État de Guerre, chaque fois qu'une activation de Chevalier est demandée, le joueur WS lance immédiatement <= (1 pour chaque nation conquise par HL + 1 pour chaque nation Chevalier déjà activée) ; divers bonus entrent en jeu, comme le statut des Points de Victoire (PV, voir le tableau d'État de Guerre). Ceci active la nation de Chevalier du choix du joueur WS. Les cartes Coup Diplomatique ne peuvent pas être utilisées avec les nations des Chevaliers.

Les activations sont tentées immédiatement lorsque l'État de Guerre touche une case d'activation de Chevalier. Ainsi, si l'État de Guerre passe de 15 à 18 en un Tour, un jet est effectué pour avoir atteint 16 et un autre pour avoir atteint 18, indépendamment de la phase ou du Tour de jeu.

Exemple : lorsque l'État de Guerre atteint 18 au Tour 14, Lemish et Vingaard ont été conquis et Gunthar a été activé. Le total des PV est de 12 en faveur du joueur HL, donc le jet de dé reçoit un +1 supplémentaire. Le joueur WS doit obtenir un résultat de 4 ou moins pour activer une autre nation de Chevaliers.

Lorsque l'État de Guerre atteint 30, il n'est plus nécessaire de le suivre. S'il reste des nations de Chevaliers à activer, un jet normal d'activation de Chevalier est effectué à +2 chaque fois qu'un événement se produit qui augmenterait l'État de Guerre (HL conquiert un pays, carte de statut jouée, etc.).

3. Activation par invasion

Le joueur HL peut activer des nations par invasion. Lorsqu'une nation neutre est envahie, le joueur HL déplace toutes les forces qu'il va utiliser pour l'invasion d'un hexagone à l'intérieur des frontières du pays et s'arrête, en déclarant un jet d'invasion.

Les nations de Chevaliers ne rejoindront jamais les Seigneurs Dragons, et rejoignent automatiquement la Pierre Blanche (*Whitestone* - WS) si elles sont envahies.

Les chiffres d'activation ci-dessous représentent le jet d'un d10 non-modifié qui doit être effectué pour faire entrer ce pays dans la guerre dans l'un ou l'autre camp. Certains pays sont plus enclins à combattre les Seigneurs Dragons, d'autres sont plus susceptibles de les rejoindre :

Nation	jet HL	jet WS
Blode, Kern, Mithas, Sanction, Throtyl	7	1
Kothas, Khur, Tarsis, Lemish	4	2
Thorbardin, Zhakar, Hylo, Goodlund, Nordmaar, Vingaard	1	4
Silvanesti, Qualinesti, Kaolyn, Palanthus	-1	5

Les chiffres ci-dessus sont modifiés par la force réelle des forces utilisées par les Seigneurs Dragons pour l'invasion. Combinez la force de combat de chaque armée d'alignement HL qui a traversé la frontière et trouvez le bonus approprié au jet d'activation des Seigneurs Dragons :

Invasion avec	Bonus
1-6 points	+2 au jet WS
7-12	+1
13-16	0
17-22	+1 au jet HL
23+	+2

Le joueur WS lance le dé en premier pour voir si le pays combat le joueur HL. Les cartes Coup Diplomatique peuvent être utilisées pour modifier ce jet pour le joueur WS, mais pas pour le joueur HL. Si le jet du joueur WS échoue, le joueur HL fait un jet pour voir si le pays rejoint les armées draconiques. Les jets alternent jusqu'à ce que le pays rejoigne un camp ou l'autre. Les armées du pays sont placées dès qu'il est activé.

Les armées d'un pays activé par une invasion ne sont pas disponibles pour le mouvement ou l'attaque avant le Tour suivant, quel que soit le camp qu'il rejoint.

C. Élimination des chefs

Les chefs des piles éliminées peuvent tester leur valeur de combat ou moins sur un d6 pour être immédiatement placés dans la pile amie la plus proche plutôt que d'être éliminés.

D. Berem

Avant de commencer à jouer, un pion Berem devra être créé en marquant l'un des pions blancs vierges fournis avec le jeu original.

Le pion Berem entre en jeu lorsque la carte *Everman Found* (*L'Homme Éternel a été trouvé*) est jouée. En tant que clé de l'ouverture de la porte permettant à la Reine Noire de passer, il est très important pour les deux camps. Une fois placé, il ne peut plus bouger à moins d'être capturé.

Berem est capturé lorsqu'un assaut contre l'hexagone où il se trouve entraîne l'élimination de toutes les armées avec lesquelles il est empilé ; Berem doit alors rester avec l'une des piles victorieuses. Berem ne peut pas être éliminé.

Si Berem apparaît pour la première fois dans un hexagone où se trouve déjà un type d'armée (aérienne ou terrestre), il est capturé immédiatement.

Si le joueur HL déplace le pion Berem dans l'hexagone contenant le Temple Noir, c'est une victoire automatique de HL.

Placer le pion Berem nécessite un jet de d10. Consultez le tableau suivant :

Jet	**Lieu de placement *(n° d'hex)***
1	Forteresse sur l'île de Mithas *(1904)*
2	Pax Tharkas *(1623)*
3	Forteresse au SO de Qualinesti *(1419)*
4	Kalaman *(2031)*
5	Palanthus (*4024)*
6	Kendermore *(3613)*
7	Hylo *(3518)*
8	Vingaard *3728)*
9	Au choix du joueur WS*
10	Au choix du joueur HL*

** toute ville neutre du continent - pas d'île ; s'il n'y a pas de ville neutre, relancez.*

E. Ravitaillement

Les contrôles de ravitaillement sont effectués à la fin du Tour. Seules les piles de deux armées (y compris les armées terrestres transportées par des armées volantes) doivent vérifier le ravitaillement. Les armées seules dans un hex, les armées volantes et les flottes ne font pas de test de ravitaillement.

Les lignes de ravitaillement de n'importe quelle armée peuvent être tracées jusqu'à n'importe quelle ville, forteresse ou flotte amie dans un hexagone côtier, à travers n'importe quel terrain où cette armée peut se déplacer. La ligne ne peut pas être tracée à travers un hexagone adjacent à une armée ennemie (aérienne ou terrestre), sauf si une armée amie se trouve dans cet hexagone. Les lignes ne peuvent pas être tracées à travers l'océan.

Toutes les armées peuvent tracer le ravitaillement par flottes dans un hexagone côtier. Une flotte ravitaille une pile.

Une armée dans une pile non-ravitaillée est réduite ; les armées déjà réduites sont éliminées.

F. Combat entre dragons et flottes

Les dragons peuvent attaquer les flottes mais pas l'inverse. Les dragons peuvent choisir les flottes à attaquer dans une pile, mais toutes les flottes de la pile peuvent riposter, en choisissant le dragon à attaquer.

Pour attaquer des flottes, les dragons ne peuvent pas se déplacer de plus de la moitié de leur vitesse de déplacement pour le Tour. Lorsque la bataille est terminée, les dragons survivants retournent dans l'hexagone terrestre d'où ils ont attaqué.

La procédure est similaire au combat de flotte à flotte : chaque pion dragon effectue un jet de valeur de combat ou moins pour toucher une flotte. Chaque flotte touche un pion dragon sur un jet de "1". Les dragons peuvent se retirer du combat après le premier round, mais pas les flottes. Le combat prend fin après deux rounds quoi qu'il en soit.

Les chefs ne peuvent bénéficier à aucun des deux camps.

G. Conditions de victoire

Victoire automatique :

Le joueur WS peut obtenir une victoire totale automatique à tout moment en capturant la ville contenant le Temple Noir, ou en atteignant 25 Points de Victoire à la fin d'un Tour. Le joueur HL obtient une victoire totale automatique en amenant Berem au Temple Noir, ou en atteignant 25 Points de Victoire à la fin de n'importe quel Tour.

Points de Victoire et victoire au score :

La partie commence avec le marqueur de victoire sur zéro. La partie se termine après le Tour 30 si aucun camp n'a remporté une victoire automatique. Quel que soit le camp qui a le marqueur de victoire sur sa piste, il a un degré de victoire variable. Si la valeur des Points de Victoire est de 1 à 12, il s'agit d'une victoire mineure avec une trêve difficile. Si la valeur des Points de Victoire est compris entre 13 et 24, il s'agit d'une victoire majeure dont le camp perdant ne peut se remettre avant plusieurs années. Si la valeur des Points de Victoire atteint 25 pour l'un ou l'autre camp, la partie se termine immédiatement par une victoire totale.

Les Points de Victoire sont gagnés lorsqu'un pays s'allie à un camp - consultez le tableau des Points de Victoire en fonction du pays et déplacez le pion de victoire dans cette direction. Si un pays est conquis, déplacez le pion de victoire du double de la valeur normale des Points de Victoire en faveur du camp conquérant.

Les capitales semi-humaines qui ont été abandonnées n'ont aucune valeur, tandis que les nouvelles capitales valent les PV normaux en plus des PV de la ville dans laquelle elles peuvent être placées.

Le Maelström est considéré comme conquis lorsque la dernière flotte du Maelström est éliminée.

H. État de Guerre

L'État de Guerre est un moyen de faire avancer le jeu d'une manière semi-historique. Il représente les tensions sur Ansalon alors que des pays tombent aux mains des Seigneurs Dragons et que de plus en plus de pays du continent s'engagent dans la guerre en choisissant un camp.

L'État de Guerre commence à 1 et est augmenté par l'activation et la conquête de nations. Lorsqu'une nation est activée pour l'un ou l'autre camp, ajoutez un à l'État de Guerre.

Lorsqu'une nation est conquise par l'un ou l'autre camp, ajoutez un à l'État de Guerre.

Le jeu de certaines cartes Événement peut augmenter l'État de Guerre ; ces cartes Événement marquées d'un ovale bleu ou noir en haut au milieu augmentent l'État de Guerre. Lorsque ces cartes sont jouées comme Événements, l'État de Guerre augmente du montant indiqué sur la carte. La carte *Non-agression Pact* (*Pacte de non-agression*) est une exception et diminue en fait l'État de Guerre de 1 lorsqu'elle est jouée.

Comme mentionné précédemment, lorsque l'État de Guerre atteint 15, on ajoute les cartes de la deuxième ère ; lorsqu'il atteint 30, on ajoute les cartes de la troisième ère. Après le passage à la troisième ère, l'État de Guerre n'est plus suivi, sauf pour l'activation des Chevaliers (voir p. 3 sous Activation des nations neutres).

Lorsque l'ère change, les deux camps montrent leur main à la fin du Tour, avant que les PR ne soient joués. Si le joueur HL détient des cartes avec un marqueur d'État de Guerre WS (en bleu), ces cartes sont immédiatement jouées et prennent effet, y compris leur valeur d'État de Guerre. Le joueur HL reçoit alors une pénalité de PV égale à la valeur d'État de Guerre de ces cartes. Le joueur WS suit également la même procédure pour toutes les cartes avec un ovale noir. La carte *Non-agression Pact* n'est pas considérée comme favorable à l'un ou l'autre camp dans le cadre de cette règle.

Toute carte d'État de Guerre prise dans la main de l'autre camp au changement d'ère et qui ne peut être jouée immédiatement en raison de conditions non remplies, etc. est défaussée.

I. Conditions de départ

Au début de la partie, le joueur HL ne peut pas utiliser de PR avant d'avoir joué la carte *Dark Temple* (*Temple Noir*). Le joueur WS ne peut pas attaquer un hexagone ennemi avec des armées de pays différents avant d'avoir joué la carte *Whitestone Council* (*Conseil de la Pierre Blanche*).

J. Empilement naval

Seules 4 flottes peuvent s'empiler dans un même hexagone.

***

Règles optionnelles

A. Capacités des Sorciers

Les Sorciers peuvent se déplacer instantanément vers n'importe quelle pile amie n'importe où sur la carte. Les Sorciers ne donnent plus de modificateur de combat ; à la place, ils peuvent lancer à chaque Tour un des quatre "sorts" dans un combat :

1. *Téléportation* : à tout moment avant ou après le jet de dé, le Sorcier peut se déplacer, ainsi que tous les Héros amis de sa pile, jusqu'à 12 hexagones de distance.
2. *Souhait* : immédiatement après le jet de combat, mais avant que les résultats ne soient appliqués, le camp qui lance le sort obtient un nouveau jet. Notez que, que le second jet soit meilleur ou pire, il doit être utilisé et les résultats appliqués.
3. *Mot de pouvoir Tuer* : Un Héros ennemi de la pile en défense doit obtenir sa valeur de combat ou moins sur un d6 ou être définitivement éliminé.
4. *Hâte* : Une pile avec un Sorcier lançant ce sort gagne trois points de mouvement supplémentaires tant que le mouvement mène à un combat.

Les sorts ne peuvent être lancés que dans un combat déclaré. Les Sorciers peuvent se déplacer et lancer un sort dans le même Tour.

B. Hiver

Le Tour d'hiver affecte plusieurs aspects des combats.

1. Toutes les rivières/ponts/gués sont gelés et peuvent être traversés sans pénalités.
2. Les flottes sont réduites à 1/3 de leur mouvement (arrondir à l'inférieur).
3. Tous les cols de montagne sont fermés ; aucun mouvement ou ravitaillement ne peut être tracé à travers eux.
4. Les armées de nains et d'ogres peuvent toujours attaquer à travers les côtés d'hexagone de montagne, mais avec une pénalité de -2 au jet.
5. Les armées aériennes sont réduites à la moitié de leur mouvement.

C. Commandement et contrôle

Les chefs n'utilisent pas seulement leur valeur pour le combat, mais aussi pour commander les armées. Leur valeur est la portée en hexagones sur laquelle ils peuvent exercer un contrôle. Toute armée qui ne se trouve pas dans le rayon de commandement d'un chef éligible ne peut ni bouger ni attaquer.

Les chefs sont également limités dans les types d'armées qu'ils peuvent commander et/ou donner un bonus au combat :

1. Toute armée d'alignement HL peut être commandée par un Seigneur Dragon.
2. Toute armée d'alignement WS peut être commandée par un chef Chevalier.
3. Les flottes du Maelström ne peuvent être commandées que par les chefs du Maelström ou minotaures. Le chef du Maelström ne peut pas influencer les combats terrestres.
4. Les draconiens ne peuvent être commandés que par des Seigneurs Dragons.
5. Un chef de pays ne peut commander qu'une pile dans laquelle se trouve l'une de ses armées.

D. Résister à une invasion

Pour rendre le jeu plus difficile pour le joueur HL, les pays envahis ne rejoindront jamais le camp HL. Le test d'activation se fait normalement ; si le joueur WS remporte le jet, le pays rejoint le camp normalement. Si le joueur HL gagne le jet, le pays est toujours sous le contrôle du joueur WS, mais ses forces ne peuvent pas entrer dans un autre pays. Les autres pays d'alignement WS peuvent entrer dans la nation résistante, mais ne peuvent pas s'empiler avec les armées résistantes.

Cette règle représente le fait que certains pays peuvent se soulever pour se défendre sans rejoindre les forces de la Pierre Blanche. Elle permettra d'alléger certaines situations rares, comme celle de Blode rejoignant la Pierre Blanche - les ogres peuvent ne pas vouloir rejoindre les Seigneurs Dragons, mais ne combattront jamais aux côtés des Chevaliers Solamniques

E. Le roulement "Kriegspiel"

Afin d'éviter que le jeu ne soit dominé par des jets de dé chanceux, le joueur ayant le chiffre le plus élevé du rapport de force du combat peut relancer le dé (qu'il soit l'attaquant ou le défenseur) jusqu'à un nombre de fois égal à son chiffre moins le chiffre de l'ennemi. **Par exemple**, un attaquant avec un rapport de 4:1 peut relancer le dé jusqu'à 3 fois (4-1=3) ; un attaquant avec un rapport de 3:2 peut le relancer une fois (3-2=1) ; un défenseur avec un rapport de 1:3 peut le relancer deux fois (3-1=2, pour le défenseur).

Les relances peuvent être effectuées (jusqu'à la limite) jusqu'à ce qu'un résultat moins favorable apparaisse. C'est le genre de pari que les généraux font dans la vie réelle et qui représente le fait de pousser une attaque ou de jeter toutes les réserves ; parfois, pousser une attaque trop loin peut entraîner un désastre. Cela élimine une partie de la malchance des jets de dés incroyablement faibles et ajoute à la tension du combat.

Exemple : le joueur HL attaque avec un rapport de 4:1, autorisant 3 relances. Le jet initial est un 1, ce qui est loin d'être le résultat qu'il espérait, il choisit donc de tenter sa première relance. Le premier jet est un 4 - le joueur HL doit maintenant prendre une décision - doit-il tenter un jet plus élevé, ou se contenter du 4. S'il choisit un autre jet et obtient un 2, il doit utiliser le 2 sans autre jet ; s'il obtient un 6, il peut utiliser ce résultat ou tenter un autre jet.

F. Ravitaillement et reconstruction

Lorsque des armées sont retirées à la suite d'un combat, faites deux piles pour chaque nation : celles qui ont été détruites alors qu'elles étaient ravitaillées et celles qui ont été détruites sans être ravitaillées. Si une armée est détruite alors qu'elle n'a pas de lignes de ravitaillement (voir section E, p. 4 sous Ravitaillement), elle ne peut pas être reconstruite.

G. Zhakar

Parce que Zhakar est un pays balancier si puissant, il peut être souhaitable de retirer la moitié de ses armées de griffons pour maintenir l'équilibre. Seules deux armées aériennes de griffons de Zhakar sont autorisées dans le jeu.

***

Ajustements du scénario historique pour Paths of the Lance

(pg. 7 du livret de scénario Dragons of Glory)

Cartes à défausser :

- ces cartes *Join the War* (*Rejoindre la Guerre*) : Nordmaar, Khur, Kern, Lemish, Sanction, Throtyl, Vingaard, Hylo, Goodlund, Qualinesti, Silvanesti, Kothas
- *Lorac's Nightmare* (*Le Cauchemar de Lorac*)
- toutes les cartes *Dragon Wing* (*Aile de Dragon*)
- *The Blue Crystal Staff* (*Le Bâton de Cristal Bleu*)

Cartes à mettre de côté, face visible, effets en jeu :

- *Secret of Draconian Origin* (*Le Secret de l'Origine des Draconiens*)
- *The Companions Gather* (*Les compagnons se rassemblent*)
- *Wyrllish and Dracart* (*Wyrllish et Dracart*)
- *The Dark Temple Rises* (*L'Erection du Temple Noir*)
- *Kagonesti* (Silvanesti est déjà construit en Sud Ergoth - d'autres peuvent être construits là aussi)
- *The Whitestone Council* (*Le Conseil de la Pierre Blanche*)

Toutes les cartes restantes des trois époques sont mélangées dans un seul paquet, les joueurs utilisent une main de sept cartes.

Ajustements de la mise en place :

- Le joueur HL se met en place en premier.
- Comme Nordmaar et Kothas ont été conquis, le joueur HL doit commencer la partie avec un pion d'infanterie mercenaire ou un pion draconien occupant la capitale de ces pays.
- Toutes les Ailes de dragon sont installées dans leurs zones normales comme indiqué sur leurs cartes.
- Pax Tharkas, Dargaard Keep, Neraka et Kalaman doivent contenir au moins une armée contrôlée par le joueur HL.
- Le joueur HL commence avec 10 armées draconiennes, dont deux doivent être placées avec Feal-Thas.
- Silvanesti reçoit une armée de griffons.
- Un pion dragon vert doit commencer dans la capitale de Silvanesti.
- Les armées de Lemish, Vingaard, Qualinesti, Goodlund et Hylo doivent commencer à l'intérieur de leurs propres frontières. Les armées de Silvanesti doivent commencer dans en Sud Ergoth.
- Toutes les flottes doivent commencer dans leur port d'attache.
- Les armées de Chevaliers peuvent être placées dans n'importe quel territoire de la nation des Chevaliers. Les Chevaliers de la Tour doivent être placés dans la zone de la Tour.
- Au moins une armée d'une nation doit être placée dans la capitale de cette nation. Les armées d'autres pays peuvent être placées en plus de cette armée. **Par exemple**, dans le donjon de Vingaard, le joueur HL peut placer une armée de Vingaard, une armée de Khur et des draconiens.

Fixez les Points de Victoire à 5 en faveur du joueur HL. L'État de Guerre n'est pas pris en compte dans le jeu historique. Toutes les autres stipulations du scénario officiel sont suivies.