LE DÉFI DE LA REINE

RÈGLE DU JEU

INTRODUCTION

Maia Cœur-Ardent est seule face au reste du monde. Suite à un complot ourdi par des conspirateurs, elle se retrouve accusée du meurtre de sa propre mère, la Reine du Soleil. Les traîtres ont maintenant l'intention d'usurper le trône de sa famille. Pour prouver son innocence et reconquérir sa place, Maia doit descendre dans l'Arène du Grand Défi et affronter ses ennemis. Pour réussir l'épreuve la plus difficile de sa vie, il lui faudra mobiliser toutes ses ressources et ses aptitudes au combat. Dans l'arène, la future reine choisie par les Antédragons remportera-t-elle la victoire sur ses ennemis, ou devra-t-elle s'avouer vaincue face aux conspirateurs et à leur funeste projet ?

CONTENU



1 dé Dragon



14 dés d'Attaque
(8 blancs, 2 bleus, 2 verts, 2 jaunes)



1 figurine Dragon

1 plateau Arène



1 marqueur
de Santé



1 carte de Référence



6 cartes Conspirateur

6 marqueurs
de Combat



1 disque Soleil/Lune
(avec rivet plastique)



6 jetons Bouclier



15 cartes
Souffle épique



19 cartes Char



30 cartes Ennemi

Le jeu nécessite un chronomètre d'une minute. N'oubliez pas de télécharger l'application Renegade Games Companion, sur laquelle vous trouverez le chronomètre officiel du Défi de la Reine.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

VICTOIRE ET DÉFAITE

Vous incarnez Maia Cœur-Ardent. Votre objectif est de sortir victorieux de l'Arène du Grand Défi en battant huit adversaires dans l'arène avant que vos points de vie ne soient réduits à zéro.

VICTOIRE

Si vous battez huit Ennemis et que vous êtes toujours en vie à la fin de la manche, vous gagnez la partie !

DÉFAITE

Si le marqueur de Santé atteint la dernière case de votre Piste de Santé, vous perdez immédiatement la partie. Rejouez !

ANATOMIE D'UNE CARTE ENNEMI



1. Intitulé de la carte :
   Le nom de cet Ennemi.
2. Piste de Combat :
   Elle sert à suivre votre progression contre cet Ennemi durant un Combat.
3. Case départ :
   Quand vous piochez une carte Ennemi, vous placez le marqueur de Combat sur cette case.
4. Case inférieure :
   Si le marqueur de Combat atteint cette case, vous subissez une blessure.
5. Case supérieure :
   Si le marqueur de Combat atteint cette case, vous battez l'Ennemi.
6. Nombre et type de dés :
   Le nombre (et éventuellement la couleur) des dés nécessaires pour déplacer le marqueur de Combat sur cette case de la Piste de Combat.
7. Capacités de l'Ennemi :
   Certains Ennemis ont des Capacités qui affectent la Résolution de vos attaques.
8. Symbole Dragon :
   Ce symbole représente une Faille de l'Ennemi liée à un résultat spécifique du dé Dragon. (Pour les détails, voir la section correspondant au module DRAGON, p. 10.)

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Arène sur la table devant vous.

2. Mélangez le paquet de cartes Ennemi et placez-le à côté du plateau Arène, face cachée.

3. Piochez six cartes Ennemi, une par une, depuis le paquet. Placez-les au fur et à mesure sur les emplacements prévus à cet effet autour du plateau Arène, face visible.

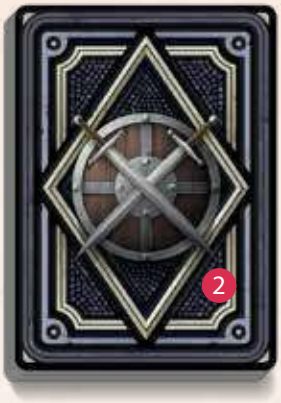
4. Placez un marqueur de Combat sur la case départ de chaque carte Ennemi en jeu.

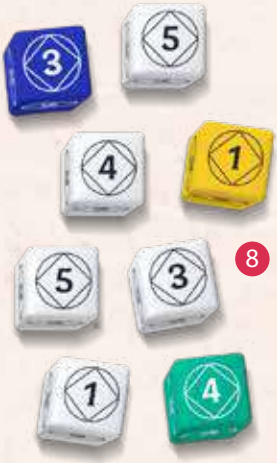
5. Placez le marqueur de Santé sur la case supérieure gauche de la Piste de Santé.

6. Placez trois dés d'Attaque blancs sur la Piste de Fatigue, un sur chaque case.









7 Empilez trois dés d'Attaque (un vert, un jaune, un bleu) et placez-les sur la case entourée d'un anneau tricolore sur la Piste de Santé.

8 Placez huit dés d'Attaque (un vert, un jaune, un bleu et cinq blancs) dans votre Zone de jeu. Ces dés constituent votre Réserve de dés.

Note : Le reste du matériel n'est utilisé qu'avec les modules optionnels.
Si vous jouez en « mode entraînement », vous pouvez remettre ce matériel dans la boîte. Pour la mise en place spécifique à chaque module, voir les sections correspondantes, pp. 10 à 17.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en une série de manches, jusqu'à déclencher une condition de victoire ou de défaite. L'essentiel de chaque manche dure exactement 60 secondes et se produit en temps réel ! Chaque manche comporte trois phases, qui doivent être réalisées dans l'ordre :

- Phase 1 : Lancer les dés
- Phase 2 : Résoudre les attaques
- Phase 3 : Réinitialiser

Note : Le Défi de la Reine est composé d'un jeu de base (le « mode entraînement ») et de six modules optionnels, combinables à volonté, pour augmenter la difficulté et la diversité du jeu. Cette section de la règle décrit le jeu de base. Chaque module optionnel est décrit dans une section séparée.

PHASE I : LANCER LES DÉS

Au début de cette phase, déclenchez le chronomètre de l'application. (Si vous n'avez pas accès à l'application, n'importe quel chronomètre d'une minute fera l'affaire.) Vous disposez maintenant de 60 secondes !

Prenez tous les dés de votre Réserve et lancez-les. Après ce premier lancer, triez les dés en fonction de leur résultat. Vous pouvez relancer les dés en suivant les règles ci-dessous, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat ou jusqu'à ce que le chronomètre s'arrête. (Si vous décidez d'arrêter la manche avant la fin, appuyez sur « Fin du Combat » dans l'application.)

Qu'est-ce qu'une série ?

Deux dés ou plus de même valeur (par ex. 1, 1, 1), forment une série. Vous pouvez toujours relancer une série.
Il est possible d'obtenir plusieurs séries au cours d'un même lancer (par ex. 1, 1, 1 et 3, 3). Mais vous ne pouvez relancer qu'une série à la fois.
Après avoir relancé une série, triez de nouveau les dés en fonction des résultats du nouveau lancer.



Série de 1

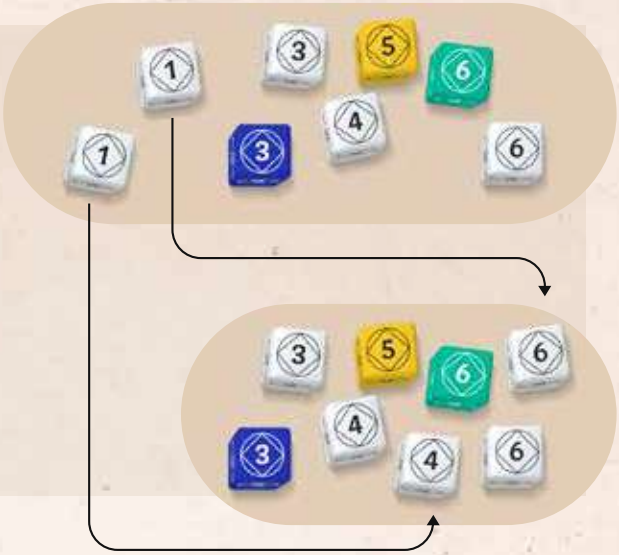
Qu'est-ce qu'un dé solo ?

Un seul dé d'une valeur donnée unique (par ex. un 4 seul) s'appelle un dé solo. Vous ne pouvez jamais relancer un dé solo. Cependant, si en relançant une série, vous obtenez un dé (ou plus) de la même valeur qu'un dé solo du lancer précédent, ce dé solo fait à son tour partie d'une série, qui peut donc être relancée.



Deux dés solos

Exemple : Émilie a effectué un premier lancer, voici ses dés : 1, 1, 3, 3, 4, 5, 6, 6. Elle a deux dés solos, un 4 et un 5, qu'elle ne peut pas relancer. Elle a aussi des séries de 1, de 3 et de 6. Elle décide de relancer ses deux 1, qui deviennent un 4 et un 6. Voici maintenant ses dés : 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 6. Elle a maintenant un dé solo, un 5, et des séries de 3, de 4 et de 6. Elle pourrait relancer la série de son choix, mais elle est satisfaite du résultat. Elle décide donc de terminer la manche en avance et arrête le chronomètre.



PHASE 2 : RÉSOUDRE LES ATTAQUES

Quand vous avez fini de lancer les dés, triez-les par valeur, puis répartissez-les à côté des emplacements numérotés correspondants autour du plateau Arène. Les dés représentent vos attaques contre ces Ennemis. À présent, vous devez Résoudre vos attaques.

D'abord, déplacez les marqueurs de Combat, dans l'ordre (c'est-à-dire en commençant par l'Ennemi de dés de valeur #1 et en terminant par l'Ennemi de dés de valeur #6).
Ensuite, vérifiez si vous avez vaincu un ou plusieurs Ennemis, ou si un ou plusieurs Ennemis vous ont infligé des blessures.

A) DÉPLACER LES MARQUEURS DE COMBAT

Vous pouvez déplacer le marqueur de Combat sur une carte Ennemi vers le haut, vers le bas, ou pas du tout, en fonction des dés que vous avez attribués à cet Ennemi.

Dé solo : Si vous attaquez avec un dé solo, déplacez le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur la Piste de Combat de la carte Ennemi. Vous prenez un dégât !

Série : Si vous attaquez avec une série comportant un nombre de dés égal ou supérieur à la valeur indiquée dans la case située juste au-dessus du marqueur de Combat, déplacez-le d'une case vers le haut sur la Piste de Combat de la carte Ennemi. C'est l'Ennemi qui prend un dégât !

Cases multiples

Si votre série comporte assez de dés pour déplacer le marqueur de Combat de plusieurs cases, vous pouvez le faire, mais vous devez utiliser des dés différents pour chaque case.

Impératifs de couleurs

Sur certaines cases, votre série doit comporter des dés de couleur spécifiques pour pouvoir déplacer le marqueur de Combat d'une case vers le haut.

Combinaison incorrecte

Si votre série ne comporte pas le bon nombre ou la bonne couleur de dés, il ne se passe rien. Vous ne pouvez déplacer le marqueur de Combat ni vers le haut ni vers le bas.

Aucun dé : Si vous n'avez pas attribué de dés à l'Ennemi, cela signifie que vous ne l'attaquez pas, il ne se passe rien. Vous ne déplacez le marqueur de Combat ni vers le haut ni vers le bas.



Exemple : Après avoir terminé de lancer les dés, Émilie obtient les résultats suivants : 1, 1, 2, 4, 4, 6, 6, 6. Elle déplace le marqueur de Combat d'une case vers le haut sur l'Ennemi #1, puisqu'elle a au moins deux 1. Elle déplace le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur l'Ennemi #2, puisqu'elle a un seul 2. Elle n'a pas attribué de dés à l'Ennemi #3, donc il ne se passe rien. Pour attaquer l'Ennemi #4, il faut au moins deux dés, et l'un d'entre eux doit être vert. Émilie a deux 4, mais aucun n'est vert, donc il ne se passe rien. Elle n'a pas attribué de dés à l'Ennemi #5, donc il ne se passe rien. Elle déplace le marqueur de Combat d'une case vers le haut sur l'Ennemi #6, puisqu'elle a au moins trois 6 et que l'un d'eux est bleu.

B) COMPTABILISER LES VICTOIRES ET LES BLESSURES

Si le marqueur de Combat atteint la case supérieure ou la case inférieure de la Piste de Combat d'un Ennemi, vous devez en appliquer les conséquences.

Victoire sur l'Ennemi

Si le marqueur de Combat atteint la case supérieure de la Piste de Combat, vous avez vaincu l'Ennemi ! Retirez cette carte Ennemi du plateau Arène et placez-la dans la défausse, face visible.

Blessure

Si le marqueur de Combat atteint la case inférieure de la Piste de Combat, vous avez subi une blessure !

Lorsque vous subissez une blessure, trois choses se produisent :

- Vous ajoutez un de vos dés sur la Piste de Fatigue, dans la case supérieure.
  S'il y a déjà un ou plusieurs dés sur cette case, empilez-les les uns sur les autres.
- Vous déplacez le marqueur de Santé d'une case vers le bas sur votre Piste de Santé.
- Vous replacez le marqueur de Combat sur la case départ de cette carte Ennemi.



Exemple : Pour l'Ennemi #1 et l'Ennemi #6, le marqueur de Combat a atteint la case supérieure de la Piste de Combat. Émilie les a vaincus, elle retire donc ces cartes du plateau Arène et les dépose dans la défausse. Pour l'Ennemi #2, le marqueur de Combat a atteint la case inférieure de la Piste de Combat, ce qui veut dire qu'Émilie a subi une blessure ! Elle doit ajouter un de ses dés sur la Piste de Fatigue, et elle en choisit un blanc. Ensuite, elle déplace son marqueur de Santé d'une case vers le bas et remet le marqueur de Combat sur la case départ de cette carte Ennemi.

Échange de dés

Si à cause de la blessure subie, le marqueur de Santé se retrouve sur la case tricolore de la Piste de Santé occupée par la pile de dés de couleur, vous pouvez remplacer un des dés blancs de votre Réserve de dés par un des dés de couleur de la pile. Remettez le dé blanc dont vous n'avez plus besoin dans la boîte.

Ensuite, déplacez la pile de dés de couleur restants d'une case sur la Piste de Santé. La prochaine fois que vous subirez une blessure et que votre marqueur de Santé se déplacera de nouveau d'une case, vous pourrez de nouveau échanger un dé. Rappelez-vous, si le marqueur de Santé atteint la dernière case de la Piste de Santé, vous avez perdu !

Exemple : Émilie a subi une nouvelle blessure, et cette fois son marqueur de Santé se déplace sur la case tricolore de la Piste de Santé occupée par la pile de dés de couleur. Elle peut donc échanger un dé. Elle voit qu'elle va avoir besoin de dés jaunes pour combattre certains Ennemis en jeu. Elle prend donc le dé jaune dans la pile et remet un de ses dés blancs dans la boîte.



PHASE 3 : RÉINITIALISER

Reprenez tous les dés que vous avez attribués aux Ennemis pendant cette manche, et remettez-les dans votre Réserve de dés. Déplacez tous les dés d'une case vers le bas sur la Piste de Fatigue. Reprenez tous les dés qui se trouvaient sur la case inférieure de la Piste de Fatigue et remettez-les dans votre Réserve de dés.

Pour chaque emplacement libre autour du plateau Arène, piochez la première carte Ennemi du paquet et placez-la sur cet emplacement, face visible. Puis placez le marqueur de Combat sur la case départ de cette carte.

Vous êtes prêt pour la manche suivante ! Rappelez-vous, la séquence des manches s'enchaîne jusqu'à déclencher une condition de victoire ou de défaite (voir la section « VICTOIRE ET DÉFAITE », p. 3).

LES MODULES OPTIONNELS

Le « mode entraînement » n'est que le début des épreuves de Maia Cœur-Ardent dans l'Arène du Grand Défi. Une fois que vous vous êtes familiarisé avec le mode de jeu initial, ces modules optionnels multiplient significativement les choix et augmentent la difficulté du jeu.

Vous pouvez ajouter un seul module ou en mélanger plusieurs, au choix. Si vous vous sentez vraiment l'âme d'un guerrier, combinez-les tous pour mettre à l'épreuve vos aptitudes au combat de gladiateurs !



MODULE I : DRAGON

"Le cœur de Maia bat à tout rompre. Si elle s'est trompée, le jeune dragon ou une goutte de son sang risque de la tuer. Si elle a eu raison, elle aura un allié redoutable dans ce combat qui semble perdu d'avance. "

Dans ce module, le dragon fait son apparition ! Peut-être va-t-il aider Maia Cœur-Ardent dans l'Arène. Mais le dragon est une créature indomptée qui peut répandre le chaos s'il n'est pas maîtrisé…

MISE EN PLACE

Ajoutez le dé Dragon à votre Réserve de dés. Vous avez maintenant neuf dés au lieu de huit. Placez la figurine Dragon à côté du plateau Arène. (Son guide de Référence se trouve au dos.)

DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque manche, lancez le dé Dragon en même temps que tous vos autres dés. Vous pouvez relancer le dé Dragon à chaque fois que vous relancez une série. En revanche, le dé Dragon ne peut pas être combiné à un dé solo pour être relancé (car ils ne forment pas une « série »).
Une fois que le chronomètre est arrêté, vous devez décider comment vous allez utiliser le résultat du dé Dragon, en fonction des autres dés que vous avez lancés.



Lorsque vous obtenez les résultats « serre », « queue » ou « dents », vous pouvez les combiner à une série ou à un dé solo de votre choix pour attaquer un Ennemi dont la carte comporte un symbole identique. Attention, le dé Dragon ne compte pas comme un dé de couleur. Lorsque la couleur des dés est précisée, il compte comme un dé blanc.



Lorsque vous obtenez le résultat « aile », vous pouvez le combiner à un dé solo de votre choix pour empêcher le marqueur de Combat de se déplacer d'une case vers le bas. Attention, le résultat « aile » ne peut pas contrer une situation dans laquelle un Ennemi brandit son Bouclier (pour plus de détails, voir le module Boucliers, p. 14).



Lorsque vous obtenez le résultat « chaos », vous devez obligatoirement relancer immédiatement tous les dés de couleur, avant de Résoudre les attaques.

Exemple : Il faut deux 3 pour attaquer l'Ennemi #3, mais Émilie n'a qu'un seul 3. Étant donné que cette carte Ennemi comporte le symbole « queue » et qu'Émilie a obtenu le même symbole en lançant le dé Dragon, elle peut donc ajouter le dé Dragon à son 3, constituant ainsi une série de deux 3.



#3



MODULE 2 : CHARS

"Les chars tirés par des chevaux encerclent les combattants, les sabots martelant le sol et soulevant des nuages de poussière dans toute l'arène."

Dans ce module, les Chars représentent une nouvelle menace que Maia Cœur-Ardent doit déjouer tout en continuant à se battre contre ses six Ennemis, qui l'attaquent de toutes parts.

MISE EN PLACE

Mélangez le paquet de cartes Char. Retournez la première carte Char du paquet et placez-la à côté du plateau Arène, face visible. Placez le reste du paquet à côté de la carte que vous venez de retourner, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Pendant toute la phase de lancer de dés, vous pouvez placer les dés sur n'importe quelle carte Char en jeu. Chaque carte Char précise la combinaison de dés nécessaire à son utilisation : soit un dé solo d'une valeur précise, soit deux dés de même valeur.
Rappelez-vous, vous devez effectuer cette opération pendant que le chronomètre tourne !

Une fois que le chronomètre est arrêté, mais avant de Résoudre vos attaques, appliquez les conséquences des cartes Char en jeu. S'il y a plusieurs cartes Char en jeu, appliquez leurs conséquences dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées au début de la manche.

- Si vous avez placé les dés correspondants sur une carte Char, ses effets ne peuvent pas se déclencher.
  Déplacez ces dés sur le Stock (à côté de la Piste de Fatigue) et défaussez la carte Char.
- Si vous n'avez <u>pas</u> placé les dés correspondants sur une carte Char, ses effets se déclenchent (si possible).
  Après avoir appliqué les effets d'une carte Char, défaussez-la.

Exemple : La carte Char qui a été piochée déclenche l'effet suivant : « Pendant cette manche, pour chaque dé solo obtenu, déplacez le marqueur de Combat de cet Ennemi d'une case supplémentaire vers le bas. » Pour empêcher que cet effet ne se déclenche, il faut placer deux dés de même valeur sur la carte Char. Trop occupée à essayer d'obtenir des séries, Émilie a oublié de placer des dés sur cette carte Char. Elle n'a qu'un seul 3. Quand elle résout l'attaque sur l'Ennemi #3, elle est obligée de déplacer le marqueur de Combat de deux cases vers le bas au lieu d'une.



#3

Après avoir déplacé les dés sur la Piste de Fatigue, reprenez les dés du Stock et remettez-les dans votre Réserve. Puis, retournez la première carte Char du paquet et placez-la à côté du plateau Arène, face visible.

S'il n'y a aucun dé sur la Piste de Fatigue à ce moment-là, piochez une autre carte Char et placez-la à côté de la première, face visible.

MODULE 3 : SOUFFLE ÉPIQUE

"L'antique armure de cérémonie de Maia Cœur-Ardent, forgée selon la légende à partir des écailles vertes et irisées des Antédragons, est le symbole de sa promesse d'engagement au service des Reines du Soleil Levant et du Soleil Couchant : sa mère, la première matriarche du clan Cœur-Ardent, et sa grand-mère Éva, décédée il y a peu."

Dans ce module, Maia Cœur-Ardent puise son Souffle épique dans la présence de ses amis, ainsi que dans les reliques et légendes de son peuple, tandis qu'elle combat dans l'Arène du Grand Défi.

MISE EN PLACE

Prenez les 15 cartes Souffle épique. Une fois que vous avez choisi quels modules optionnels vous allez utiliser, retirez les cartes Souffle épique correspondant aux modules qui ne se trouvent pas en jeu et mélangez les cartes restantes. Piochez-en une et placez-la face visible à côté du plateau Arène. Remettez le reste des cartes Souffle épique dans la boîte.

Note : Chaque carte Souffle épique comporte un symbole indiquant quel module optionnel doit se trouver en jeu pour qu'on puisse l'utiliser.

DÉROULEMENT DU JEU

Votre carte Souffle épique vous donne un pouvoir permanent. Sur chaque carte Souffle épique, il est indiqué en quoi consiste ce pouvoir et à quel moment il se déclenche.

Module optionnel nécessaire à l'utilisation de cette carte.
Cette carte ne peut être utilisée que lorsque le module Dragon se trouve en jeu.



Exemple : Émilie a décidé de jouer avec le module Dragon. La carte Souffle épique qu'elle a piochée est « l'Armure en Écailles de dragon ». Le pouvoir de cette carte lui permet d'utiliser le résultat « queue » du dé Dragon contre n'importe quel Ennemi, et pas uniquement contre ceux dont la carte comporte le symbole « queue ».

MODULE 4 : BOUCLIERS

« Le garde de la reine brandit un bouclier de métal étincelant et pare le coup passé par Maia. Temporairement déstabilisée, elle pivote sur elle-même et se jette à genoux. L'arme du soldat manque son épaule de justesse. »

Dans ce module, les Ennemis de Maia Cœur-Ardent peuvent brandir leur Bouclier à chaque fois que l'attaque que vous Résolvez se solde par un échec. Les Ennemis en possession d'un Bouclier deviennent bien plus difficiles à vaincre !

MISE EN PLACE

Placez les six jetons Bouclier à portée de main.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque vous attaquez un Ennemi sans Bouclier avec une série, mais que les dés ne forment pas la bonne combinaison, l'Ennemi brandit son Bouclier. Placez un jeton Bouclier sur la carte de cet Ennemi, qui est à présent protégé contre vos futures attaques jusqu'à ce que vous brisiez son Bouclier.

Exemple : Émilie a obtenu quatre 3, mais malheureusement, aucun de ses dés n'est bleu. Or, il faut au moins un dé bleu pour pouvoir attaquer l'Ennemi #3. Puisqu'elle a une série, mais n'a pas la bonne combinaison pour attaquer, elle place un jeton Bouclier sur cette carte Ennemi.



#3

Quand vous attaquez une carte Ennemi munie d'un Bouclier avec un dé solo, vous brisez son Bouclier.
Dans ce cas, vous retirez le jeton Bouclier, mais vous ne déplacez pas le marqueur de Combat.

Exemple : L'Ennemi #3 a un Bouclier. Émilie a obtenu un seul 3. Quand elle résout cette attaque, elle retire le jeton Bouclier, mais ne déplace pas le marqueur de Combat.

Quand vous attaquez une carte Ennemi munie d'un Bouclier avec une série, que cet Ennemi prenne théoriquement un dégât ou non, vous devez déplacer le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur la Piste de Combat.

Exemple : L'Ennemi #3 a un Bouclier. Émilie a obtenu trois 3, dont un dé bleu. Au lieu d'infliger un dégât à l'Ennemi, elle doit déplacer le marqueur de Combat d'une case vers le bas.

MODULE 5 : CONSPIRATEURS

«Lesnombreuxmystèresdelalégende,réelsouimaginaires,sesontemparésdel'âmedetous,conspirateurs, hommes ou femmes politiques et conseillers avisés. »

Dans ce module, à chaque fois que Maia Cœur-Ardent remporte la victoire sur un Ennemi, un autre Conspirateur révèle son identité et tente de prendre le dessus dans l'Arène.

MISE EN PLACE

Mélangez les six cartes Conspirateur et formez un paquet que vous placez sur le plateau Arène, face cachée.
Puis, retournez la première carte du paquet et placez-la face visible à côté du plateau Arène.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque fois que vous remportez une victoire sur un Ennemi, au début de la manche suivante, retournez la première carte Conspirateur du paquet et placez-la, face visible, à côté des autres cartes Conspirateur en jeu. (Si vous infligez une défaite à plusieurs Ennemis dans la même manche, retournez plusieurs cartes Conspirateur à la manche suivante.) Une fois que toutes les cartes Conspirateur ont été retournées, ne vous préoccupez plus de cette règle.

Au début de chaque manche, avant de démarrer le chronomètre, lancez un dé d'Attaque. Si le résultat correspond à la valeur figurant sur une carte Conspirateur en jeu, ce Conspirateur est actif pour cette manche. Si le résultat du dé ne correspond à aucune valeur figurant sur une carte Conspirateur en jeu, il ne se passe rien.

L'effet de la Capacité d'un Conspirateur peut soit être immédiat, soit s'appliquer au moment de Résoudre vos attaques.

Exemple : Au début de la manche, il y a deux Conspirateurs en jeu : la Reine Brianna (6) et Fern Vertbois (4). Émilie lance un dé et obtient un 4. Fern est donc actif pour cette manche, et sa Capacité déclenche l'effet suivant : « Déplacez le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur la carte Ennemi de votre choix. »



MODULE 6 : SOLEIL ET LUNE

« Nous voici réunis à cette heure nocturne et insolite pour être les témoins de plusieurs accusations. Espérons que rumeurs et secrets seront dévoilés à la lueur de la lune ou aux premiers rayons du soleil. »

Dans ce module, vous devez être attentif au sens dans lequel se trouve Maia Cœur-Ardent. Si vous attaquez l'Ennemi placé pile en face de Maia (en position du Soleil), vous pouvez gagner des dés bonus. Mais si vous n'attaquez pas l'Ennemi placé pile dans le dos de Maia (en position de la Lune), vous risquez des blessures supplémentaires.

MISE EN PLACE

Fixez le disque Soleil/Lune au centre du plateau Arène, à l'aide du rivet fourni. Placez trois dés de couleur (un bleu, un vert, un jaune) sur les cases prévues à cet effet, au lieu de les placer sur la case tricolore de la Piste de Santé.



DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque manche, faites pivoter le disque Soleil/Lune de manière à ce que Maia soit face à la carte d'un Ennemi de votre choix. Vous devez faire pivoter le disque à chaque manche. Ce qui signifie que Maia ne peut pas faire face au même Ennemi pendant deux manches de suite.

Après avoir Résolu les attaques, replacez sur le disque Soleil/Lune tous les dés de couleur que vous avez remportés au cours de la manche précédente. Ensuite, vérifiez quels effets du Soleil et de la Lune se déclenchent.

Effets du Soleil

- Si l'Ennemi en position du Soleil a pris un dégât, choisissez un des dés de couleur placés sur le disque Soleil/Lune et ajoutez-le à votre Réserve pour la prochaine manche.
- Si l'Ennemi en position du Soleil n'a pas pris de dégât, il ne se passe rien.

Effets de la Lune

- Si l'Ennemi en position de la Lune a pris un dégât, il ne se passe rien.
- Si l'Ennemi en position de la Lune n'a pas pris de dégât, déplacez le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur cette carte Ennemi.



Exemple : Émilie décide de faire pivoter le disque Soleil/Lune de façon à faire face à l'Ennemi #2 pour cette manche. Après avoir Résolu ses attaques, elle vérifie quels effets du Soleil et de la Lune se déclenchent. L'Ennemi #2 a pris un dégât. Elle choisit donc le dé vert placé sur le disque Soleil/Lune, pour s'en servir dans la prochaine manche. Mais comme elle n'a pas obtenu de 5, elle déplace le marqueur de Combat d'une case vers le bas sur la carte Ennemi #5.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Q1 : Est-ce que je peux relancer un dé solo ?

Non. Certaines cartes Ennemi mentionnent le fait qu'un dé d'une certaine couleur « compte comme deux dés ». Cela signifie qu'un dé solo de cette couleur compte comme une série lors de la phase de Résolution des attaques. Néanmoins, cela ne vous permet pas pour autant de relancer ce dé solo, car il ne fait partie d'une série qu'une fois les attaques Résolues.

Q2 : Comment gérer les conflits liés à l'ordre des différentes phases ?

La gestion de l'ordre des phases peut se compliquer quand plusieurs modules optionnels sont en jeu. S'il y a des conflits au sujet de l'ordre dans lequel les actions doivent être effectuées, suivez cette séquence :

- Révélez les Conspirateurs
- Faites pivoter le disque Soleil/Lune
- Lancez les dés
- Déclenchez les effets des Chars
- Attribuez le dé Dragon
- Résolvez les Attaques
- Déclenchez les effets du Soleil et de la Lune
- Réinitialisez
- Reprenez les dés dans le Stock
- Piochez les cartes Ennemi
- Piochez les cartes Char

Q3 : Le chronomètre tourne toujours, mais je n'ai plus de séries à relancer. Que dois-je faire ?

Dans ce cas, vous êtes obligé d'arrêter le chronomètre avant la fin. Ceci ne peut se produire que si vous avez au maximum six dés dans votre jeu. Étant donné qu'au début de la partie, votre jeu comporte huit dés, cela signifie que vous avez à cet instant beaucoup de dés sur la Piste de Fatigue.

CRÉDITS

LE DÉFI DE LA REINE

Auteur : Kane Klenko
Développeur : T.C. Petty III
Illustrateur : Matthew Dobrich
Direction artistique : Cold Castle Studios
Rédacteur : Dustin Schwartz
Maquette : Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Directeur de la publication : Scott Gaeta
Coordinatrice : Robyn Gaeta
Direction des opérations : Leisha Cummins
Directrice commerciale & Marketing : Sara Erickson
Direction artistique : Anita Osburn
Production : Dan Bojanowski
Responsable Marketing : Danni Loe
Service clients : Jenni Kingma

RENEGADE FRANCE

Chef de projet : Simon Gervasi
Traduction : Cécile Delaroue - Relecture : Sylvain Chane-Pane - Maquette : Corinne Sellier

REMERCIEMENTS

Remerciements de l'auteur : je tiens à remercier ma femme, Carrie, pour son aide et son soutien sans faille. Merci à tous mes testeurs, dont Carter Klenko, Kallen Klenko, Stefan Schiltz, Keith Matejka, Chris Buxton, Nick Neumann, Aaron Hendon, Sandy Klenko-Blackmon, Caleb Klenko et Chelssey Klenko.
Remerciements tout particuliers à mon fils Carter qui un jour, en s'amusant simplement à lancer des dés, a imaginé les bases de ce qui allait devenir la mécanique de gestion de dés de ce jeu.

Renegade Game Studios remercie tous les joueurs solos qui ont rendu cette aventure possible et tous les courageux guerriers qui se battent au quotidien pour que justice soit faite et qui refusent de s'avouer vaincus.

© 2019 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.
Édition française © 2019 Origames. Tous Droits Réservés.
52, av. Pierre Semard - 94200 Ivry sur Seine
SAV@renegade-france.fr

/PlayRGSFrance

ORIGAMES

RENEGADE GAME STUDIOS

