

# BERSERKERS

## INTRODUCTION

Les cavaliers de l'ombre sont en route vers les régions d'Helm afin d'apporter les ténèbres et de sceller le destin de ses habitants.

Trois Berserkers sans vertu sont missionnés par le Roi Hrolf Kraki pour annihiler la volonté de l'enfer.

Les trois guerriers se préparent à allumer les feux protecteurs d'Odin et à marquer du sceau sacré ces cavaliers de malheur...

## CONTENU

50 Cartes. 4 dés blancs. 1 dé noir. 1 dé bleu. 1 dé rouge. 1 dé vert. 3 jetons Berserkers. 3 jetons Cavaliers de l'ombre. 8 gemmes jaunes. 5 gemmes violettes. 1 meeples noir. 1 meeples bleu. 1 meeples rouge. 3 cubes jaunes. 3 cubes blancs. 1 cube vert. 1 cube orange. 6 jetons Trésor.

## BUT DU JEU

Vous incarnez les 3 Berserkers et vous devez allumer les 8 feux protecteurs, marquer du sceau sacré les 3 cavaliers de l'ombre et satisfaire les requêtes du Roi.

# PRÉSENTATION DES CARTES



**4 cartes Actions** : Elles représentent les actions que les Berserkers peuvent entreprendre à l'aide des dés Actions.



**1 carte Cavaliers de l'ombre** : Elle représente les actions que les Cavaliers de l'ombre vont entreprendre durant leur tour.



**12 cartes Lieu** : Elles représentent les différents lieux qui constituent le royaume d'Helm.



**10 cartes Aide aux Villageois** : Elles représentent les objets que les villageois vous offriront lorsque vous leur viendrez en aide.



**1 carte Orcs** : Elle représente les actions que les Orcs vont entreprendre durant leur tour.



**1 carte Richesse** : Elle permet de suivre le nombre de pièces d'or que les Berserkers ont en leur possession.



**12 cartes Requête du roi** : Elles représentent les requêtes que le roi vous demandera d'accomplir. Elles fonctionnent comme des quêtes annexes obligatoires.



**4 cartes Grimoire** : Elles accompagnent l'une des requêtes du roi.



**4 Cartes Aide de jeu** : Des aides de jeu très utiles.

## PRÉSENTATION DES AUTRES COMPOSANTS



**3 Jetons Berserkers** : Ils représentent les 3 Berserkers que vous incarnez. Une face lorsque le personnage est en pleine santé, un autre lorsque le personnage est blessé.



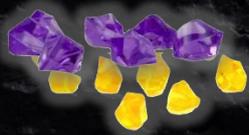
**3 Jetons Cavaliers de l'ombre** : Ils représentent les 3 Cavaliers de l'ombre que vous combattez. Une face lorsque le cavalier est mis en place, une autre lorsque le cavalier est marqué du sceau sacré.



**6 Jetons Trésor** : 5 jetons vierges des deux faces et 1 jeton vierge d'une face et trésor de l'autre. Ces 6 jetons accompagnent l'une des Requetes du roi.



**3 meeples** : Chaque meeples représente une escouade d'Orcs.



**13 Gemmes** : 5 gemmes violettes qui représentent les Ténèbres. 8 gemmes jaunes qui représentent les feux protecteurs.



**3 cubes jaunes** : Ils représentent les trois groupes d'Elfes pour la quête annexe « Le secret des Elfes ».



**1 cube orange et 1 cube vert** : Le cube orange représente Zodd pour la Requête du roi « Le retour de Zodd ». Le cube vert représente le groupe de gobelins dans la Requête du roi « Pas touche aux Gobelins ».



**3 cubes blancs** : Les cubes blancs sont des marqueurs pour suivre la jauge de pièces d'or, la jauge d'aide aux villageois, ainsi que les points de santé de Zodd.

**4 dés blancs** pour les Actions des Berserkers.

**1 dé rouge, 1 dé bleu et 1 dé noir** pour les Actions des Cavaliers de l'ombre. Ces 3 dés servent aussi pour les actions des Orcs et d'autres actions.

**1 dé vert** pour les Actions des Gobelins.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes *Lieux* et placez-les aléatoirement au centre de la zone de jeu de façon à créer trois colonnes de quatre cartes. Cette zone de 12 cartes représente le royaume d'Helm dans sa globalité. (Zone de jeu)
- Placez les 3 jetons *Berserkers* (face pleine santé visible) sur la carte *Lieu* qui se trouve tout en bas à droite.
- Placez les 3 jetons *Cavaliers de l'ombre* (face « non marqué du sceau » visible) sur la carte *Lieu* qui se trouve tout en haut à gauche.
- Placez les 4 cartes *Actions* à droite des cartes *Lieux* sur la face ne contenant pas le symbole « entraînement » : 

- Placez la carte *Cavaliers de l'ombre* à gauche des cartes *Lieux*.
- Placez la carte *Orcs* au-dessus de la carte *Cavaliers de l'ombre*.
- Mélangez les cartes *Aide aux Villageois*, formez un paquet et placez-le près de la zone de jeu. Placez sur le dessus du paquet un cube blanc sur la valeur zéro.
- Mélangez les cartes *Requête du Roi* et piochez-en deux, elles seront les cartes « actives » durant la partie. Placez-les près de la zone de jeu et retirez de la partie le reste des cartes *Requête du Roi*.
- Placez la carte *Richesse* près de la zone de jeu et placez un cube blanc sur la valeur 4.
- Placez les cartes *Aide de jeu* près de la zone de jeu.
- Les cartes *Grimoires* sont mises de côté hors-jeu, sauf si vous avez pioché la *Requête de Roi* « Le grimoire de la sorcière ».
- Placez les gemmes violettes près de la zone de jeu. Elles constituent la réserve Ténèbres.
- Placez les gemmes jaunes près de la zone de jeu. Elles constituent la réserve Feux protecteurs.
- Placez tous les autres éléments (dés, cube en bois...) près de la zone de jeu.

## SCHEMA SYNTHETIQUE DE MISE EN PLACE



## BUT DU JEU DÉTAILLÉ

Votre objectif de partie est d'allumer les 8 feux protecteurs d'Odin et de marquer du sceau sacré les trois Cavaliers de l'ombre. Pour allumer les feux sacrés, vous devrez déplacer vos Berserkers et les positionner sur les cartes Lieux qui contiennent le symbole , puis réaliser l'Action « Allumer un feu protecteur ». Si les 8 feux protecteurs sont allumés, rien ne pourra les éteindre !

Pour marquer les Cavaliers de l'ombre du sceau sacré, vous devrez réaliser l'Action « Marquer du Sceau » les Cavaliers qui se trouvent sur une carte Lieu qui contient un feu allumé et au moins un Berserker.

Mais ce n'est pas tout, pour remporter la partie vous devrez également réussir les *Requêtes du Roi*. Lors d'une partie « découverte », il est conseillé d'en piocher deux (Les Requêtes du Roi sont détaillées plus loin dans ce livret).

En outre, plus vous piocherez de *Requêtes de Roi* lors de la mise en place, plus vous démarrerez la partie avec un nombre important de pièces d'or. La carte *Richesse* vous permet de suivre le nombre de pièces d'or en votre possession. Les pièces d'or vous permettent de réaliser certaines actions payantes, mais également de relancer les dés Actions.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en un nombre indéfini de tours. Chaque tour est composé de 3 phases : **Phase des Berserkers**, **Phase des Cavaliers de l'ombre** et **Phase des Orcs**.

### DÉROULEMENT D'UN TOUR – PHASE 1

#### 1 – Phase des Berserkers (phase du joueur).

- Lancez les 4 dés Actions (dés blancs).
- Positionnez chaque dé sur la carte Actions de votre choix, en respectant le résultat du dé et le chiffre indiqué à côté de l'action. Vous pouvez réaliser jusqu'à 4 actions maximum à répartir comme vous le souhaitez, mais vous ne pouvez placer qu'un dé maximum par carte Actions (sauf si la carte Actions est améliorée, voir page 9). Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les dés. Lorsque vous sélectionnez une action, appliquez immédiatement son effet.

## PRÉSENTATION DES ACTIONS DES CARTES ACTIONS



### Déplacement

Cette action vous permet de déplacer un Berserker d'une carte Lieu à une autre. Vous pouvez vous déplacer de manière orthogonale, mais jamais en diagonale. Si ce logo est affiché 1 fois vous pouvez vous déplacer d'une carte Lieu à une autre. S'il est affiché 2 ou 3 fois, vous pouvez vous déplacer respectivement jusqu'à deux ou trois cartes Lieu. (Vous ne pouvez pas partager une action déplacement avec plusieurs Berserkers)



### Allumer un feu protecteur

Cette action vous permet d'allumer un feu protecteur sur une carte Lieu. Lorsque vous allumez un feu, ajouter une gemme jaune sur la carte Lieu. Vous pouvez réaliser cette action uniquement si le logo Feu (🔥) est présent sur la carte Lieu, et si la carte ne contient pas déjà une gemme jaune.



### Repousser



### Attirer

Ces actions vous permettent soit d'attirer sur le lieu d'un Berserker soit de repousser du Lieu d'un Berserker une créature vivante (Berserkers, Cavalier de l'ombre, Orcs, Gobelins, Elfes, Zodd) vers un lieu adjacent orthogonalement.



### Lever les ténèbres

Cette action vous permet de lever les Ténèbres d'un lieu sur lequel se trouve une gemme violette. Pour cela, retirez la gemme violette et remettez-la dans la réserve des Ténèbres.



## Marquer du Sceau sacré

Cette action vous permet de marquer les Cavaliers de l'ombre. Vous pouvez activer cette action uniquement si au moins un Berserker se trouve sur le même lieu qu'un Cavalier et uniquement si sur le lieu se trouve un feu protecteur allumé (gemme jaune). Lorsque vous marquez un Cavalier de l'ombre, vous devez le retourner sur sa face « Sceau » et il restera sur cette face jusqu'à la fin de la partie. Marquer les 3 Cavaliers de l'ombre fait partie des objectifs de Victoire.



## Pillage

Cette action vous permet de piller un groupe de marchands. Le pillage peut vous faire gagner des pièces d'or, mais peut également blesser vos Berserkers. Lorsque vous réalisez cette action, sélectionnez l'un de vos Berserkers et lancez le dé noir. Résultat 1 ou 2 : votre Berserker est blessé (retournez-le sur sa face "blessé"). Résultat 3 ou 4 : il ne se passe rien, le pillage est un échec. Résultat 5 : vous gagnez 1 pièce d'or. Résultat 6 : vous gagnez 2 pièces d'or.



## Pari

Cette action vous permet de faire un pari avec des villageois. Lorsque vous réalisez cette action, dépensez une pièce d'or et lancez 2 dés (le noir et le vert). Puis, relancez le dé avec la plus faible valeur. Si ce dernier est égal ou supérieur au premier dé, vous gagnez le pari (gagnez 3 pièces d'or). S'il est inférieur, le pari est perdu. *Remarque : si vous faites un double dès le premier lancer, le pari est automatiquement gagné !*



## Action de Lieu

Cette action vous permet de réaliser une **Action de Lieu**. En haut à droite de chaque carte Lieu se trouve une action particulière. Cette action coûte parfois une pièce d'or en plus du dé utilisé.

## PRÉSENTATION DES ACTIONS DE LIEU

Pour activer une Action de Lieu, vous devez placer un dé Action sur « ? ». Vous ne pouvez activer une Action de Lieu que si au moins un de vos Berserkers se trouve sur le Lieu en question.



### Rassemblement

Cette action vous permet de rassembler jusqu'à 3 jetons Berserkers sur cette carte Lieu.



### Passage secret

Cette action vous permet de déplacer un Berserker qui se trouve sur cette carte Lieu vers n'importe quelle autre carte Lieu. (Cette action n'est pas un « déplacement »)



### Repos - Cette action coute 1 pièce d'or

Cette action vous permet de soigner un Berserker qui se trouve sur cette carte Lieu. Dans ce cas, retourner le jeton Berserker sur sa face « pleine santé ».



### Blocage

Cette action vous permet de bloquer un dé Cavalier de l'ombre au choix (bleu, rouge ou noir). Le cavalier de l'ombre ainsi bloqué ne jouera pas lors de son prochain tour. Placez le dé choisi sur cette action afin de vous en souvenir.



### Entraînement - Cette action coute 1 pièce d'or

Cette action vous permet d'améliorer une carte Actions. Lorsque vous améliorez une carte Actions, retournez là sur sa face  Les cartes Actions qui laissent apparaître ce logo autorisent que l'on y pose jusqu'à deux dés Actions au lieu d'un. Toutefois, vous ne pouvez pas sélectionner deux fois la même action sur une même carte.



## Anéantir une escouade d'Orcs

Cette action vous permet d'anéantir une escouade d'Orcs. Vous pouvez uniquement anéantir une escouade d'Orcs (meeple Orcs) si celle-ci se trouve sur le lieu où vous effectuez l'Action. Lorsque vous anéantissez une escouade, retirer le meeples qui représente cette escouade. Le meeples retourne dans la réserve, mais pourra revenir en jeu plus tard. (Rappel : Vous pouvez effectuer des Actions « Attirer » ou « Repousser » sur les escouades d'Orcs)

## AIDE AUX VILLAGEOIS

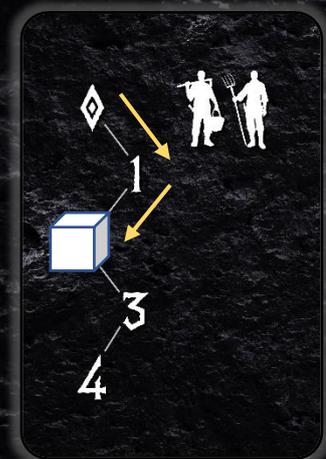
Lors de votre tour de jeu, si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer tous vos dés Actions, vous avez la possibilité de les utiliser pour venir en aide aux villageois. Dans ce cas, défaussez-le ou les dés en les plaçant près du deck « Aide au Villageois ». Pour chaque dé ainsi défaussé, faites avancer le cube blanc sur la jauge d'aide.

Le cube avance d'un niveau, quelle que soit la valeur du dé défaussé. Lorsque le cube arrive au niveau 4, vous devez choisir une option parmi les deux suivantes :

- Gagnez immédiatement **1 pièce d'or**.
- Piochez immédiatement la première carte du deck « Aide aux Villageois » et placez là près de votre zone de jeu. Les Villageois sont généreux et vous offrent un objet précieux.

Les cartes *Aide aux Villageois* sont très puissantes et peuvent vous aider à diriger vos Berserkers vers la victoire. Vous pouvez les utiliser à tout moment lors de votre tour de jeu. Après avoir utilisé une carte, défaussez-la, elle ne sera plus utile jusqu'à la fin de la partie.

**Après avoir choisi l'une des deux options, remplacez le cube au niveau zéro.**



## PRÉSENTATION DES CARTES AIDE AUX VILLAGEOIS

Les cartes *Aides aux Villageois* sont émargées de A à J. Placez-les devant vous avant de lire cette section.

### A – Bouclier de chevalier

Si l'un de vos Berserkers doit subir une attaque d'un Cavalier de l'ombre ou d'une escouade d'Orcs, défaussez cette carte pour ignorer l'attaque. (Fonctionne également avec )

### B – Bottes de noble

Défaussez cette carte pour réaliser jusqu'à 3 déplacements avec un Berserker.

### C – Cape magique

Défaussez cette carte pour déplacer un Berserker sur un lieu au choix.

### D – Roche précieuse

Défaussez cette carte pour relancer jusqu'à 4 dés Actions lors d'un même tour.

### E – Épée de Seigneur

Défaussez cette carte pour éliminer une escouade d'Orcs qui se trouve sur votre lieu. (Fonctionne même sur les lieux qui ne présentent pas ce symbole : )

### F – Breuvage suspect

Défaussez cette carte pour soigner l'un de vos Berserkers.

### G – Potion de druide

Défaussez cette carte pour ressusciter l'un de vos Berserkers. Il reviendra dans son Lieu de départ en pleine santé.

### H – Harpe de Melpomène

Défaussez cette carte pour empêcher les Cavaliers de l'ombre d'abattre les Ténèbres lors de leur prochain tour. (À utiliser durant la Phase 1)

### I – Bourse d'or

Défaussez cette carte pour gagner 3 pièces d'or.

### J – Objet mystérieux

Ce magnifique objet dégage une force mystérieuse, mais à quoi sert-il ?

## DÉROULEMENT D'UN TOUR - PHASE 2

### 2 – Phase des Cavaliers de l'ombre (phase ennemis).

- Lancez le dé Noir, Bleu et Rouge. Chaque dé est assigné au Cavalier de la même couleur.
- Placez les dés sur la carte Cavaliers de l'ombre à la case qui correspond à leur valeur. Il peut y avoir plusieurs dés sur la même case.
- Appliquer les effets des Actions Cavaliers dans l'ordre de votre choix.

### PRÉSENTATION DES ACTIONS DES CAVALIERS DE L'OMBRE



#### Attaque

Le Cavalier attaque tous les Berserkers qui se trouvent sur son Lieu.



#### Attaque étendue

Le Cavalier attaque tous les Berserkers qui se trouvent sur son Lieu, mais également sur les Lieux adjacents. (Jamais en diagonal). Les Attaques ne traversent pas la Zone de jeu.



#### Abattre les Ténèbres

Le Cavalier fait descendre les Ténèbres sur le Lieu où il se trouve, placez une gemme violette sur celui-ci. Il ne peut y avoir plus d'une gemme violette sur un même Lieu (sauf si vous jouez avec la *Requête du Roi* numéro 2). Les 5 gemmes violettes constituent la réserve des Ténèbres. Lorsque les Ténèbres sont levées par un Berserkers, la gemme retourne dans la réserve. **Si vous devez placer une gemme violette sur un Lieu, mais que la réserve est vide, la partie est perdue !**



## Éteindre un feu protecteur

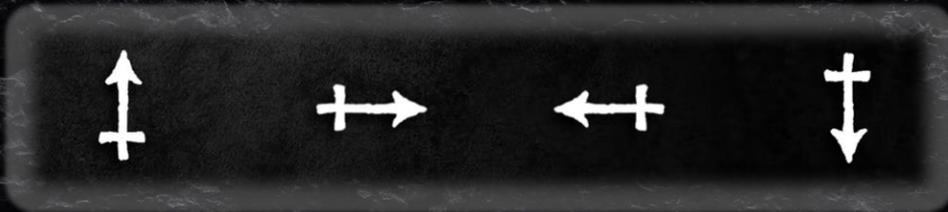
Le Cavalier éteint si possible le feu protecteur qui se trouve sur son Lieu. Retirez la gemme jaune s'il y en a une et remettez-la dans la réserve. **Important** : si les 8 feux protecteurs sont allumés, cette action est considérée comme une action « nulle » de la part des Cavaliers.



## Enrôler une escouade d'Orcs

Si et seulement si le Cavalier se trouve sur un Lieu qui affiche le symbole des Orcs  (ce symbole se trouve en bas à gauche sur les cartes Lieu), prenez un meeples disponibles et placez le sur la carte Lieu. Il ne peut pas y avoir plus de trois meeples Orcs en jeu. Si un meeples est retiré du jeu, remplacez le dans la réserve, il pourra revenir plus tard.

### Déplacement des ennemis



À côté des Actions des Cavaliers de l'ombre se trouve une flèche. Elle indique le déplacement que le Cavalier réalisera à la suite de son action. **D'autres ennemis utilisent les mêmes flèches pour se déplacer.** S'il y a 2 flèches, l'ennemi réalisera 2 déplacements. Contrairement aux Berserkers, **tous les ennemis** (Cavaliers, Orcs, Gobelins, Zodd) **peuvent se déplacer en traversant la zone de jeu.**

**Exemple 1** : Si un Cavalier qui se trouve sur le Lieu tout en haut à droite de la zone de jeu doit se déplacer d'un Lieu vers la droite, il se retrouvera tout en haut à gauche de la zone de jeu.

**Exemple 2** : Si une escouade d'Orcs se trouve tout en bas à gauche de la zone de jeu doit se déplacer d'un lieu vers le bas, elle se retrouvera tout en haut à gauche de la zone de jeu.

**Important** : même si l'Action d'un ennemi est nulle ou annulée, il faudra effectuer le déplacement affiché à côté de l'Action.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR - PHASE 3

### 3 – Phase des Orcs (phase ennemis)

*S'il n'y a pas d'escouade d'Orcs dans la zone de jeu, ignorez cette phase.*

S'il y a une ou plusieurs escouades d'Orcs dans la zone de jeu :

- Lancez un dé pour chaque meeples Orcs dans la zone de jeu. (Le dé bleu pour le meeples bleu, le noir pour le noir et le rouge pour le rouge)
- Placez les dés sur la carte Orcs au niveau des cases qui correspondent à leur valeur.
- Appliquez les effets des Actions Orcs dans l'ordre de votre choix.

## PRÉSENTATION DES ACTIONS DES ESCOUADES D'ORCS



### Attaque

L'escouade attaque tous les Berserkers qui se trouvent sur son Lieu.



### Éteindre un feu protecteur

L'escouade éteint si possible le feu protecteur qui se trouve sur son Lieu. Retirez la gemme jaune s'il y en a une et remettez-la dans la réserve. **Important** : si les 8 feux protecteurs sont allumés, cette action est considérée comme une action « nulle » de la part des Orcs.



### Ralentir les Berserkers

L'escouade ralentit vos Berserkers en bloquant l'un de vos dés Actions de votre prochain tour. Placez l'un de vos dés Actions sur le cadenas pour vous en souvenir. Vous ne pourrez pas lancer ce dé lors de votre prochain tour. Jusqu'à 2 dés peuvent être bloqués sur le cadenas.

### Chanceux !



Il ne se passe rien.

## FIN DU TOUR

À la suite de la phase 3, le tour prend fin et vous devez démarrer un nouveau tour.

## FIN DE PARTIE

- La partie est gagnée si vous avez allumé les 8 feux protecteurs, marqué du sceau sacré les 3 Cavaliers de l'ombre et satisfait les *Requête du Roi* piochées lors de la mise en place.
- La partie est perdue si vous devez placer une gemme violette dans la zone de jeu, mais que la réserve est vide **OU** si vos 3 Berserkers sont morts.

## MORT D'UN BERSERKER

Lorsqu'un Berserker se fait attaquer, vous devez placer son jeton sur sa face ⚔. Si un Berserker se fait attaquer alors qu'il est sur sa face ⚔, le Berserker meurt, retirez-le de la partie il ne reviendra plus (sauf s'il est ressuscité).

## LES PIÈCES D'OR

Lorsque vous gagnez une pièce d'or, avancez le curseur sur la carte Richesse. Lorsque vous dépensez une pièce d'or, reculez ce même curseur. Le curseur ne peut aller au-delà de 12. Les pièces d'or sont utilisables par tous les Berserkers dans la zone de jeu.

Les pièces d'or ont trois utilités :

- Activer certaines Actions de Lieu.
- Relancer un dé Actions.  
*Lors de votre tour, après avoir lancé les dés Actions, dépensez une pièce d'or pour relancer un dé. Vous pouvez effectuer cette opération autant de fois que vous le souhaitez durant la partie.*
- Cumuler des points de victoire.

Rappel : lors d'une partie, vous pouvez gagner des pièces d'or grâce aux Actions **Pillage** et **Pari**, mais également en venant en aide aux villageois.

## PRÉSENTATION DES CARTES REQUÊTES DU ROI

Les cartes Requête du Roi permettront à vos parties d'être toutes différentes. Les 12 cartes offrent plus de 4000 combinaisons possibles lors de la mise en place.

Lors de la mise en place d'une partie, vous devez piocher au minimum 2 cartes *Requêtes du Roi*. Si vous souhaitez plus de défi, piochez-en d'autres en respectant le code du « Stop ou Encore ». Piochez donc une troisième carte, puis une quatrième et ainsi de suite jusqu'à que le défi vous semble suffisant. Vous pouvez refuser d'activer jusqu'à 1 carte *Requête du Roi* lors du « Stop ou Encore », dans ce cas, replacez là sous le deck et piochez en une nouvelle. **Chaque carte Requête du Roi « active » vous fait gagner 2 pièces d'or en début de partie.** Attention, au-delà de 6 cartes *Requête du Roi*, vous serez limité à 12 pièces d'or (le maximum autorisé simultanément).

Les cartes *Requêtes du Roi* sont émargées de 1 à 12. Placez-les devant vous avant de lire cette section.

### **1 – Les Ténèbres ne sont pas tolérables !**

*Le Roi vous ordonne de ne laisser aucunes Ténèbres derrière vous, le peuple ne s'en remettrait pas.*

**Terminez la partie sans aucune gemme violette dans la zone de jeu.**

### **2 – L'alliance avec Loki.**

*Les Cavaliers de l'ombre sont soutenus par Loki rendant les Ténèbres encore plus puissantes et terrifiantes. Le Roi vous ordonne de revenir victorieux malgré cette alliance désastreuse.*

**Durant la partie, il peut y avoir jusqu'à 2 gemmes violettes par carte Lieu.**

### **3 – Dégagez ces Orcs de mes terres !**

*Le Roi est catégorique, il ne veut aucun Orc sur ses Terres. Il vous ordonne de faire ce qu'il faut pour tous les anéantir.*

**Terminez la partie sans aucune escouade d'Orcs en jeu.**

### **4 – Le secret des Elfes.**

*Le fils du Roi est gravement malade. Il faut par tous les moyens sauver son seul héritier. Le grand mage du palais est en mesure de soigner l'enfant, mais il lui manque un ingrédient : le Selvitar. Cette plante extrêmement rare est récoltée chaque printemps par les Elfes du Royaume. Le Roi vous ordonne de rassembler les trois peuples d'Elfes qui se trouvent au fin fond d'Helm et de les obliger à vous révéler où sont cachées leurs réserves de Selvitar.*

**Lors de la mise en place, positionnez les 3 cubes jaunes comme indiqué sur la carte, ils représentent les 3 groupes d'Elfes. Votre objectif est de faire en sorte que ces 3 cubes se retrouvent sur un même Lieu (utiliser les actions *Attirer* et *Repousser* pour cela). Lors de votre tour, si les 3 groupes d'Elfes sont sur un même Lieu, défaussez des dés Actions d'une valeur totale de 10 ou plus pour les faire parler. Ces dés ne pourront pas être utilisés pour autre chose durant ce tour. Retirez les cubes jaunes de la zone de jeu après avoir rempli cette Requête.**

### **5 – Aucun sacrifice !**

*Vous faites partie des dix guerriers les plus puissants du royaume. Le roi aura besoin de vous pour d'autres missions et vous ordonne de rester en vie coûte que coûte.*

**Vous devez terminer la partie avec vos 3 Berserkers en vie (même blessés).**

**Démarrer la partie avec la carte Aide aux villageois « G ».**

**Vous pouvez utiliser la carte « Potion de druide » pour ramener à la vie un Berserker sans que cela fasse échouer la Requête.**

## 6 – Pas touche aux Gobelins !

*Une dizaine de Gobelins sèment le trouble dans le royaume. Même s'ils risquent de vous gêner dans votre aventure, le Roi vous ordonne de ne pas leur prêter attention, car il n'est pas prêt à rentrer en guerre avec les armées Gobelins des terres voisines. Prenez sur vous et soyez forts, vous dit-il.*

Lors de la mise en place, positionnez le cube vert sur une carte Lieu au choix. Cette Requête du Roi présente un défi passif. Vous n'avez rien à faire de spécial que de supporter ces embêtants Gobelins. Ils vont s'amuser à vous éteindre les feux protecteurs allumés.

Lors de votre tour, tant que les 8 feux ne sont pas allumés, lancez le dé vert en même temps que les 4 dés Actions blancs. Puis avant de jouer vos Actions, positionnez et activez le dé vert sur la carte Gobelins à la case correspondante. Résultat 1, 2, 3 ou 4, les Gobelins éteignent un feu si possible et effectuent un déplacement. Résultat 5, les Gobelins effectuent deux déplacements. Résultat 6, rien ne se passe. Lors de votre tour, il est recommandé de déplacer les Gobelins (à l'aide des Actions Attirer/Repousser) et de les positionner sur des Lieux où ils ne pourront éteindre aucun feu. Dans ce cas, ils n'effectueront qu'un déplacement sans danger.

## 7 – La colère de Thor !

*Thor est en colère et il le fait savoir à travers un climat défavorable aux déplacements. Le Roi vous demande d'être prudent, car l'orage gronde depuis des semaines et ce n'est pas près de s'arrêter...*

Durant toute la partie, lors de votre tour, lancez le dé bleu en même temps que les 4 dés Actions blancs. Puis avant de jouer vos Actions, positionnez et activez le dé bleu sur la carte *La Colère de Thor* à la case correspondante. Résultat 1 : défaussez immédiatement tous vos dés de valeur 1, ils ne pourront pas être utilisés lors de ce tour (vous ne pouvez pas les modifier par une relance). Résultat 2 : défaussez immédiatement tous vos dés de valeur 2, ils ne pourront pas être utilisés lors de ce tour (vous ne pouvez pas les modifier par une relance). Résultat 3 : Vous ne pouvez pas effectuer d'Actions de déplacement lors de ce tour. Résultats 4, 5 et 6 : il ne se passe rien.

## 8 – Le grimoire de la sorcière.

*Le Roi vous a précédemment ordonné d'aller tuer une sorcière qui a trouvé refuge dans l'une des vastes forêts d'Helm. Le combat avec celle-ci aura été très difficile, les Berserkers ont tous subi des dégâts lors de cet affrontement. Avant de mettre le feu à sa cabane et de quitter son antre, les Berserkers ont trouvé un vieux grimoire. Ont-ils bien fait de l'emporter avec eux ?*

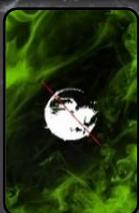
Lors de la mise en place, positionnez les 4 cartes *Grimoire* face cachée près de la zone de jeu. Vous démarrez la partie avec les 3 Berserkers blessés (face ) . Durant votre tour, vous pouvez défausser un ou plusieurs dés d'une valeur totale de 6 pour retourner l'une des 4 cartes Grimoire.



**Mauvaise manipulation** - Si vous retournez cette carte, choisissez l'un de vos Berserkers et retournez-le face « blessé ». S'il est déjà blessé, le Berserker meurt immédiatement.



**Transformer la pierre en or** - Si vous retournez cette carte, gagnez immédiatement 2 pièces d'or.



**Puissance Divine** – Si vous retournez cette carte, ignorez la **Phase 2** de ce tour de jeu.



**Le grimoire brûle sous vos yeux** – Si vous retournez cette carte, vous ne pouvez plus utiliser le Grimoire. Rangez les cartes *Grimoire* dans la boîte jusqu'à la fin de la partie.

## 9 – Le retour de Zodd.

*Zodd, demi-Dieu qui erre sans but, sans roi, sans maître et qui apporte la destruction là où il se trouve est de retour à Helm ! Ce n'est vraiment pas le moment, mais vous n'avez guère le choix. Le Roi vous ordonne de l'attaquer suffisamment fort pour le faire fuir du Royaume.*

**Vous devez attaquer Zodd à 3 reprises afin de le faire fuir du Royaume. Lors de la mise en place, placez un cube blanc sur le cœur « 3 » qui se trouve sur sa carte. Positionnez le cube orange (Zodd) sur le lieu de départ des Cavaliers de l'ombre. Durant toute la partie, lors de votre tour, lancez le dé rouge en même temps que les 4 dés Actions blancs. Puis avant de jouer vos Actions, positionnez et activez le dé rouge sur la carte *Le retour de Zodd* à la case correspondante. Résultat 1, 2, 3, 4, ou 5 : Zodd se déplace dans le sens de la flèche. Résultat 6 : il ne se passe rien. À la fin de la phase 1, tous les Berserkers qui se trouvent sur la même carte Lieu que Zodd sont blessés ! Vous ne pouvez pas contrer cette blessure, alors prudence.**

**Pour attaquer Zodd, l'un de vos Berserkers doit se trouver sur la même carte Lieu que lui et vous devez défausser un ou plusieurs dés d'une valeur totale de 6. Pour chaque total de 6 ainsi défaussée, diminuer de 1 les points de santé de Zodd. Si le curseur descend en dessous de 1, retirez Zodd de la partie. (Il est autorisé de l'attaquer plusieurs fois lors d'un même tour.)**

## 10 – Le trésor de Galloway.

*Les caisses du royaume sont vides ! Le roi vous ordonne de mettre la main sur le fameux trésor de Galloway. Pour cela, il vous donne une carte qui affiche les endroits où chercher. « Trouvez ce trésor, car même si nous survivons aux Cavaliers de l'ombre, nous serons face à une menace bien plus grande » vous dit-il.*

**Lors de la mise en place, positionnez les 6 jetons « Trésor » face cachée comme indiqué sur la carte. Un seul d'entre eux présente sur sa seconde face le fameux trésor. Veillez à ne pas savoir où se trouve le jeton imprimé. Votre objectif est de retrouver le trésor parmi les 6 jetons. Pour retourner un jeton, l'un de vos Berserkers doit se trouver sur la carte Lieu du jeton et vous devez défausser un ou plusieurs dés d'une valeur totale de 6. Si le jeton est vierge retirez le de la partie et continuez vos recherches. Si le jeton affiche le logo Trésor, l'objectif de la Requête est un succès, retirez tous les jetons Trésor restants de la partie.**

## 11 – Villageois apeurés.

*Le Roi vous prévient que depuis ces derniers mois un grand nombre de désastres se sont abattus sur Helm. Les villageois sont apeurés et ne sortent que très peu de chez eux.*

**Durant toute la partie, vous ne pourrez pas utiliser vos dés Actions de valeur 5 et 6 pour venir en aide aux Villageois. Il est donc impossible de faire augmenter la jauge « Aide aux villageois » en défaussant des 5 ou des 6.**

## 12 – Orcs déchainés !

*Le Roi est inquiet pour vous. L'hiver dernier, il a entrepris une battue démesurée pour exterminer un maximum d'Orcs qui se trouvaient enfouis sous les sols d'Helm. Depuis, les Orcs restants sont d'une sauvagerie sans pareil ! Soyez prudent.*

**Durant toute la partie, les Escouades d'Orcs jouent deux fois de suite. Effectuez deux fois la Phase 3 lors de chaque tour.**

## LE ROI NE DORT JAMAIS !

Même s'il existe plus de **479 000 000** de combinaisons possibles lors de la mise en place de la zone de jeu et plus de **4 000** combinaisons possibles lors de la pioche des cartes *Requêtes du Roi*, nous voulions vous proposer encore plus de rejouabilité !

Vous avez probablement remarqué la carte « *Requêtes du Roi* » vierges dans la boîte de jeu. Elle est là pour vous permettre d'imaginer vos propres « quêtes ». Collez dessus à l'aide d'un papier autocollant de nouveaux enjeux, de nouvelles créatures, de nouvelles histoires. Partagez vos créations avec la communauté de joueurs et envoyez-les-nous à cette adresse : [aloneeditions@gmail.com](mailto:aloneeditions@gmail.com), nous nous ferons un plaisir de les partager sur notre site web [www.aloneeditionsgames.com](http://www.aloneeditionsgames.com). Vous pouvez également télécharger le « modèle modifiable » sur ce même site web.

## SAUVEGARDE ( LE MOT DE L'AUTEUR )

Berserkers est un jeu très exigeant. Il est dans la lignée de Way of the samurai et de The Road. La victoire sera souvent proche, mais pas simple d'accès. Cependant, développer un mode « facile » pour diminuer artificiellement la difficulté et dénaturer l'expérience de jeu n'est pas mon désir.

Néanmoins, j'ai une solution à vous proposer pour éviter la frustration, surtout lors de la découverte du jeu : LA SAUVEGARDE !

Une fois par partie, vous avez la possibilité de sauvegarder votre aventure et d'y placer un « checkpoint ».

### Comment ça marche ?

Durant votre partie, au moment le plus opportun, prenez une photo de la table de jeu, puis continuez votre aventure. Si plus tard, vous perdez votre partie, reprenez au moment de votre sauvegarde en replaçant les éléments comme sur la photo. Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule fois par partie. Pensez à sauvegarder lors d'un moment stratégique !

Attention, en cas de victoire, la sauvegarde vous fera perdre des points sur votre score final.



## CALCULEZ VOTRE SCORE

Une victoire, c'est bien. Un bon score, c'est mieux.

À la suite d'une victoire, vous pouvez calculer votre score en suivant la logique suivante :

Chaque pièce d'or en votre possession vous rapporte **1 point**.

Chaque Berserker en vie, non blessé vous rapporte **3 points**.

Chaque Berserker en vie, blessé vous rapporte **2 points**.

Chaque escouade d'Orcs dans la zone de jeu vous fait perdre **2 points**.

Si vous avez utilisé votre Sauvegarde, perdez **5 points**

Ajoutez **2 points** supplémentaires pour chaque *Requête du Roi* actives.

**Le total correspond à votre score définitif de fin de partie.**



**0 point (ou moins) :** Qui êtes-vous mendiant ?

**Entre 1 et 5 points :** Vous appelez ça une victoire ?!

**Entre 6 et 10 points :** Vous avez trop trainé à la taverne.

**Entre 11 et 15 points :** Vous commencez à maîtriser votre hache...

**Entre 16 et 19 points :** Bravo Berserker, le roi est fier de vous !

**20 points et + :** Ýossef vous nomme chevalier de la BoardGameTable Ronde.

Berserkers est un jeu de Ýossef Fårhi, illustré par Ezekiel Avitya, MrFantasy, Iuri W.T et édité par Alone Editions. Tous droits réservés © 2023

# RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

## Phase 1

- **Lancez les 4 dés Actions** (dés blancs).  
N'oubliez pas de lancer en même temps le dé Gobelins, La colère de Thor et le dé Zodd s'ils font partie de vos *Requêtes du Roi*.
- **Placez et jouez les dés Gobelins, la colère de Thor et Zodd s'ils font partie de vos Requêtes du Roi.**
- **Placez et jouez les dés Actions sur les cartes Action.**  
1 dé maximum par carte Actions.  
2 dés maximums par carte Actions améliorée.  
Défaussez un ou plusieurs dés pour aider les Villageois.  
Aide aux Villageois niveau 4 = 1 pièce d'or OU une carte Aide aux Villageois.

## Phase 2

- **Lancez les 3 dés Cavaliers de l'ombre** (noir, bleu et rouge).
- **Placez et jouez les dés sur la carte Cavaliers de l'ombre.**  
Appliquer les effets des Actions Cavaliers dans l'ordre de votre choix.

## Phase 3

- **Si une ou plusieurs escouades d'Orcs sont présentes dans la zone de jeu, lancez les dés Orcs** (noir, bleu et rouge).
- **Placez et jouez les dés sur la carte Orcs.**  
Appliquer les effets des Actions Orcs dans l'ordre de votre choix.

## RAPPELS

- Si les 8 feux protecteurs sont allumés, rien ni personne ne peut les éteindre.
- Les cartes *Aide au Villageois* défaussées sont retirées de la partie.
- Les Cavaliers de l'ombre ne peuvent enrôler des Orcs que s'ils se trouvent sur un Lieu qui présente ce logo : 
- Les ennemis peuvent traverser la zone de jeu durant leurs déplacements.
- Vous démarrez la partie avec 2 pièces d'or pour chaque Requête active.
- Si vous devez poser une gemme violette (Ténèbres), mais que la réserve est vide, la partie est perdue.
- Si vos 3 Berserkers sont morts, la partie est perdue.
- Certaines Actions de Lieu coutent 1 pièce d'or.