



Contexte

Sortis tout droit des abysses, deux puissantes nations entrent en jeu pour se mesurer aux autres: les Germains et les Macédoniens. En plus des pouvoirs spécifiques de chaque peuple, les joueurs ont maintenant l'occasion d'en acquérir de nouveaux.

Matériel

34 cartes: 11 cartes Armée pour chacune des deux nouvelles nations, 2 cartes Cité, 2 cartes Nation, 6 cartes Pouvoir, 2 cartes Résumé, Règles du jeu en anglais, allemand et français

Préparation

En plus des préparations du jeu de base, deux cartes Nation supplémentaires (les Germains et les Macédoniens) sont mélangées avec les autres, et une nation au hasard est assignée à chaque joueur. Grâce à cette extension, Pergamemnon se joue avec jusqu'à 7 joueurs. Avec autant de joueurs, les 24 cartes Créature sont requises, et au début de la partie, 14 sont pigées et placées en jeu, face visible. Chaque joueur prend la pile de cartes de sa nation, et fait ses préparations comme dans le jeu de base. De plus, 6 cartes Pouvoir sont placées en jeu, face visible.

Les cartes Résumé indiquent les effets d'une victoire, d'une défaite et d'une égalité lors d'une bataille, tant pour l'attaquant que pour le défenseur.

Déroulement

L'extension ne change pas le déroulement du jeu, mais y ajoute une option supplémentaire:

Après une défaite (et non une égalité), le joueur perdant peut prendre n'importe quelle carte Pouvoir. Il peut même s'agir d'une carte déjà prise par un autre joueur.

Pour ce faire, parmi les cartes restantes de sa main, il prend celle qui a la plus haute valeur de charisme, et la combine avec au moins une carte Charisme ou Créature/Armée précédemment capturée (donc placée à demi sous sa carte Cité).

Le coût d'une carte Pouvoir, en termes de charisme, est montrée dans le coin supérieur gauche de la carte. Le joueur place alors la carte Pouvoir en face de lui, face visible, et peut désormais utiliser l'avantage qu'elle confère.

La carte prise de sa main pour obtenir ce Pouvoir, ainsi que toutes les autres cartes de sa main, s'ajoutent alors à sa défausse. Les cartes prises en-dessous de sa carte Cité, utilisées pour le charisme nécessaire à l'obtention du pouvoir, sont écartées du jeu.

Si c'est à un autre joueur que la carte Pouvoir a été prise, ce dernier reçoit des cartes Charisme de la réserve, équivalentes au coût de la carte Pouvoir qu'il a perdue, et les place en-dessous de sa carte Cité, à demi visible.

Traduction:

Silke Stahl + Jérôme Morin-Drouin

© Irongames 2012 | Créateur: Bernd Eisenstein | Artiste: Matthias Catrein

Cartes Pouvoir

Ambush (embuscade - coût en charisme: 5)

L'attaquant n'est pas obligé de nommer l'arme utilisée lorsqu'il attaque.

Shield Defense (défense bouclier - coût en charisme: 5)

Pour la première carte seulement, c'est la plus haute valeur en défense qui est utilisée, peu importe l'arme utilisée par l'attaquant.

Disorder (désordre - coût en charisme: 4)

Avant le début de la bataille, une carte de la main du défenseur, prise au hasard par l'attaquant, est défaussée. Le défenseur a donc une carte disponible en moins pour cette bataille.

Sound the retreat (sonner la retraite - coût en charisme: 3)

Toutes les valeurs de défense de la première carte jouée sont augmentées de 2.

Supply (approvisionnement - coût en charisme: 4)

Le joueur garde une carte de plus en main. Cela peut déclencher la fin de la partie. Lorsqu'un joueur perd ce pouvoir, il doit immédiatement choisir une des cartes de sa main et la défausser.

Heroism (héroïsme - coût en charisme: 2)

Le joueur ne peut pas perdre son leader. Lors d'une défaite impliquant le leader, ce dernier n'est pas capturé par son adversaire, mais simplement défaussé. Cela signifie que le pouvoir spécial de sa nation ne peut être perdu.

Nations

Germains

Capitale: Cologne (Colonia Agrippina), leader: Arminius, troupes: 2x sanglier sauvage, 2x lancier, 2x berserker, chevalier, 2x archer, lanceur de hache.

Le joueur germain peut utiliser **tout** le charisme de sa main pour recruter des créatures (et obtenir des cartes Pouvoir). Il doit tout de même utiliser au moins une carte Charisme ou une carte capturée prise en-dessous de sa cité. Si Arminius est éliminé au cours d'une bataille, le joueur germain ne peut plus, désormais, jouer plus d'une carte de support lorsqu'il se défend.

Conseil: À l'exception d'Arminius, le joueur germain a accès à peu de charisme. Au début du jeu, il est donc recommandé d'ajouter des cartes capturées à sa pile, de façon à profiter des pouvoirs spéciaux des Germains plus tard dans la partie.

Faiblesses: charisme, défense

Macédoniens

Capitale: Pella, leader: Alexandre, troupes: 2x cavalier léger (Hetaroi), 2x phalange, 2x mercenaire, 2x frondeur, cavalier lourd.

Chaque fois qu'il reçoit une nouvelle carte Charisme réserve après une bataille, le joueur macédonien en reçoit une supplémentaire, comme récompense. Si Alexandre est éliminé lors d'une bataille, chaque carte avec points de victoire dans la pile macédonienne vaut ½ point de moins.

Conseil: Les Macédoniens sont capables d'accumuler beaucoup de cartes Charisme. Les mercenaires sont utiles pour régler les égalités lors d'une bataille.

Faiblesses: aucune