

BERSERKERS

CHAOS EXTENSION

INTRODUCTION

L'extension Chaos pour le jeu Berserkers se présente sous la forme de 5 modules à intégrer à vos parties à votre guise.

MODULE 1

NOUVELLES CARTES « AIDE AUX VILLAGEOIS »

Ce module ajoute de nouvelles cartes *Aide aux Villageois*.

Pour intégrer ce module, il suffit d'ajouter les 6 cartes au deck *Aide aux Villageois* lors de la mise en place.

Présentation des effets des nouvelles cartes :

K – Sceptre de lumière

Défaussez le *Sceptre de Lumière* pour retirer une gemme *violette* qui se trouve dans la zone de jeu. Remplacez la gemme *violette* dans la réserve *Ténèbres*.

L – Pierre scintillante

Défaussez la *Pierre scintillante* pour repousser jusqu'à 3 Cavaliers de l'ombre présents sur votre lieu vers un ou plusieurs lieux adjacents.

M – Bague de visions

La *Bague de Visions* permet de connaître les actions des Cavaliers de L'ombre avant celles de vos Berserkers.

Au début de votre tour (avant de lancer vos dés Actions), défaussez la *Bague de visions* afin de lancer les dés des Cavaliers de l'ombre, puis lancer vos dés, réalisez vos actions et enfin réalisez les actions des Cavaliers de l'ombre.

N – Roche sacrée

Défaussez la *Roche sacrée* et dépensez 1 pièce d'or afin de choisir une carte du deck Aide aux Villageois parmi les 5 premières. Mélangez les 4 cartes non choisies dans le deck.

O – Grotte secrète

Les Villageois partagent avec vous des informations concernant une grotte secrète qui peut vous servir de refuge. Positionnez la *Grotte Secrète* adjacente à un lieu autour de la zone de jeu. Seuls vos Berserkers peuvent s'y rendre. Lorsque vos Berserkers sont dans la grotte secrète, ils ne peuvent pas être blessés.

Toutes les autres créatures ignorent la grotte secrète lors de leurs déplacements et autres actions.

P – Pillage fructueux

Les Villageois partagent avec vous des informations concernant des villages peu sécurisés.

Lorsque vous piochez cette carte, retirez la carte *Pillage* de la partie et remplacez-la par la nouvelle carte *Pillage*.

MODULE 2

NOUVELLES CARTES « REQUÊTES DU ROI »

Ce module ajoute de nouvelles cartes *Requêtes du Roi*.

Pour intégrer ce module, il suffit d'ajouter les 9 cartes au deck *Requêtes du Roi* avant la mise en place.

Présentation des effets des nouvelles cartes :

13 – Obscurité profonde

Aidés par une étrange force démoniaque, les Cavaliers de l'ombre absorbent la lumière en plantant dans les régions d'Helm des Totems de noirceur. Vos Berserkers devront détruire ces Totems pour sauver Helm et anéantir la menace.

Lorsqu'un Cavalier de l'ombre fait tomber les *Ténèbres* sur une carte *Lieu* qui contient déjà une gemme violette, et/ou qui contient des Orcs, retournez la carte *Lieu* sur son côté « Noir et Blanc ». Les éléments déjà sur la carte *Lieu* restent sur la carte *Lieu*.

Lorsqu'un Lieu est sur son côté « Noir et Blanc » :

- Vous ne pouvez pas lever les *Ténèbres*.
- Vous ne pouvez pas activer l'action du Lieu.

Pour détruire un Totem, un Berserker présent sur le Lieu doit défausser un dé 6 ou un dé 1. S'il le fait, vous pouvez retourner la carte Lieu sur son côté « Couleur ».

Pour remporter cette requête, aucune carte Lieu ne doit être positionnée sur sa face « Noir et Blanc » en fin de partie.

Cette requête n'est pas compatible avec la Requête 2.

14 – La Notoriété du Roi

Le Roi s'inquiète pour sa notoriété. Il soigne son image depuis des années, mais selon certaines rumeurs sa réputation aurait chuté considérablement. Il vous demande de récolter des informations à ce sujet durant votre aventure.

Vous devez récolter 5 informations pour remporter cette requête. Pour chaque information vous devrez défausser un ou plusieurs dés.

Pour l'information 1, 2 et 3 vous devrez défausser un dé de valeur 1, 3 ou 5.

Pour l'information 4, vous devrez défausser deux dés de valeur 1, 3 ou 5 (pas forcément identiques).

Pour l'information 5 vous devrez défausser 3 dés de valeur 1,3 ou 5 (pas forcément identiques).

Vous devrez récolter les informations dans l'ordre croissant. Vous pouvez récolter des informations uniquement durant votre tour de jeu. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour.

15 – Colère rouge !

L'un des Cavaliers de l'ombre est le chef de l'escouade et ne reculera devant rien pour faire tomber Helm. Soyez vigilant avec le Cavalier rouge.

S'il y a 2 Ténèbres ou moins dans la zone de jeu, le Cavalier de l'ombre rouge joue deux fois lors de son tour !

Durant le tour des Cavaliers, lancez les 3 dés Cavaliers, réalisez leurs actions, relancez le dé rouge puis réalisez les nouvelles actions du Cavalier rouge.

(S'il y a 3 gemmes *violettes* ou plus dans la zone de jeu entre le premier lancer et le lancer du dé rouge, ne lancez pas le dé rouge.)

16 – Orcs aliénés !

Les Orcs sont victimes de magie noire de la part des Cavaliers de l'ombre. Ils ont perdu leur lucidité pour laisser place à une bestialité sans nom.

Lors de la mise en place, remplacez la carte Orcs par cette nouvelle carte Orcs. Celle-ci sera effective jusqu'à la fin de la partie.

17 – La Déesse Hel

La déesse Hel se présente à vous et vous propose un pacte que vous acceptez après une légère hésitation. Elle vous propose de rendre l'un d'entre vous immortel durant un certain temps avant de venir récupérer son âme. Le sacrifice fait partie de la vie des guerriers...

En début de partie, déterminez lequel de vos Berserkers aura pactisé avec Hel. Puis placez un cube en bois sur la croix.

Votre Berserker sera immortel durant les 10 premiers tours de jeu.

Un Berserker immortel ne craint plus les attaques des Cavaliers, Orcs et autres créatures.

À chaque début de tour de jeu, faites avancer le cube en bois d'un niveau. Lorsque le cube arrive sur le crâne, retirez le Berserker du jeu et il ne pourra plus revenir.

Cette requête n'est pas compatible avec la Requête 5.

18 – La bibliothèque royale

Un vol a été commis à la bibliothèque royale. Des livres maudits ont été dérobés par des jardiniers du Royaume. D'après les rumeurs ils se trouvent actuellement dans un petit village au fin fond d'Helm. Vous devez retrouver ces livres par la force ou par la ruse !

Lors de la mise en place, mélangez la carte **18bis** avec les 5 premières cartes du deck **Aide aux Villageois**.

Vous pouvez récupérer cette carte qui représente les « livres maudits » de 2 façons :

- Aidez les Villageois en gagnant des cartes jusqu'à la piocher.
- Lors d'une Action Pillage, si vous obtenez un 6, vous avez le choix entre récupérer votre butin ou récupérer la carte « livres maudits » directement dans le deck.

Attention, ces livres sont maudits, si vous les possédez votre destin sera plus difficile à maîtriser !

Dès lors les « livres maudits » en votre possession et jusqu'à la fin de la partie, **pour relancer un dé Action lors de votre tour, vous devez payer deux pièces d'or au lieu d'une.**

MODULE 3

LE MARCHÉ

Ce module ajoute une nouvelle mécanique ainsi qu'une nouvelle utilisation des pièces d'or. Lors de la mise en place, placez ces 4 cartes près de votre zone de jeu.



Avec le module *Le Marché* vous pouvez à tout moment durant votre tour de jeu dépenser des pièces d'or pour consulter une voyante, recruter un allié et/ou améliorer vos montures.



Voyante : Dépensez 2 pièces d'or pour regarder les 3 premières cartes du deck *Aide aux Villageois*. Replacez ces cartes dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez placer jusqu'à deux de ces cartes sous le deck.

Sleipnir : Dépensez 3 pièces d'or pour que vos montures soient bénies par Sleipnir. Placez la carte Sleipnir près de vos cartes Actions. Cette carte agit comme une cinquième carte Actions pour vos Berserkers. Cependant, elle vous propose uniquement des actions de déplacements. Vous ne pouvez poser qu'un dé maximum sur cette carte lors de votre tour.



Asbjorn : Dépensez 4 pièces d'or pour recruter Asborn, un valeureux guerrier qui vous aidera dans votre aventure.

Placez le jeton Asbjorn sur une carte Lieu où se trouve l'un de vos Berserkers. Placez la carte Actions Asbjorn près de vos cartes Actions. Asbjorn a sa propre carte Actions et elle ne peut être utilisée que pour lui. Vous pouvez y placer jusqu'à deux dés par tour.

Si Asbjorn est blessé, retirez-le de la zone de jeu. Vous pourrez le recruter de nouveau contre 4 pièces d'or dès votre prochain tour.

Hilda : Dépensez 5 pièces d'or pour recruter Hilda, une guerrière bénie par les dieux.

Placez le jeton Hilda sur une carte Lieu où se trouve l'un de vos Berserkers. Placez la carte Actions Hilda près de vos cartes Actions. Hilda a sa propre carte Actions et elle ne peut être utilisée que pour elle. Vous pouvez y placer jusqu'à deux dés par tour.

Si Hilda est blessée, retirez-la de la zone de jeu. Vous pourrez la recruter de nouveau contre 5 pièces d'or dès votre prochain tour.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul allié à la fois dans la zone de jeu. C'est pour cette raison que le jeton Asbjorn/Hilda est double face.

MODULE 4

LE SACRIFICE DU ROI

Le Roi souhaite véritablement votre réussite. Il fait donc appel à Arkhon, un puissant sorcier qui maîtrise le feu et la résurrection. Il accepte de lui céder une part de ses richesses pour que vous puissiez mener à bien vos missions.

Lors de la mise en place prenez, sans la regarder, l'une des 3 cartes *Sacrifice du Roi* et placez-la près de votre zone de jeu face cachée. Retirer du jeu les deux autres cartes.



Si les *Ténèbres* ont envahi Helm ou si vos trois Berserkers sont morts, retournez la carte *Sacrifice du Roi*. Elle vous indiquera comment revenir en jeu afin de terminer vos missions.

Si vous perdez à cause de la mort de vos Berserkers, vous devez considérer la partie haute de la carte. Si vous perdez à cause des *Ténèbres*, vous devez considérer la partie basse de la carte.

Ce module vous permettra de jouer avec plus de Requête de Roi qu'à votre habitude. Si vous décidez de jouer avec ce module, perdez automatiquement 10 points à votre score final.



Revenez en jeu avec vos 3 Berserkers face « blessés » dans le Lieu de départ.

Perdez votre or et vos objets (sauf les objets liés à vos quêtes).

Retirez jusqu'à 3 gemmes *Ténèbres* de la zone de jeu.

Positionnez tous vos Berserkers sur la face « Blessé ».



Revenez en jeu avec 1 Berserker dans le Lieu de départ.

Retirez une gemme *Ténèbres* de la zone de jeu.

Retirez 1 gemme *Ténèbres*.

Gagnez 2 pièces d'or.



Revenez en jeu avec 2 Berserkers face « blessé » dans le Lieu de départ.

Retirez 2 gemmes *Ténèbres* de la zone de jeu

MODULE 5

THE BERSERKERS PROJECT

Ce module ajoutera des événements à vos parties afin de les rendre imprévisibles.

Placez la carte ***The Berserkers Project*** à côté de votre zone de jeu.

Au début de votre tour, avant de lancer les dés Actions, annoncez une lettre comprise entre A et H et un chiffre entre 1 et 6, puis lancez un D6. Si le résultat du dé coïncide avec le chiffre annoncé, scannez le QRCode au dos de la carte et lisez l'événement qui correspond à la lettre et au chiffre annoncés.



Exemple : si vous annoncez B-6 et que le résultat est un 6, lisez l'événement B6.

Les événements apporteront un peu de narration, mais surtout des effets bénéfiques et/ou néfastes à vos parties. Après avoir lu un événement, retirez la carte ***The Berserkers Project*** de la partie. Un événement maximum peut être lu par partie.

Retrouvez tous les événements en scannant le QRCode ou en suivant ce lien : aloneeditionsgames.com/berserkerproject

Les événements ont été rédigés et imaginés par la communauté de joueurs. Un ÉNORME MERCI à eux d'avoir participé et d'avoir rendu Berserkers encore plus riche !