

CAMPAGNE SOLO



APERÇU

Il y a eu 16 forts principaux construits le long du mur d'Hadrien au cours de son histoire. Tout au long de cette campagne, vous voyagerez de la côte Est à la côte Ouest de l'Angleterre dans le but de **construire chacun de ces forts historiques**. Chacun de ces forts réserve ses propres défis uniques et des changements de règles thématiques.

PRINCIPE DE JEU

Cette campagne a été conçue pour être jouée de manière optimale avec la **difficulté « normale »**. Afin de vous proclamer victorieux, **vous devrez remporter chacun des 16 forts**. Si vous échouez à un fort en particulier, vous devrez le recommencer avant de passer au suivant. Chaque Fort offre également un défi facultatif. Si vous relevez ce défi, tout en remplissant les conditions de victoire, vous recevrez **un bonus de mise en place pour le Fort suivant**. Cela s'applique à toutes les parties du prochain Fort, même si vous échouez lors de vos premières tentatives.

À la mise en place de chaque partie, lisez toutes les règles du Fort et les objectifs uniques :

- **les règles du Fort** (le cas échéant) apportent des modifications mineures aux règles de base,
- **les objectifs** (du Fort) décrivent ce que vous devez faire pour gagner et passer au fort suivant.

FORT 1 : SEGEDUNUM

Le fort se trouve à l'extrémité orientale du mur d'Hadrien (à Wallsend) près des rives du Fleuve Tyne. Son nom signifiait « solide fort » ou « fort victorieux ».

RÈGLES DU FORT

Révélez seulement 1 Carte Prospection Neutre chaque Année, au lieu de 2.

OBJECTIFS

Vous devez terminer toutes les sections du Mur et marquer 70 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 20 PV ou plus sur au moins 3 Pistes Attributs.

BONUS DE MISE EN PLACE :

FORT 2 : PONS AELIUS

Pons Aelius était placé ici pour garder le passage de la rivière. Le pont est le seul connu à porter le nom d'un empereur en dehors de Rome.

RÈGLES DU FORT

Pas de changement.

OBJECTIFS

Vous devez construire la Grande Route et marquer 70 PV ou plus.

DÉFI

N'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

BONUS DE MISE EN PLACE :

FORT 3 : CONDERCUM

Condercum était un fort de cavalerie contenant une résidence de commandant, un quartier général, un hôpital, des ateliers, des casernes, des écuries et deux greniers. Un village (ou vicus) s'est développé autour du fort.

RÈGLES DU FORT

Pas de changement.

OBJECTIFS

Vous devez terminer les 5 pistes Citoyens et marquer 70 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 17 PV ou plus sur au moins 3 Pistes Attributs.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 4 : VINDOBALA

Le nom Vindobala se traduit par « pic blanc » ou « murs blancs ».
Pendant son temps, Vindobala a été démoli et complètement reconstruit à plusieurs reprises.

RÈGLES DU FORT

Le Grenier, l'Hôtel, l'Atelier, la Route et tous les Bâtiments (de toutes les tailles) nécessitent 1 Ressource supplémentaire pour être construits (à l'exception des Diplomates).

OBJECTIFS

Vous devez marquer 65 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 20 PV ou plus sur au moins 2 Pistes Attributs.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 5 : ONNUM

Onnum aurait signifié « ruisseau », « frêne » ou « rocher ». Une plaque précise que la Sixième Légion était responsable des premiers travaux de construction.

RÈGLES DU FORT

Pas de changement.

OBJECTIFS

Vous devez construire, le Grand Grenier, le Grand Hôtel, la Grande Route, le Grand Atelier et marquer 75 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 10 PV ou plus sur chacune des 4 Pistes Attributs.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 6 : CILURNUM

Cilurnum était un fort de cavalerie. L'unité stationnée là était « ala Augusta ob virtutem appellata », ou « nommée Augusta en raison de sa vaillance ». Il abritait également de spectaculaires Bains Romains.

RÈGLES DU FORT

Vous ne pouvez pas construire le Théâtre ou l'École de Gladiateurs.

OBJECTIFS

Vous devez construire les Bains et marquer 23 PV ou plus de Vaillance.

DÉFI

Marquer 10 PV ou plus avec les Cartes Chemin.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 7 : BROCOLITIA

Le fort de Brocolitia abritait le Temple de Mithra, un dieu aimé des soldats romains. C'était le plus grand bâtiment de ce type à occuper le site.

RÈGLES DU FORT

Vous ne pouvez construire aucun Monument.

OBJECTIFS

Vous devez remplir les 3 Temples et marquer 65 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 20 PV ou plus de Renommée.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 8 : VERCOVICIUM

Le nom du fort Vercovicium signifie « lieu des combattants efficaces ».
Il a été conçu pour héberger un régiment d'environ 800 hommes.

RÈGLES DU FORT

Vous ne pouvez dépêcher aucun Diplôme.

OBJECTIFS

Vous devez avoir une Force totale de 12 entre les deux Gladiateurs (ils n'ont pas besoin de survivre) et n'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

DÉFI

Ne pas utiliser de Faveurs.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 9 : AESICA

Contrairement aux autres forts, Aesica est situé au sud du mur. Les fouilles entreprises ont mis au jour une multitude de trésors, dont une broche en bronze doré, une bague en bronze avec une gemme Gnostique et une broche émaillée en forme de lièvre.

RÈGLES DU FORT

Pas de changement.

OBJECTIFS

Vous devez avoir 8 Marchandises dans votre Marché et marquer 80 PV ou plus.

DÉFI

Construire au moins 3 Monuments et marquer 25 PV de Renommée.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 10 : MAGNIS

Magnis a été construit à l'origine pour garder la jonction des voies romaines Maiden Way et Stanegate et est antérieur au mur d'Hadrien.

RÈGLES DU FORT

Vous ne pouvez pas débiter la construction du Mur ou du Cippi avant la 3ème Année. La carte Destin de la 1ère Année doit comporter 2 Gladiateurs. Continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que ce soit le cas.

OBJECTIFS

Vous devez marquer 60 PV ou plus.

DÉFI

N'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 11 : BANNA

Banna signifie « Corne » en Celte et reflète la géographie du site.

Les constructeurs du mur de terre ont dû défricher des bois et drainer une petite tourbière avant que la construction ne puisse commencer.

RÈGLES DU FORT

Chaque case de la piste Mines et Forêts nécessite 2 Serviteurs pour être remplie.

OBJECTIFS

Vous devez marquer 70 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 15 PV ou plus sur au moins 3 Pistes Attributs.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 12 : CAMBOGLANNA

Camboglanna gardait une importante voie menant au mur et surveillait également la rive est du Cambeck contre les pillards de la région de Bewcastle.

RÈGLES DU FORT

Piochez 1 carte Destin supplémentaire lors de chaque attaque des Pictes.

OBJECTIFS

Vous devez marquer 70 PV ou plus et n'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

DÉFI

Marquer 10 PV ou plus avec les Cartes Chemin.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 13 : UXELODUNUM

Uxelodunum était le plus grand fort du mur d'Hadrien. En raison de la grande taille du fort, on pense qu'il a abrité un régiment de plus d'un millier de cavaliers.

RÈGLES DU FORT

Pas de changement.

OBJECTIFS

Vous devez terminer le Fort, le Mur et le Cippi et marquer 80 PV ou plus.

DÉFI

Marquer 12 PV ou plus avec les Cartes Chemin.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 14 : ABALLAVA

L'emplacement d'Aballava était stratégique pour garder deux gués de Solway à proximité, fréquemment utilisés par les raids des tribus du nord. Il existe également des traces de deux forts auxiliaires et de camps de marche.

RÈGLES DU FORT

Piochez 1 carte Destin supplémentaire lors de chaque attaque des Pictes. Vous ne pouvez dépêcher aucun Diplomate.

OBJECTIFS

Vous devez remplir toutes les lignes et colonnes de la grille Exploration et marquer 75 PV ou plus.

DÉFI

N'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 15 : COGGABATA

Coggabata était un petit fort, construit sur une colline pour garder l'extrémité sud des gués de Solway.

RÈGLES DU FORT

Piochez 1 carte Destin supplémentaire lors de chaque attaque des Pictes. Vous ne pouvez pas construire le Grand Grenier.

OBJECTIFS

Vous ne devez avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

DÉFI

Marquer 50 PV ou plus.

BONUS DE MISE EN PLACE :



FORT 16 : MAIA

Maia a été construit pour avoir une vue imprenable sur le littoral voisin. C'était le 2ème plus grand fort sur le mur. Le fort a été construit en terre et en bois mais a été démoli puis reconstruit en pierre.

RÈGLES DU FORT

Piochez 1 carte Destin supplémentaire lors de chaque attaque des Pictes. Révélez seulement 1 Carte Prospection Neutre chaque Année, au lieu de 2. Chaque case de la piste Mines et Forêts nécessite 2 Serviteurs pour être remplie.

OBJECTIFS

Vous devez terminer la Garde du mur et marquer 15 PV ou plus sur au moins 3 des Pistes Attributs.

DÉFI

N'avoir aucune Disgrâce en fin de partie.

 BONUS : Un peu de vantardise, ça ne fait pas de mal ?



Auteur : Bobby Hill
Développement : Shem Phillips
© 2021 Garphill Games / Pixie Games



Traduction française par
boardandgamer.com