



LA BAIE DES MÉTAL MANOS

Le Forgeron

Le Forgeron

Forgeron est un métier simple. Vous, Olaf Grondetonnerre, travaillez le métal et le feu. Vous avez quatre fourneaux ardents, avec lesquels vous forgez armes et armures pour

équiper les aventuriers qui partent au combat. Honnête, efficace et travailleur, vous pouvez facilement éviter la corruption, tant que vous contrôlez la chaleur !

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Forgeron
- 1 plateau Boutique de Forgeron
- 1 plateau d'Équipe de Forgeron
- 12 dés
 - ▶ 8 dés colorés Alliage
 - ▶ 4 dés noirs Charbon
- 1 Étal en 3D
- 20 Marchandises de Forgeron
 - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
 - ▶ 8 grandes (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique



MISE EN PLACE

- 1.** Placez devant vous sur la table le plateau Boutique de Forgeron, le plateau d'Équipe et l'Étal.
- 2.** Mettez un dé noir Charbon sur la case indiquée en-dessous de chaque Fourneau, avec la valeur adéquate visible.
- 3.** Prenez 1 dé Alliage de chaque couleur et posez-les sur les icônes Mécénat du Four à Fusion. La valeur affichée par ces dés n'a pas d'importance.
- 4.** Lancez les 4 autres dés Alliage et conservez-les à proximité du plateau, ils constituent votre réserve.
- 5.** Conservez les Armures (petites Marchandises) et les Armes (grandes Marchandises) près de vous.
- 6.** Posez la figurine de Forgeron sur la case d'action **Utiliser son Équipe**.

LES ACTIONS DU FORGERON

Alimenter un Fourneau (1 Heure)



Ajoutez des dés **Alliage** à un des quatre

Fourneaux. Les deux premiers Fourneaux sont pour les

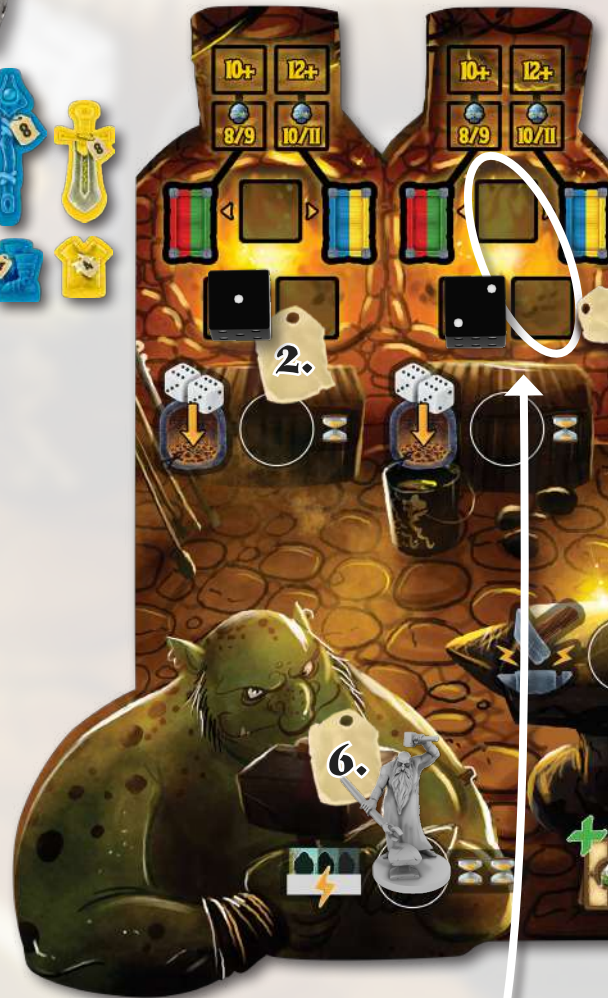
Armes (grandes Marchandises), le troisième et le quatrième sont pour les **Armures** (petites Marchandises).

Posez des dés Alliage de votre réserve sur des emplacements libres du **Fourneau** choisi.

Pour un grand Fourneau (Armes), vous devez poser 2 dés Alliage en une seule action.

Pour un petit Fourneau (Armure), vous devez poser 1 dé Alliage par action

Ceci est la première étape pour créer des **Marchandises**. Le processus doit être achevé avec l'action **Forger**. Le dé sur la case supérieure du Fourneau détermine la couleur de la Marchandise qui sera forgée.





Alimenter le Four à Fusion (1 Heure)

Posez n'importe quel dé Alliage sur le **Four à Fusion**. Ni la couleur ni la valeur de ce dé n'ont d'importance.

Ceci est la première étape pour obtenir un nouveau dé Alliage et le Mécénat des Salles de Clan. Le processus doit être achevé avec l'action Forger.



Forger (2 Heures)

Cette action vous permet de **forger** des Armes, des Armures, et de nouveaux Alliages. Vous pouvez Forger dans chacun de vos quatre Fourneaux, s'ils sont alimentés. Avec une seule action Forger, vous pouvez :

• Forger une Marchandise à partir d'un Fourneau alimenté.
 • Obtenir un nouveau dé Alliage du Four à Fusion alimenté.
 • Retirer des dés Alliage d'un Fourneau alimenté.

Forger des Marchandises aux Fourneaux alimentés :

1. Additionnez la valeur de tous les dés du Fourneau, compris celle du dé Charbon. Le résultat représente le niveau de **Chaleur** du Fourneau.

2. Comparez la Chaleur totale et la couleur du dé dans la case la plus haute du Fourneau à la table située au-dessus de ce Fourneau.

- Si le niveau de Chaleur atteint le seuil supérieur, obtenez la Marchandise de la couleur correspondante.
- Si le niveau de Chaleur atteint le seuil inférieur, obtenez la Marchandise de la couleur correspondante et piochez 1 carte Corruption.
- Si le niveau de Chaleur n'atteint aucun seuil, vous n'obtenez pas de Marchandise. Vous pouvez laisser

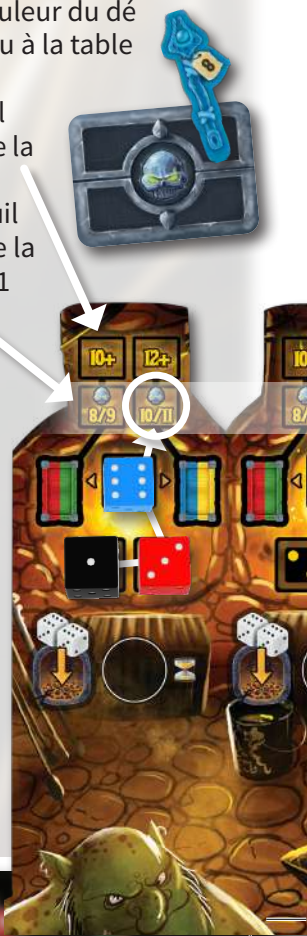
les dés Alliage sur ce Fourneau ou les retirer.

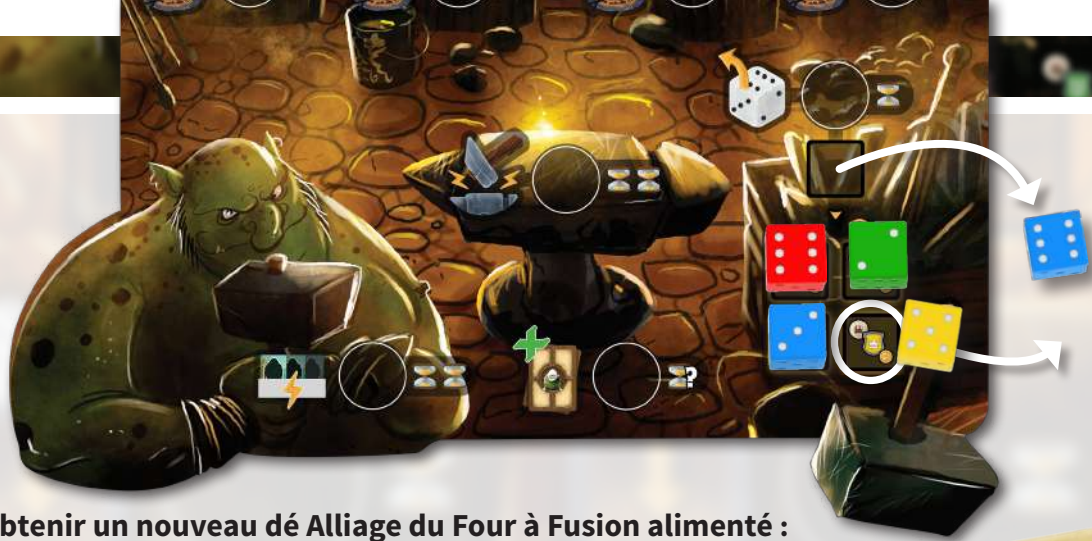
3. Retirez tous les dés Alliage utilisés si une Marchandise a été produite.

Note : la valeur d'un dé de Forgeron ne peut être modifiée, qu'il soit posé sur le plateau ou non, à moins qu'une action particulière ne le spécifie.

Note : vous pouvez produire des Marchandises de plusieurs Fourneaux avec une seule action Forger, en suivant les étapes 1 à 3 pour chaque Fourneau.

Forger une Armure (petite Marchandise) nécessite 1 dé Alliage et une faible Chaleur. Forger une Arme (grande Marchandise) nécessite 2 dés Alliage et une forte Chaleur.





Obtenir un nouveau dé Alliage du Four à Fusion alimenté :

- Retirez le dé qui a terminé d'alimenter le Four à Fusion.
- Retirez n'importe lequel des dés encore présents dans le Four à Fusion. L'icône Mécénat de phase de Marché est définitivement activée.

Terminer l'action Forger :

Pour terminer l'action Forger, lancez tous les dés retirés et placez-les dans votre réserve. Vous pouvez également relancer n'importe quels dés déjà présents dans votre réserve.

Note : la couleur et la valeur du dé qui a alimenté le Four à Fusion ainsi que celles du dé que vous choisissez de retirer ne sont pas liées. Vous pouvez retirer n'importe quel dé Alliage avec celui qui a alimenté le Four à Fusion.



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or pendant le Décompte Final.



Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque capacité d'Équipe à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.



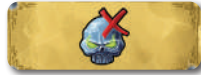
Souffleur : ajustez la valeur d'un ou plusieurs dés Charbon d'un total de trois points au maximum (distribués à votre guise entre autant de dés que vous le souhaitez, en les augmentant ou les diminuant).



Métallurgiste : remplissez entièrement les cases libres d'1 Fourneau avec des dés de votre réserve.



Apprenti : effectuez l'action Forger dans 2 Fourneaux alimentés au maximum.



Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.



Alimentez ce grand Fourneau avec 2 dés Alliage de votre réserve.
Forger : 1 Arme (grande Marchandise).



Alimentez ce petit Fourneau avec 1 dé Alliage de votre réserve.
Forger : 1 Armure (petite Marchandise).



Alimentez le Four à Fusion avec 1 dé Alliage de votre réserve. *Forger :* obtenez 1 nouveau dé Alliage, et révélez une icône Mécénat de la phase de Marché.



Forgez dans chaque Fourneau alimenté. Après avoir forgé, lancez tous les dés retirés et le nouveau dé obtenu, puis ajoutez-les à votre réserve. Vous pouvez relancer n'importe quels dés déjà dans votre réserve.



Si votre niveau de Chaleur atteint le seuil supérieur d'un Fourneau, vous pouvez Forger une Marchandise (sans piocher de carte Corruption)



Si votre niveau de Chaleur atteint le seuil inférieur d'un Fourneau, vous pouvez Forger une Marchandise, mais vous devez piocher 1 carte Corruption.

