

Déroulement d'une manche

- **Etape 1 (2eme manche ou +)** : (P.9 règles)
 - Appliquez des éventuels Evenements programmés.
 - Si manche de revenu : tous les joueurs reçoivent les revenus.
 - Si manche des Astrologues : 1 carte Proclamation des Astrologues est piochée. Ces cartes ont différents effets à la durée variée, qui modifient les règles du jeu.
- **Etape 2 (2eme manche ou +)** :
 - Retournez face visible vos jetons Population, Construction et Grimoire.
- **Etape 3 : Votre tour** (P. 10 règles)
 - Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, puis piocher pour compléter votre main. Si vous avez plus de cartes en main que votre limite de cartes, vous devez en défausser en conséquence. Votre limite est indiquée sur la piste de niveau de votre fiche de Héros.
 - Ensuite, plusieurs actions sont possibles : *Action de ville*, *Actions de moral* et *Actions de déplacement*
- **Etape 4** :
 - Vérifiez les Conditions de victoire et de défaite.
- **Etape 5** : (P. 9 règles)
 - Avancez le marqueur sur la Piste de manches de 1 case et reprenez à l'étape 1.

Actions de ville (P.10 règles)

- Vous pouvez effectuer chaque action de Ville une fois par manche. Elles peuvent être réalisées à votre tour, ou durant celui d'un autre joueur. Après avoir effectué une action de Ville, retournez le jeton correspondant sur votre plateau de Ville.
- Jeton Construction, utilisé pour développer votre Ville.
- Jeton Population, utilisé pour Recruter et Améliorer vos unités, ou Recruter un Héros secondaire.
- Jeton Grimoire, utilisé pour acheter des sorts.

Actions de moral (P.10 règles)

- Quand vous gagnez du Moral Positif, placez un jeton Moral près de votre deck de Héros. Vous ne pouvez avoir que 1 jeton de ce type en même temps, que vous pouvez utiliser à tout moment (même en Combat) pour effectuer l'une des 3 actions suivantes :
 - Piocher 1 carte dans votre deck de Héros.
 - Défausser autant de cartes que vous le souhaitez, puis en piocher le même nombre dans votre deck.
 - Relancer un dé.
- Lorsque votre Héros obtient un Moral Négatif, vous perdez un jeton Moral Positif, si vous en possédez un. Sinon, prenez un jeton Moral Négatif. Si votre Héros doit récupérer un jeton Moral Négatif alors que vous en avez déjà un, vous devez défausser toute votre main à la fin de votre tour.
- Si vous gagnez un Moral positif alors que votre Héros principal subit les effets d'un jeton Moral Négatif, défaussez ce jeton au lieu de prendre le Moral Positif.
- REMARQUE : La faction de la Nécropole ignore tous les effets de Moral.

Action de déplacement (P.10 règles)

- Pour chaque PD (points de déplacement) dépensé, retournez un de vos jetons Déplacement du côté marron pour pouvoir effectuer une des actions suivantes :
 - Déplacer un Héros de 0 ou 1 case dans n'importe quelle direction.
 - Prolonger un Combat contre des Unités neutres pendant 1 tour supplémentaire. Un combat contre un autre joueur ou une unité neutre Azur n'a pas besoin d'être prolongé avec une action de déplacement.
 - Révéler un tuile face cachée adjacente à votre Héros.

Cartes et effets

- **Fouiller (X)**: Vous pouvez soit regarder les (X) premières cartes de la pioche correspondante, en garder une et défausser les autres, soit ajouter à votre main la première carte de la défausse correspondante (au lieu de piocher (X) cartes). (P. 13 règles)
- Pour augmenter la puissance d'une carte sort, vous pouvez jouer une carte Artefact, Compétence, ou Puissance, ou encore défausser une ou plusieurs cartes Sort de votre main. **Un joueur ne peut lancer que 1 sort par tour de Combat**, mais peut utiliser autant de cartes qu'il le souhaite pour augmenter sa puissance. (P. 14 règles)
- Chaque carte Compétence et Caractéristique possède un effet Basique, en haut, et un effet Expert, juste en dessous. N'oubliez pas que vous ne pouvez jouer qu'un certain nombre d'effets Expert par manche, selon le niveau de votre Héros principal. (P.13 règles)

Combat de l'I.A. (P.33 règles)

- Lorsque vous affrontez une I.A., piochez 1 carte du deck I.A. à chaque activation d'une unité de l'I.A. et appliquez ses effets.
- Si possible, les Unités ennemies au Sol ou Volantes attaquent toujours des unités de même rang. Si ce n'est pas possible, elles ciblent l'unité qu'elles peuvent atteindre en parcourant le moins de cases. Elles se déplacent si nécessaire. Si elles ne peuvent pas attaquer une unité de même rang, elles ciblent en priorité des unités de rang inférieur.
- Les Unités ennemies à Distance attaquent en priorité les autres unités à Distance de même rang, puis celles de rang inférieur, et enfin celles de rang supérieur. S'il n'y a pas d'unités à Distance, elles attaquent les unités au Sol ou Volantes de même rang. S'il y a plusieurs cibles valides, elles attaquent l'unité la plus proche. S'il y a toujours plusieurs cibles valides, le joueur choisit l'unité attaquée.

Déplacement de l'I.A. (P.33 règles)

- Le Héros d'une I.A. a 3 Points de Déplacement pour parcourir le plateau principal. Faites-le agir en suivant cet ordre précis:
 - 1 : Vérifiez s'il se trouve sur la même tuile qu'un de vos Héros. Si c'est le cas, dépensez tous ses Points de Déplacement pour s'approcher et initier un Combat.
 - 2 : Vérifiez s'il y a des Mines ou des Enclaves à Revendiquer sur la même tuile que le Héros de l'I.A.. Si c'est le cas, déplacez-le sur la plus proche pour la Revendiquer.
 - 3 : Si les actions 1 et 2 ne sont pas possibles, déplacez-le vers votre Ville la plus proche.
 - 4 : Répétez depuis l'étape 1 jusqu'à épuisement de tous les Points de Déplacement. L'I.A. remporte automatiquement les Combats contre les Unités neutres, et son comportement peut varier suivant les scénarios.
- REMARQUE : Sauf indication contraire, un Héros ennemi entre en jeu sur la Ville de sa faction.

Unités

- Chaque unité de faction (hors neutre) possède une face Quelque et une face Groupe. (P.26 règles)
- Détermine les dégâts maximums que l'unité peut subir avant d'être vaincue. Quand une unité Améliorée subit autant ou plus de dégâts que son maximum de point de vie, retournez-la sur la face « Quelques ». Infligez les éventuels dégâts restants en les déduisant de son nouveau maximum de point de vie. **Après le Combat, tous les dégâts sont retirés des unités survivantes.** Cependant, si une carte Unité a été retournée sur sa face « Quelques », elle y reste jusqu'à être à nouveau Améliorée. (P.26 règles)
- Capacité spéciale (P.27 règles) :
 - **Action** (Symbole flèche vers la droite) : Appliquez l'effet au moment où l'unité s'active.
 - **Action d'Attaque** (Symbole hache) : Appliquez l'effet quand l'unité attaque. Appliquez l'effet uniquement sur la première attaque d'un combat.
 - **Autre Action** (Symbole tourbillon) : Vous pouvez appliquer l'effet à la place de n'importe quelle action normale.
 - **Passif** (Symbole sablier) : Appliquez l'effet chaque fois que les conditions sont remplies.
 - **Riposte** (Symbole coup d'épée) : Appliquez l'effet chaque fois que cette unité effectue une Riposte.
- Les unités de faction sont réparties en 3 rangs distincts (Bronze, Argent, Or), qui ne peuvent chacun être Recrutés que si vous avez une Demeure du rang requis. Une Demeure de rang 3 vous permet également d'utiliser la compétence « Diplomatie » pour Recruter des unités Azur. (P.28 règles)
- **À Distance** : Se déplace jusqu'à 1 case et ne peut pas attaquer après s'être déplacée ou peut attaquer n'importe quelle Unité ennemie puis bouger d'une case. Tant qu'elle n'est pas adjacente à une ou plusieurs Unités ennemies, une unité à Distance peut attaquer n'importe quelle unité sur le plateau de Combat. Elle subit toutefois une pénalité d'attaque (lancez 2 dés d'Attaque et appliquez le plus petit résultat) lorsqu'elle attaque une unité adjacente, ou si elle attaque une unité sur la ligne arrière ennemie en étant elle-même sur sa propre ligne arrière. (P.27 règles)
- **Au sol et volante** : Se déplace jusqu'à 3 cases et attaque les unités ennemies adjacentes. Volante => ignore les obstacles.

Plateau de ville

- Lorsque vous construisez une Guilde des Mages, Fouillez (2) Sort, 2 fois. Si une Guilde des Mages fait partie de vos Bâtiments de départ, placez ces cartes dans votre deck en début de partie, plutôt que dans votre main. Pour obtenir de nouveaux sorts, vous pouvez payer le coût indiqué sur le plateau de Ville pour Fouiller (2) Sort. Vous ne pouvez utiliser la Guilde des Mages que 1 fois par manche. Lorsque vous le faites, retournez le jeton Grimoire après votre Fouille (2). Vous ne pouvez pas acheter de sorts avec la Guilde des Mages durant la manche où vous l'avez construite. (P. 15 règles)
- Vous ne pouvez construire que 1 fois par manche, en retournant votre jeton Construction et en payant le coût du bâtiment indiqué sur le plateau de Ville. (P. 17 règles)
- Vous pouvez agrandir votre Armée en utilisant votre jeton Population afin de Recruter et Améliorer des unités. Vous pouvez alors immédiatement Recruter et Améliorer autant que vous le souhaitez, dans la limite de vos ressources. N'oubliez pas de retourner votre jeton Population lorsque vous avez fini d'agrandir votre Armée ! (P. 26 règles)

Combat

- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 unités en même temps sur le plateau de Combat. (P.26 règles)
- **Rappel** : contre des Unités neutres de rang Bronze à Or, le Combat dure seulement 1 tour. Contre des Unités neutres de rang Azur ou des Héros I.A., le Combat dure jusqu'à ce qu'un des camps l'emporte ou ne se rende. (P.29 règles)
- Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer de PD supplémentaire, votre Héros bat en retraite, le Combat prend fin, et vous devez reculer votre Héros sur la case où il se trouvait avant le Combat. (P.29 règles)
- **Riposte** : Chaque unité ne peut réaliser que 1 Riposte par tour de Combat. Une Riposte ne peut pas déclencher une autre Riposte. (P.30 règles)
- Si le niveau de votre Héros est supérieur (d'au moins 1 niveau complet) à la difficulté de la case, le joueur est déclaré vainqueur sans qu'un Combat ait lieu. (P.32 règles)
- **Lors d'un combat** :
 - Placez librement vos unités sur les lignes arrière et de front de votre côté du plateau de Combat. (P.29 règles)
 - Placez les Unités neutres par ordre décroissant d'initiative de gauche à droite. Distance sur la ligne arrière et les autres sur la ligne de front. Si 2 unités ont la même initiative, placez d'abord celle de rang le plus fort. (P.29 règles)
 - 1 : Les unités sont activées dans l'ordre décroissant de leur initiative. Si les deux joueurs ont des unités de même initiative, l'attaquant active la sienne en premier. (P.31 règles)
 - 2 : Les unités au Sol et Volantes ne peuvent pas se déplacer après avoir attaqué, tandis que les unités à Distance ne peuvent pas attaquer après s'être déplacées. Au lieu d'attaquer avec une unité, vous pouvez choisir de la faire défendre. Dans ce cas, l'activation de l'unité prend fin immédiatement, mais elle reçoit un jeton Bouclier. (P.31 règles)
 - 3 : Si vous décidez de jouer des cartes avec effet Activation (Symbole flèche vers la droite) de votre main, vous devez le faire avant votre attaque. (P.31 règles)
 - 4 : Avant le lancer de dé d'Attaque, votre adversaire et vous pouvez jouer des cartes pour améliorer l'attaque ou la défense de vos unités. Ensuite, lancez le dé d'Attaque et ajoutez le résultat à votre Attaque, ainsi que tout autre modificateur d'attaque éventuel (comme les pénalités d'attaque). (P.31 règles)
 - 5 : Déduisez le total de défense de l'unité attaquée du total d'attaque de l'unité attaquante. Appliquez les dégâts. (P.31 règles)
 - 6 : Si l'unité attaquée survit, est adjacente à l'unité attaquante, et ne l'a pas encore fait à ce tour de Combat, elle effectue une Riposte. (P.31 règles)
 - 7 : Recommencez à l'étape 1, jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. (P.31 règles)
 - 8 : Fin du tour de Combat. (P.31 règles)
- **Fin de combat** (P.32 règles) :
 - Un Combat (en mode campagne solo) peut prendre fin de 2 façons différentes :
 - Le joueur bat en retraite (uniquement contre des Unités neutres de rang inférieur à Azur).
 - Toutes les unités d'un camp sont vaincues.

Fuir un combat (P.32 règles)

- Pendant le Combat, vous pouvez vous rendre au début de l'activation de n'importe laquelle de vos unités, mais avant de la déplacer ou d'attaquer.
- Battre en retraite ne compte pas comme une défaite. Reprenez toutes vos unités restantes sur le plateau de Combat, et déplacez votre Héros sur la case d'où il vient.

Expérience de combat (P.32 règles)

- 1. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est inférieur au niveau de votre Héros principal, vous ne gagnez aucune expérience.
- 2. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est égal au niveau de votre Héros principal, gagnez 1 Expérience.
- 3. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est supérieur au niveau de votre Héros principal, gagnez 2 Expérience.
- 4. Remporter un Combat contre des unités de rang Azur vous octroie immédiatement le niveau 7.
- Vous ne gagnez aucune Expérience lorsque vous battez un Héros secondaire, ou une armée transportée vers une Ville ou une Enclave pour la défendre.

Héros

- Les Héros principaux de chaque faction ont 3 Points de Déplacement que vous pouvez dépenser de différentes façons. Seul un Héros principal peut utiliser le deck de Héros et gagner de l'Expérience pour monter en niveau. (P.11 règles)
- Si vous contrôlez une Ville ou une Enclave, vous pouvez recruter le Héros secondaire de votre faction. Pour ce faire, utilisez votre jeton Population et dépensez 10 Or. Lorsque vous Recrutez votre Héros secondaire, placez-le sur votre Ville ou votre Enclave. Ce Héros n'a pas de fiche de Héros, ne peut pas gagner d'Expérience, et n'a que 2 PD. Si ce Héros gagne des cartes, placez-les dans votre main, comme vous le feriez pour votre Héros principal. Quand votre Héros secondaire participe à un Combat, il utilise vos unités. Cependant, vous ne pouvez pas jouer de cartes de votre main ou de votre deck de Héros pendant un tel Combat. Si votre Héros secondaire rencontre un Héros ennemi, vous pouvez choisir soit de combattre, soit de retirer le Héros secondaire du plateau. (P.11 règles)
- Si votre deck de Héros est vide et que vous devez piocher une carte, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck. (P.13 règles)

Effets de niveau (P.12 règles)

- Liste des effets des niveaux des Héros :
 - Niveau 1 – Limite de Cartes 4. Ajoutez à votre Deck la première Carte de Spécialisation.
 - Niveau 2 – Fouillez (2) dans la Pile de Compétence. Vous pouvez jouer 1 Effet Expert par Manche.
 - Niveau 3 – Limite de Cartes 5. Fouillez (2) dans la Pile de Compétence.
 - Niveau 4 – Ajoutez votre deuxième Carte de Spécialisation. Vous pouvez jouer 2 Effets Expert par Manche.
 - Niveau 5 – Limite de Cartes 6. Fouillez (2) dans la Pile de Compétence.
 - Niveau 6 – Ajoutez votre troisième Carte de Spécialisation. Vous pouvez jouer 3 Effets Expert par Manche.
 - Niveau 7 – Limite de Cartes 7. Fouillez (2) dans la Pile de Compétence.

Extension Rempart (P.3 règles livret Rempart)

- Les Machines de Guerre sont des Cartes Permanentes pouvant être achetées au Comptoir ou à la Manufacture d'Armes. Si vous utilisez le Comptoir, vous ne pouvez utiliser aucun autre effet de la Case durant cette Exploration. Les Machines de Guerre coûtent 3 de plus au Comptoir.
- Une Machine de Guerre est considéré comme un effet permanent car elle possède ce symbole ∞ . Un joueur ne peut disposer que d'un seul effet permanent actif en jeu et donc par conséquent qu'une seule Machine de Guerre. Si une Machine de Guerre ou une carte disposant d'un effet permanent ∞ est jouée, elle remplace l'ancienne carte avec un effet permanent si vous en aviez une en jeu.

Murailles, porte et tourelle

- Une unité à distance ATTAQUANTE subit une pénalité (-1 Attaque) si elle attaque une unité située derrière une Muraille ou une Porte. L'unité en défense bénéficie de ce bonus seulement si elle est sur la même colonne qu'une Muraille ou une Porte intacte. (P.27 règles)
- Les unités au corps-à-corps et Volantes peuvent détruire la Porte et les Murailles adjacentes en les attaquant (1 seul point de vie). Une fois détruites, retournez-les ; ces cartes ne comptent plus comme des obstacles. Les unités du défenseur peuvent traverser la Porte comme s'il s'agissait d'une case vide. (P.30 règles)
- Le défenseur place, en plus des Murailles et Porte, la Carte de Tourelle à côté du plateau de Combat. (P.17 règles)

Important

- Si, lors d'un Combat ou en battant en retraite, vous perdez toutes vos unités, reformez votre Armée avec les unités de départ du scénario. (P.26 règles)
- En solo, ignorez les bonus de départ de la page 35 des règles.
- Sauf mention contraire, un joueur sans Ville ni Enclave pendant 3 manches complètes successives est éliminé et perd la partie. Vous serez aussi éliminé si votre Héros principal est vaincu en défendant une Ville assiégée, et que vous n'avez plus de Ville ou d'Enclave. (P.35 règles)
- Les unités neutres peuvent utiliser les capacités de leur carte quand applicable.
- Si vous êtes le 1er joueur à Revendiquer une Mine, la case génère immédiatement son revenu. (P.25 règles)