



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

1 ROUND

1. PREPARATION DU TOUR (pas lors du 1^{er} tour)

1) Retourner le plateau Jour/Nuit

2) Créer The Source

Relancer les dés manas (nbre de joueurs + 2)

Au min la ½ des dés doivent montrer 1 couleur basic (si pas, continuer à relancer les dés noirs & ors)

3) Créer une nouvelle « Unit Offer »

- Placer toutes les Unit cards en bas de leur deck respectif
- Placer l'éventuelle advanced action card en bas de son deck (**monastère** non burnd)
- Placer x Unit cards dans l'unit offer. X = nbre de joueurs + 2
 - » Si aucune core tile n'a été révélée : **Regular** Unit (verso argent)
 - » Si min 1 core tile a été révélée : **Elite** (or) – Regular – Elite - ... en alternance.
- Ajouter 1 advanced action card pour chaque monastère non burned.

4) Renouveler l'offre des advanced action

- Retirer l'advanced action card la plus basse □ en bas de son deck
- Déplacer les autres vers le bas
- Placer 1 nouvelle advanced action card en haut

5) Renouveler l'offre de spell

Idem 4)

6) Chaque joueur

- Retourne face **visible** tous ses Banner **Artifacts** & **Skill** tokens
- Peut **décarter** n'importe quel Banner artifact assigné à ses Units
- Rendre toutes ses **Units Ready** (même les Wounded)
- Mélanger toutes ses **Deed cards**
- **Piocher** des cartes jusqu'à sa hand limit (peut être augmenté s'il est à côté d'un Keep ou d'une City) (S'il est à côté des 2, il ne reçoit que l'effet le plus grand).

2. CHOIX DES CARTES TACTIQUES

1) Récolter & choisir les cartes Tactic pour le Round

- Le joueur avec la **Fame la plus basse** choisit en premier suivi du 2^{ème} joueur le plus bas, ...
Egal : le joueur qui a son token turn order le plus bas choisit en premier. (au premier tour, celui qui a choisit son héros en dernier choisit sa tactique en premier).
- Suivre les **instructions** des cartes Tactic qui disent « lorsque vous prenez cette tactique »
- Réarranger l'**ordre du tour** : La carte Tactic la plus basse est au dessus (1^{er}).

3. LES JOUEURS JOUENT LEUR TOUR

4. VERIFIER DANS LE SCENARIO SI FIN DU JEU

Sinon, jouer un nouveau Round

Ranged Attack 3

1 TURN

1. ACTIONS « BEFORE YOUR TURN » OU « ON ANOTHER PLAYER'S TURN »

- Les 2 sont les mêmes : on peut les jouer durant le tour d'un autre ou juste avant son tour (même avant son premier tour).
- Sur Tactics, skill token et Village

2. DEED DECK EMPTY ?

- S'il est vide, on peut **refuser de jouer** son tour (= ne rien faire du tout = forfait) et annoncer la **fin du Round**.
→ Tous les autres joueurs jouent un dernier tour avant la fin du Round.
- S'il est vide et que vous n'avez plus de carte dans votre main, vous devez annoncer la fin du Round. (si un autre joueur l'a déjà annoncé, vous devez Forfeit).

Vous avez le choix entre Regular Turn & Resting

3. REGULAR TURN

☛ Vous pouvez bouger

Max 1 action par tour (mandatory ou voluntary)

☛ Mandatory action suite au mouvement

- Si fin du mouvement dans un espace occupé par un **autre joueur**
→ player vs player combat
- Si vous êtes entrés (assault) dans un **site fortifié** (Keep, Mage Tower, City) → Combattre tous les ennemis de la garnison
- Si votre mouvement s'est terminé à cause que vous avez été attaqué par des **rampaging ennemies** → Combattre ces ennemies

☛ Si pas de Mandatory action : vous pouvez réaliser 1 voluntary action

- Dans un site inhabité (village, monastère, keep, mage tower, city)
Vous pouvez « **interact with locals** »
- Dans un adventure site (ruins, dungeon, tomb, monster den, spawning grounds)
Vous pouvez l'explorer (cela mène généralement à un combat).
- Rampaging enemies dans 1 ou plusieurs cases adjacentes (orcs marauders, draconum)
Vous pouvez challenger en combat 1 ou plusieurs d'entre eux.
- Burn 1 monastery où vous vous trouvez
Perdre 3 Reputations.
Cela mène à un combat contre 1 ennemi mauve.
- Ne rien faire



☛ Special effect

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de special effect n'importe quand durant votre tour



☛ Healing effect & Effects to Ready a Unit (même si Special effect)

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre d'healing effect / Effect to Ready n'importe quand durant votre tour sauf durant un combat.

Heal 1 = enlever 1 Wound en main → Wound pile

Pour Heal 1 Unit: payer des Healing points = level de l'Unit (en haut à droite)

4. RESTING

On ne peut pas bouger, initier un combat ou interact with locals.

- ☛ Standard Rest (Si vous avez au min 1 carte autre qu'1 Wound dans votre main)
Décarter 1 non Wound card et toutes vos Wound cards. (décarter = discard pile)
- ☛ Slow Recovery (Si vous n'avez que des Wound cards en main)
Montrer sa main aux autres joueurs et décarter 1 Wound Card
- ☛ Healing & Special effect
Avant ou après le Rest, on peut jouer autant d'healing ou de special effect

Influence 4

5. FIN DU TOUR

- Relancer et Remettre les dés mana à The Source
- Annoncer au joueur suivant qu'il peut commencer son tour
- Forced withdrawal
 - On doit terminer son tour dans un safe space (sans autre joueur & accessible normalement)
 - Revenir en arrière jusqu'à un safe space
 - Chaque case en arrière = 1 carte **Wound** dans sa main
- Clear up your play area
 - Retourner chaque **mana token** (utilisé ou non) à la banque
 - Placer toutes les **cartes jouées** dans sa défausse
- Utiliser le bénéfice de l'endroit
 - **Magic glade** : on peut retourner 1 Wound carte de sa main ou de sa défausse dans la wound pile (à ne pas combiner avec Healing action)
 - **Mine** : gagner 1 crystal de la couleur de la mine dans son inventory (max 3 de la même couleur)
- Gagner les rewards du combat (dans l'ordre qu'on veut)
 - **Crystals** pour l'inventory
Max 3 de la même couleur
Si random : lancer 1 dé : si black : gagner 1 Fame à la place / Si gold : on a le choix de la couleur
 - **Artifacts**
En piocher autant qu'on a droit +1. En placer 1 en bas du deck artifacts & placer le reste au dessus de votre deed deck dans l'ordre que vous voulez.
 - **Spells ou advanced actions**
Choisir & placer au dessus du deed deck.
Compléter l'offre en descendant les cartes vers le bas. (les advanced actions ne sont pas prises de l'Unit offer)
 - **Units**
Prendre n'importe quelle Unit de l'Unit offer (peu importe son coût ou type)
Si vous n'avez pas un Command token libre, défausser une Unit ou refuser le reward sauf si vous allez level up (attendez que vous level up avant de placer l'Unit)
- Level up (pour chaque ligne « crossed »)
 - **Avancer d'un level**
 Enlever son level token, le retourner & le placer comme Command token
 - **Recevoir 1 skill token + 1 carte Advanced action**
 Retourner vos 2 prochains skill tokens puis 2 options:
 - 1) Prendre 1 de ces 2 tokens et placer l'autre dans le Common skill area
Prendre 1 Advanced Action card de l'offre d'advanced action card
 - 2) Prendre 1 token d'un autre joueur dans la Common skills area
Placer ses 2 skills token dans la Common skills area
Prendre l'Advanced Action card la plus basse de l'offre
Placer le nouveau skill dans votre play area & l'advanced action card au dessus de votre deed deck
Refresh l'advanced action offer en décalant vers le bas.
- Piocher de nouvelles cartes
 - Avant de piocher, on peut **défausser** des cartes non Wound de sa main
 - Si on n'a **joué** ou défaussé **aucune carte** durant son tour, on doit défausser au moins 1 carte
 - Piocher jusqu'à sa limite de main
 - ➔ Si vous êtes sur ou à côté d'un **keep** qui vous appartient, votre limite de main est augmentée du nombre de keep que vous possédez
 - ➔ Si vous êtes sur ou à côté d'une **conquered city** où vous avez au min 1 shield, limite de main +1 ou +2 si vous en êtes le leader.
 - ➔ Si vous êtes à côté d'un keep et d'une cité, vous appliquez le bonus le plus grand
 - ➔ Si vous avez le **Day tactic**, votre limite peut être augmentée
 - Si vous avez **plus de cartes** que votre limite, vous ne devez pas décaler mais vous ne piochez rien
 - Si **deed deck empty** : on ne pioche pas sauf si carte Long Night Tactic

MOUVEMENT

1. MOVEMENT EFFECTS

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de mouvement effects

- Jouer des cartes mouvement & les power avec de la mana
- Utiliser des movement skills
- Activer des Units avec des movement abilities
- Jouer n'importe quelle carte (sauf Wound) sideways = Move 1

2. CALCULER LES MOVE POINTS & BOUGER

Les dépenser en fonction du type de terrain vers où vous allez (X = inaccessible).

3. LIMITATIONS

- Entrer dans 1 **fortified site unconquered** (keep, mage tower, city)
Fin du mouvement = **assault** : Combat contre les ennemis qui sont toujours « **fortified** » & **perte d'1 Reputation**
Dans 1 **City**, toujours **violet** ennemis.
- Entrer dans 1 **keep** appartenant à un **autre joueur**
Fin du mouvement = **assault**
 - Si le proprio s'y trouve : **player vs player** combat & **perte d'1 Reputation**
 - Sinon, combat contre les **ennemis** (1 gris au hasard) qui sont toujours « **fortified** » & **perte d'1 Reputation**.
Si victoire, **gain de la ½ de Fame**
- Interdit de rentrer dans 1 case contenant 1 **rampaging enemy** (orc marauder, draconum)
- **Provoquer 1 rampaging enemy**
= Bouger d'une case adjacente vers une autre case adjacente.
Le mouvement stoppe et vous êtes attaqués par l'ennemi.
- **Entrer dans un adventure site** (ruins, monster den, spawning grounds, dungeons, tombs)
 - **N'arrête pas** votre mouvement, vous pouvez les ignorer.
 - Si vous vous y **arrêter** et qu'ils contiennent des **ennemis** (dunageon ou tomb unconquered, monster den, spawning grounds ou ruin avec ennemis) → **Combat** contre tous ces ennemis

4. REVELER DE NOUVELLES MAP TILES (on peut alterner mouvement & révéler de nouvelles map tiles)

- Uniquement si vous occupez une **case adjacente** à un espace vide où l'on peut ajouter 1 tile (pas au-delà de la coastline)
Position en fonction des symboles & le chiffre dans le même sens
- **Dépenser 2 points de Move**
- Si adjacent à **2 espaces vides**, annoncer lequel vous découvrez
- **Countryside tiles** (verso vert)
Ne peuvent être placées que si **adjacentes à au moins 2 autres tiles** ou **adjacentes à 1 tile qui est adjacente à 2 autres tiles**.
- **Core tiles** (verso brun)
Ne peuvent être placées que si elles sont **adjacentes à au moins 2 autres tiles**
- **Plus de tiles dans le tiles deck?**
Prendre au hasard un **Countryside tile** retiré du jeu durant le setup.
Si plus de Countryside tile dans la boîte, prendre un **non-city core tile**
Ces tiles doivent être **adjacentes à au moins 3 autres tiles**.
- **Si Sites**
Appliquer « **when revealed** » de la Site description card
 - Si **monastère**
Piocher **1 Advanced Action card** & l'ajouter à l'**Unit offer**
- **Si City**
 - Placer la **figure** city correspondante
 - Voir dans le **scénario** le **level** de la City
 - Prendre la **City card** correspondante
 - Piocher les correspondant **enemy** tokens & les placer **face cachée** sur la city card.
- On peut jouer de nouvelles cartes **move** après la révélation d'une tile
- Les move **points restants** avant la révélation y sont ajoutés
- On ne peut **pas power** les cartes move déjà jouées **précédemment**

5. LES EFFETS QUI MODIFIENT LES REGLES DE MOUVEMENT

Dès qu'il est joué, il s'applique à **tous** les mouvements qui seront joués.

- On peut les cumuler mais jamais réduire les coût en dessous de **0**
- Si l'effet permet d'entrer dans un terrain **inaccessible**, attention, on ne peut pas y finir son mouvement (sinon : Forced Withdrawal).
- Les effets qui permettent de se déplacer de **plus 1 case**
 - Ignorer les cases qu'on skippe
 - Ces mouvements ne provoquent pas les **rampaging enemies**

6. LES AUTRES JOUEURS

- On peut passer **au dessus** sauf s'il est dans un **keep** qui lui appartient (alors, le mouvement stop et vous attaquez ce joueur)
- On peut s'y arrêter pour découvrir une **nouvelle map tile** et continuer
- Sur les espaces qui **autorisent plusieurs joueurs** sans combat
 - **Portal** : placer sa figurine en face de soi et la remettre au début de son prochain tour.
 - **Conquered city** : sur la carte city puis sur le jeu en début de tour
- Dans certaines situations, **Player vs Player combat est interdit**.

Si vous terminez votre mouvement dans ces situations :

- **interdit de faire 1 action** durant votre tour
- vous devez **forced withdrawal**

Ces situations =

- La **fin du Round** a été annoncée
- Les **conditions du scénario** sont atteintes et tout le monde effectue un dernier tour
- **Cooperative** scenario
- **Scénario sans player vs player combat**
- Dans un **team** scenario et l'autre joueur est de votre équipe

INTERACTING WITH LOCALS

Dans les **villages**, **monastères**, **keeps** que vous possédez, **mage towers** et **conquered city** (par n'importe quel joueur)

1. JOUER DES POINTS D'INFLUENCE

- Jouer des cartes, les « **power** » avec mana, skills, units.
- Ajouter 1 pt d'influence pour toute carte (sauf Wound) jouée **sideaway**

2. CALCULER LE TOTAL & AJOUTER OU RETIRER VOTRE REPUTATION

Si la Réputation est sur **X** : vous ne pouvez pas interagir avec les locaux du tout !

Dans 1 conquered city, ajouter **1 pt d'influence** pour chaque **shield** token à vous dans cette cité

3. DEPENSER VOS POINTS D'INFLUENCE

• Recruter 1 Unit dans l'Unit offer

- Au min 1 des Unit **types** (icônes en haut à gauche de l'Unit card) correspond au site
- Le **coût** en influence de l'Unit est écrit dans le coin supérieur gauche de l'Unit card
- Placer l'Unit si vous avez un **command** token de libre, sinon remplacer 1 Unit que vous avez
- On peut **utiliser** cette Unit immédiatement sauf pour payer son propre coût en influence.
- **L'Unit offer** n'est **pas « replenished »**

• Village

3pts d'influence = 1 healing point

• Monastère

- 2pts d'influence = 1 healing point
- On peut apprendre 1 nouvelle **advanced action** pour 6 pts
L'advanced action card doit être prise dans l'Unit offer & placer au dessus du deed deck.
L'offre n'est pas remplacée.

• Mage tower

7 pts + 1 mana de la couleur du spell pour gagner 1 spell du spell offer.

Placer le **spell** au dessus de votre deed deck

Remplir le Spell offer.

• City

Cfr règles p 6

COMBAT WITH ENEMIES

- ✦ **Max 1** combat (contre 1 ou plusieurs ennemis) par tour est autorisé.
- ✦ Si un assault provoque des **rampaging ennemis**, on se bat contre tous mais les rampaging enemies ne sont pas fortifié & on peut conquérir le site même si on ne defeat pas les rampaging enemies.
- ✦ Si un mouvement déclenche un combat et que des rampaging enemies sont adjacents, on peut les inclure dans le combat (il ne sont pas fortifié & n'empêchent pas le gain du site).
 - Dans 1 **adventure site**, on ne peut pas challenger d'autres ennemis.
 - On ne peut jamais combattre 1 **joueur** & des ennemis le même tour
- ✦ Durant 1 combat on peut jouer des cartes, effets, utiliser des skills et activate des Units
 -  Tout effet sauf attack ou block d'une carte rouge ou d'une abilité qui coûte 1 mana Rouge d'une Unit n'a aucun effet sur un enemy avec **Fire resistance**
 -  Tout effet sauf attack ou block d'une carte bleue ou d'une abilité qui coûte 1 mana Bleue d'une Unit n'a aucun effet sur un enemy avec **Ice resistance**

1. PHASE 1 : RANGED AND SIEGE ATTACK

1) Choisir le ou les ennemis à attaquer

On peut réaliser **plusieurs attaques** : p ex 1 contre des fortifié et l'autre contre des résistants,...

2) Jouer n'importe quel nombre de Siege attack & Ranged attack de n'importe quel élément (Fire, Ice, Cold Fire ou physical (sans attribut))

- Cartes (power them si vous voulez) / Skills / Activer des Units
- Si certains ennemis sont **fortifié** (ability ou dans un site fortifié)
 - Que des **Siege attack** (Ranged attack si aucun de ces ennemis n'est fortifié)



Si certains ennemis sont **fortifié 2 fois**, on ne peut **pas** les attaquer durant cette phase

- On ne peut **pas** jouer de carte **sideway**

3) Calculer la valeur totale de l'attaque

- Si au min 1 ennemi visé a min 1 **icon de resistance** (*pentagone en dessous de l'armor*), alors toute attaque du type qui rencontre cette résistance est inefficace : leur force est à **diviser par 2** arrondi à l'inférieur.
 - **Cold Fire attack** est à diviser par 2 seulement si il y a au moins 1 ennemi avec la Résistance double Fire & Ice.

4) L'attaque est-elle un succès ?

 Elle est un succès si la **valeur totale** $\geq$ à la **total Armor** de tous les ennemis visés.

- Les ennemis sont alors **defeated** = défaussés
- Le joueur gagne du **Fame** = nombre en bas de chaque ennemi battu
- Si on gagne 1 **level**, on le gagne à la fin du tour.

Si l'attaque n'est **pas un succès** : **aucun effet** (les ennemis restent et ne sont pas blessés).

- Jouer plus de cartes, choisir un autre ennemi ou reprendre ses cartes jouées

Ranged Fire Attack 3

2. **PHASE 2 : BLOCK** (Tous les ennemis qui n'ont pas été éliminés, attaquent et on peut les bloquer pour qu'ils n'assignent aucun dommage.)



1) **Pour chaque ennemi avec le Summon icon**

- Piocher 1 **ennemi brun** qui remplace celui qui l'a summoné.
- Aucun **effet** ne peut viser celui qui a summoné tant que le monstre summoné est en jeu.
- L'ennemi summoné est **défaussé** après l'attaque

2) **Choisir 1 seul ennemi à bloquer**

On peut bloquer **autant** d'ennemi qu'on veut mais chacun individuellement.

3) **Jouer n'importe quel nombre de blocks**

- cartes, power them, skills, activer des Units
- Jouer des cartes **sideway** comme block 1 -**physical**-

4) **Déterminer le total block value**

Les blocks **inefficaces** sont **divisés par 2** arrondi à l'inférieur



- Attaque physique : **Tout type** de block est efficace
- Fire attack : **Ice ou Cold fire** block est efficace
- Ice attack : **Fire ou Cold Fire** block est efficace
- Cold Fire attack : **Cold Fire block** est efficace

5) **Le Block est un success si le block $\geq$ attack value**



- Un ennemi avec la swift ability a sa **valeur d'attaque doublée** pour le calcul du block
- Un ennemi **bloqué** est **placé à côté** : il n'assignera aucun dommage mais n'est pas éliminé
- Un ennemi **summoné bloqué** est **défaussé** (pas de gain de **Fame**)

6) **Si le block est raté : aucun effet**

Certaines cartes de block ont un effet différent qu'ajouter des points de block : ces effets ont lieu même si le block est raté.

3. **PHASE 3 : ASSIGN DAMAGE**

1) **Tout ennemi toujours en vie et non bloqué assigne ses dommages = sa valeur d'attaque**

- Assigner les dommages ennemi par ennemi



- **Brutal** abilité = ses **dommages sont doublés**
- Assigner tous les dommages : on peut les assigner à ces Units non blessées (activés ou pas), le reste au Héro

2) **A une Unit** (une Unit Wounded ne peut pas être activée)

1. Déposer 1 **carte Wound** sur cette Unit
2. **Réduire** le total dommage par la valeur de l'**armure** de cette Unit

Exception : Si la Unit est **resistant** à ce type d'attaque (physical resistance vs physical attack / Fire resistance vs Fire attack / Ice resistance vs Ice attack / Les 2 Fire & Ice resistance vs Cold Fire attack):

1. **Réduire** le dommage de l'**armure** de l'Unit
2. Si le dommage restant ≤ 0 , rien ne se passe, sinon :
3. Déposer 1 **carte Wound** sur l'Unit
4. **Réduire** le dommage restant de l'**armure** de l'Unit
5. Cette Unit ne peut **plus recevoir** de dommage durant ce combat même si elle n'a pas été blessée

3) **Au Héro** (lui assigner le reste des dommages)

1. Prendre 1 **carte Wound** dans sa main
2. Réduire le dommage de la valeur de son **armure**

Répéter ce processus jusque quand il ne reste plus de dommage

- **Knock out** : si on reçoit un nombre de carte Wound $\geq$ à la **taille** max de sa main non modifiée (cfr level token)
 - ➔ **Décarter** immédiatement toutes ses non wound cartes
 - ➔ **Continuer** le combat & utiliser ses Skills & Units

4) **Abilités spéciales des ennemis**

- **Poison**



- ➔ Wound sur **Unit** : **2 Wounds**
- ➔ Wound sur Héro : + 1 **carte Wound** dans sa **discard** pile pour **chaque** carte Wound Poison reçue

- **Paralyze**



- ➔ Wound sur **Unit** : immédiatement **détruite** (retirée du jeu)
- ➔ Sur Héro : **défausser** immédiatement toutes ses **non Wound** cartes

4. PHASE 4 : ATTACK

Fonctionne de la même façon que la Ranged & Siege attack avec les exceptions + **Fame**:

- On peut combiner n'importe quel **type** d'attaque (Ranged, Siege ou regular)
- Les **fortifications** n'ont aucun effet dans cette phase
- On peut jouer des cartes non Wound **sideway** = physical attack 1
- On peut jouer les **effets** qui ont lieu durant l'attack phase only
- Les règles de **résistance** sont les mêmes et vous pouvez attaquer plusieurs ennemis à la fois ou attaquer chacun individuellement.

5. RESULTATS DU COMBAT

1) City

Placer 1 **shield** token pour chaque **ennemi** battu (mettez les shield en une ligne pour connaître l'ordre)

2) Si vous avez battu tous les ennemis d'un site

- **Rampaging enemy**
Défausser les tokens
Gagner **+1 Reputation** pour chaque **orc marauder** & **+2 Reputation** pour chaque **draconum**
 - **Adventure site**
 - ➔ Marquer le site avec un **shield** token
 - ➔ A la fin de votre tour, réclamer le **reward**
 - **Fortified site**
 - ➔ **Keep** ou **Mage Tower** : y placer 1 **shield** token
 - ➔ **Mage tower** : choisir 1 **Spell** à la fin du tour
 - ➔ **City** :
Déterminer le nouveau leader : celui qui a le plus de shield (égal : le plus à gauche)
Le leader prend la carte City : les autres joueurs peuvent visiter la city
 - **Monastery**
 - ➔ Placer 1 **shield** token
 - ➔ Le monastery est **burned** = espace vide
 - ➔ A la fin de votre tour, recevoir 1 **Artifact**
- ##### 3) Si vous n'avez pas battu tous les ennemis d'un site
- **Rampaging enemies** restent sur place
 - Les ennemis tirés dans un **dungeon, tomb ou monastery** : **défaussés** : la prochaine fois il faudra retirer les ennemis.
 - Les ennemis d'un **Monster den ou spawning grounds ou ruins** : restent sur place **face visible** (ne pas les confondre avec des rampaging)
 - Les défenseurs d'un **fortified site** : **retourner** sur la case d'où on vient, si pas possible : Forced withdrawal.

6. CITY ASSAULTS : BONUS

- a.  In the **White city**, all defenders get +1 Armor.
- b.    In the **Blue city**, all defenders get +2 Attack if they have Ice Attack or Fire Attack, and +1 Attack if they have Cold Fire Attack.
- c.  ➔  In the **Red city**, all defenders that have physical Attack gain the Brutal ability.
- d.  ➔  In the **Green city**, all defenders that have physical Attack gain the Poison ability.

PLAYER VS PLAYER COMBAT

CONDITIONS POUR AVOIR UN COMBAT PLAYER VS PLAYER

- Si pas dans un **Portal / City**
- Si **la fin du Round** n'a pas encore été annoncée
- Si les **conditions de fin** de partie n'ont pas encore été remplies
- Il est interdit de rentrer dans 1 case occupée par 1 autre Héro si cela provoque des **rampaging enemies**
- On ne peut pas attaquer un joueur dont le **marqueur de tour est face cachée**

I. LE DEFENSEUR

Peut utiliser des **effets** utilisables durant le tour d'un autre joueur ou juste avant son tour.

Ensuite, il a 2 options :

- 1) **Fully attend the combat** = il prend son tour à l'avance
 - **Retourner** son marqueur de tour face cachée
 - ➔ A son prochain tour, il le retourne face visible et ne fait rien
 - Il peut utiliser **1 dé mana** de the Source
 - Il peut utiliser des **skills**
 - Après le combat il peut jouer des **cartes & effets** spéciaux & **healings**
 - Puis il suit la procédure « **fin de tour** » (utiliser **Mine/Glade**, level up, piocher de nouvelles cartes,...)
- 2) **Partially attend the combat** = Il ne skippe pas son prochain tour
 - Il peut encore être **attaqué** par un autre joueur
 - Il ne peut pas utiliser **1 mana dice** (sauf s'il a un effet qui le lui permet)
 - Il ne peut pas utiliser un **skill** sauf ceux qu'il peut utiliser durant le tour d'un autre joueur
 - Lorsque le combat est terminé, son tour **finist immédiatement** (pas de phase de fin de tour / healing / special effects / ...)
 - Il peut toujours bloquer et attaquer durant le combat.

II. FIN DU COMBAT

- Soit lorsqu'un joueur est obligé de **retreat**
- Soit lorsque les 2 joueurs **ne veulent plus** attaquer → l'attaquant doit retreat

III. RANGED AND SIEGE ATTACK

- Les joueurs jouent plusieurs tours de Ranged & Siege attack à **commencer par le défenseur**
- Lorsque c'est au tour d'un joueur, il peut choisir **d'attaquer** ou de **passer**. Si les 2 joueurs passent → phase suivante

1) Attaquer

- Jouer des **cartes Ranged & Siege attack & special effects**
- Si le blocker = le défenseur & que le combat a lieu dans un site **fortified** (**Keep** ou **Mage Tower**), l'agresseur ne peut jouer que des **Siege attack**.
- On ne peut pas jouer de cartes sideways

2) Bloquer

- Le blocker peut jouer des cartes block & special effects
 - ➔ Les règles normales de block s'appliquent.
 - ➔ Si l'attaque est de **différents éléments**, le bloc est efficace s'il est efficace contre au moins un de ces éléments
- L'attaque peut être bloquée partiellement
- La **valeur totale** de l'attaque est **réduite de 1 pour chaque 2 pts de block** (Ranged & Siege attack = **swift ability**)
 - ➔ Si le blocker utilise 1 effet qui indique que les ennemis bloqués perdent leur swiftness, alors le block est 100% efficace (1 > 1)
 - ➔ Ex : Fire Ranged attack 4 > Ice block 4 → Attack value = 2 (-2) // > Block 7 → Attack value = 3 (-1)

3) Assign damage

- Si la valeur de l'attaque > 0, le **solde** est placé en **damage** (Unit ou Hero)
- C'est **l'attaquant qui décide** comment assigner les dommages
- L'attaquant doit avoir au min **autant de damage que l'armor** pour pouvoir le blesser (il peut laisser des points « unassigned »)
- Blesser une Unit non blessée
 - ➔ Lui assigner des dommages = à son **armor**
 - ➔ Si l'Unit est **résistante** à n'importe quel élément de l'attaque, la valeur de l'**armor** = **doublée**
- Blesser le Héro
 - ➔ Lui assigner des dommages = à son **armor**
 - ➔ Peut être fait **plusieurs fois**
 - ➔ Le bloquer peut être **knock out**

4) Au tour de l'autre joueur d'être l'attaquant de Ranged & Siege Attack

Et ainsi de suite

IV. MELEE ATTACK : Idem Ranged & Siege attack avec les différences suivantes :

- **L'agresseur commence** à attaquer
- On peut **combiner Ranged & Siege attack** avec normal attack
- Les **fortifications** sont ignorées
- On peut jouer des cartes **sideway** = toute l'attaque est alors physical
- Les **blocks** marchent à **100%**

1) Assign damage

En plus de pouvoir blesser 1 Unit ou 1 Héro, on peut :

a. L'attaquant peut dépenser 5 damages pour voler 1 Artificat

L'Artificat peut être pris dans la pile de défausse, play area ou assigné à une Wounded Unit (elle peut avoir été blessée ce tour-ci)

b. Les damages peuvent être convertis en Move points pour forcer le bloquer à la retraite

- ➔ L'attaquant choisit un **safe space** (= pas de player vs player combat / pas d'assault) accessible & adjacent
- ➔ Dépenser les **damages** = move **costs** unmodified
- ➔ Le défenseur va à cet endroit et le combat se termine
- ➔ Le déplacement ne provoque jamais les **rampaging enemies**

2) Les joueurs alternent les rôles d'attaquant / défenseur jusqu'à quand les 2 passent ou que l'un est obligé de retreat

V. COMBAT OUTCOME

1) Si 1 joueur est obligé de retreat : l'autre joueur gagne FAME

- Si le gagnant a 1 **level** < que le perdant, il gagne 1 Fame + 2 Fame par level de différence
- Si le gagnant a le même level mais moins de Fame, il gagne 1 Fame
- Si le gagnant a la même ou plus de Fame, il ne gagne rien.

2) Si fin du combat parce que les 2 joueurs passent, personne ne gagne, le combat est un égal

L'agresseur doit retourner sur la case d'où il vient. Si cette case n'est pas Safe space → Forced withdraw

SPECIAL COMBAT EFFECTS

- Les effets qui **target des enemies** peuvent target les **Units** adverses (mais pas le Héro)
- Si effet d'1 **Red/Blue** card ou abilité de Red/Blue mana → aucun effet si l'Unit a **Fire/Ice resistance**
- Si l'effet dit « **destroy** » → l'Unit est **Wounded**
- La valeur de l'**armor** d'une Unit ne peut jamais être **< à 1**
- Les effets sur les **blocked enemies** visent les Units qui **contribuent** à l'attaque, s'il y en a.
- Si l'effet a lieu si « **successful block** », il ne marche que si la **valeur de l'attaque = 0**
- Les effets qui dépendent du **nombre d'ennemis** : nombre d'ennemis = Ready unwounded Units + Units contributing to the current attack/block + 1 pour le Héro
- Les effets qui **contredisent 1 règle** durent l'entièreté du combat
- Les effets qui permettent de **skipper la phase de blocking** ou damage peuvent être utilisés pour annuler 1 attaque (Siege/Ranged ou Melee) → **aucun damage** n'est donné & le combat continue.
- Les effets qui **empêchent 1 ennemi d'attaquer** peuvent être joués lorsque vous **bloquez**. Choisir 1 **Unit** qui **contribue** à l'attaque & enlever sa contribution à l'attaque totale → l'Unit est tout de même Spent On ne peut pas annuler 1 Special effect ou Block de cette manière.

COOPERATIVE CITY ASSAULT

- Dans les scénarios coopératifs ou si les joueurs sont d'accord d'attaquer ensemble.
- **1 joueur peut initier 1 cooperative city assault si :**
 - La fin d'un Round n'a pas été annoncée
 - Les **conditions de fin** du jeu n'ont pas été remplies
 - Il n'a encore fait **aucune action**
 - Son Héro est **adjacent** à 1 Cité (ou carte « underground attack »)
 - S'il y a 1 **autre Héro adjacent** à la Cité et que son **Round order** est face visible
- **Le joueur annonce qu'il veut 1 cooperative city assault**
 - Il **invite** 1 ou plusieurs adjacents à le rejoindre
 - Il propose comment **distribuer les ennemis** entre joueurs (min 1 ennemi / joueur présent)
 - Tous les joueurs invités sont **d'accord** (sinon, le joueur peut faire d'autres propositions ou continuer son tour normalement)
- **Tous les joueurs invités retournent leur marqueur Round Order face cachée** (ils n'effectueront pas leur prochain tour)
- **Mélanger et distribuer au hasard les ennemis jusqu'au nombre convenu**

On peut être d'accord sur la longueur du mur d'enceinte à attaquer mais on ne sait pas quels ennemis se cachent derrière
- **Les participants attaquent chacun à leur tour en commençant par le joueur actif**
 - Chacun effectue **tous ses combats**
 - Chacun peut utiliser 1 **dé mana** mais ne le **retourne pas** à The Source avant que l'assault ne soit terminé
 - Chacun se **déplace dans la cité** & n'effectue aucune autre action / mouvement
Si ce mouvement provoque des **rampaging ennemies**, ils sont ajoutés au combat hors des enceintes
 - Les joueurs peuvent en profiter pour challenger des rampaging ennemis qui sont adjacents à la city
- **Résoudre l'assault comme d'habitude** (perte de réputation, placement de shield,...)

Les **effets qui affectent tous les ennemis** n'affectent que les ennemis **de ce joueur là**.
- **Combat outcome**
 - La city est conquise si tous les ennemis sont defeated (sauf les rampaging)
 - Si la city n'est pas conquise, tous les joueurs doivent retourner d'où ils venaient.
- **Chacun joue sa phase « fin de tour » & peuvent jouer healing/special effects**

STANDARD SCORING

- I. **PLUS GRANDE CONNAISSANCE**
 - **2 Fame** pour chaque **Spell** dans son deck
 - **1 Fame** pour chaque **Advanced Action** dans son deck

→ Le joueur qui a gagné **le plus** de Fame de cette manière reçoit 1 bonus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame)
 - II. **LE PLUS GRAND BUTIN**
 - **2 Fame** pour chaque **Artifact**
 - **1 Fame** pour chaque **Crystals**

→ Le joueur qui a gagné **le plus** de Fame de cette manière reçoit 1 bonus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame)
 - III. **LE PLUS GRAND LEADER**

X Fame. X = les **levels totaux de toutes ses Units** (les **Wounded** Units sont comptés à **moitié** arrondis à l'inférieur)

→ Le joueur qui a gagné **le plus** de Fame de cette manière reçoit 1 bonus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame)
 - IV. **LE PLUS GRAND CONQUERANT**

Chacun gagne **2 Fame** pour chaque **Shield** il a sur un **Keep / Mage Tower / Monastère**

→ Le joueur qui a gagné **le plus** de Fame de cette manière reçoit 1 bonus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame).
 - V. **LE PLUS GRAND AVENTURIER**

Chacun gagne **2 Fame** pour chaque **Shield** qu'il a sur un **adventure site**.

→ Le joueur qui a gagné **le plus** de Fame de cette manière reçoit 1 bonus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame)
 - VI. **LA PLUS GRANDE RACLEE**

Chacun **perd 2 Fame** pour chaque **Wound** card dans son deck (**pas sur ses Units**)

→ Le joueur qui a **perdu le plus** de Fame de cette manière perd 1 malus de **3 Fame** (égal : chacun 1 Fame)
- CELUI QUI A LE PLUS DE FAME GAGNE (EGAL : PARTAGE DE LA VICTOIRE)**