Le combat

Entrer en combat · c'est votre Action du tour

- **Provoquer** ou **défier** un ennemi errant · **Assaut** d'un site fortifié (−1 Réputation) · **Entrer** dans un site d'aventure.
- Tous les ennemis engagés forment **un seul combat**.

Les 4 phases

1 · Distance et Siège

Tuer **avant qu'ils attaquent**, avec des attaques à distance ou siège seulement.
Fortifié : Attaques de siège seulement.
Doublement Fortifié : intouchable.

2 · Parade

Chaque attaque se pare **séparément** : Parade ≥ Attaque.
Attention aux éléments et résistances.
Vif : il faut 2 × l'Attaque.

3 · Dégâts

Attaques non parées, une par une, sur **unités** et/ou **Héros**.

4 · Attaque

Tous les types d'attaque peuvent être utilisés ici, même à distance et de siège.
Groupe : **somme des Armures**, **cumul des Résistances**.

À ne pas oublier · Groupe : **Chaque Résistance de chaque ennemi s'applique à tout le groupe**. Vous choisissez librement qui grouper. Astuce : Isolez les ennemis résistants.

Phases 1 et 4 · Attaquer

efficace + ½ inefficace ≥ Armure

Votre attaque	Inefficace si l'ennemi a
Physique	Rés. Physique
Feu	Rés. Feu
Glace	Rés. Glace
Feu-Glace	Rés. Feu **et** Glace

Les cartes jouées de côté donnent 1 Attaque physique.

Phase 2 · Parer

efficace + ½ inefficace ≥ Attaque

Attaque ennemie	Parade efficace
Physique	toutes
Feu	Glace, Feu-Glace
Glace	Feu, Feu-Glace
Feu-Glace	Feu-Glace seule

Parade sans icône = physique.
Vif : il faut 2 × l'Attaque.

Calculer le « ½ inefficace »

1. Additionnez toutes les valeurs **inefficaces**.
2. Divisez ce total par 2, **arrondi à l'inférieur**.
3. Ajoutez les valeurs **efficaces**, en entier.

Exemple : Parade Glace 3 (efficace) + Parade Physique 3 + Parade Feu 2 (inefficaces) contre une attaque de Feu 6 ça donne 3 + (3 + 2) ÷ 2 = 3 + 2 = **5 < 6, la parade est ratée**.

À ne pas oublier · Encaisser, c'est **toujours au moins 1 Blessure**.
Exception · Une unité qui a la Résistance au type de l'attaque ET une armure ≥ à l'attaque

Phase 3 · Une unité encaisse

- Toute unité disponible ou épuisée peut encaisser des dégâts **à condition qu'elle ne soit pas déjà blessée.**
- Si l'unité a une résistance au type de dégâts encaissés **ET** que son armure est supérieure ou égale à l'attaque, **elle ne subit aucune blessure**.
- Sinon, l'Unité prend **1 Blessure** et soustrait **son Armure** aux dégâts, et le reste doit être encaissé par une autre unité ou le Héros.

  Paralysie : Si blessée, elle est détruite.
  Poison : Si blessée, prend 2 blessures.
  Assassin : l'unité n'a pas le droit d'encaisser ces dégâts, seul le héros doit le faire.

Phase 3 · Le Héros encaisse

Brutal : Dégâts × 2 d'abord.

Dégâts ÷ Armure, arrondi ↑ = nombre de Blessures

Dégâts	Arm. 2	Arm. 3	Arm. 4	Arm. 5
2	1	1	1	1
3	2	1	1	1
4	2	2	1	1
6	3	2	2	2
8	4	3	2	2
12	6	4	3	3

Les Blessures vont **dans votre main**.

Poison : +1 Blessure en défausse par Blessure reçue.

Paralysie : défaussez vos cartes non-Blessure.

Assommé : si les Blessures reçues **pendant ce combat** atteignent votre limite de main, défaussez toutes vos cartes non-Blessure. Le combat continue.

Dragon Attaque 6 Feu, Brutal, contre Unité Armure 4 et Héros Armure 3

Parer : contre du Feu, seule une Parade de Glace (ou Feu-Glace) est efficace. Parade de Glace 6 : **attaque parée**. Parade Physique 4 + Parade de Feu 4 : toutes deux inefficaces, (4 + 4) ÷ 2 = 4 < 6 : **attaque non parée**.

Non parée : 6 × 2 (Brutal) = 12 dégâts. L'unité absorbe 4 dégâts et prend 1 Blessure : il reste 8. Le Héros encaisse 8 ÷ 3 = 2,67, arrondi au supérieur = 3 Blessures.

Résultat : l'unité est blessée, le Héros ajoute 3 Blessures dans sa main.

Après le combat

- **Gloire** : la valeur de chaque ennemi vaincu (Gloire et niveau en fin de tour).
- **Site conquis** : posez un Bouclier ; récompense en fin de tour.
- **Ennemis non vaincus** : ils restent sur leur case. Assaut raté : reculez sur votre case précédente.
- **Unités blessées** : inutilisables jusqu'au Soin. Pour soigner une unité, il faudra X soins, X étant le niveau de l'unité en haut à gauche de sa carte.

Les sites

Ennemis errants

Provoqué en passant d'une case adjacente à une autre, ou défié comme Action.
Pas de déplacement sur la case.



Orques maraudeurs ●○○○○

- Ennemi vert révélé
- **Récompense : +1 Réputation**



Draconien ●●●●○

- Ennemi rouge révélé
- **Récompense : +2 Réputation**

Sites fortifiés

Assaut : Faire un déplacement selon le terrain, −1 Réputation, défenseur Fortifié.



Forteresse ●●○○○

- Ennemi gris caché
  Révélé de jour si joueur adjacent
- **Si conquise : 1 Bouclier**
- Recruter (icône)
- Fin de tour dedans/à côté : limite de main +1
- PvP : un autre joueur peut l'attaquer



Tour de Mage ●●●○○

- Ennemi violet caché
  Révélé de jour si joueur adjacent
- **Si conquise : 1 Bouclier + 1 Sort**
- Puis pour tous : recruter (icône)
- Acheter : 7 Influence + 1 mana → 1 Sort

Lieux sans combat



Village ○○○○○

- Recruter (icône)
- Soigner : 3 Influence → 1 Soin
- Piller (tour d'un autre joueur) :
  −1 Réputation, +2 cartes



Monastère ○○○○○

- Recruter (icône)
- Soigner : 2 Influence → 1 Soin
- Entraînement :
  6 Influence → 1 Action Avancée
- Brûler le monastère :
  −3 Réputation, ennemi violet
  Vos unités ne participent pas
  Récompense : 1 Bouclier + 1 Artefact



Mine de Cristal ○○○○○

- **Finir votre tour dessus : 1 Cristal de sa couleur**



Clairière magique ○○○○○

- Début de tour : mana or (Jour) / noir (Nuit)
- **Fin de tour : détruisez 1 Blessure**

Gains reçus en fin de tour · **Cristal au dé** : or = au choix, noir = 1 Gloire · **Artefact** : piochez 2, gardez 1 · ● = danger.

Aventure et Cités

Sites d'aventure

Y entrer votre Action.



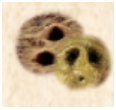
Ruines ●●○○○

- Jeton caché de Nuit, révélé de Jour ou si un joueur y entre.
- Si autel : 3 mana du jeton → **récompense : 7 Gloire**
- Si ennemis : affrontez-les, **gagnez la récompense du jeton**
- Invaincus : ils restent
- **Si conquises : 1 Bouclier**



Antre ●●○○○

- 1 ennemi marron pioché en entrant.
- **Si conquis : 1 Bouclier + 2 Cristaux**
- Invaincu : il reste



Terriers ●●●○○

- 2 ennemis marron piochés en entrant.
- **Si conquis : 1 Bouclier + 1 Artefact + 3 Cristaux**



Donjon ●●●○○

- 1 ennemi marron pioché en entrant.
- **Règles de Nuit · vos unités ne participent pas**
- **Si conquis : 1 Bouclier + dé : noir/or = 1 Sort, sinon 1 Artefact**



Tombeau ●●●●○

- 1 ennemi rouge pioché en entrant.
- **Règles de Nuit · vos unités ne participent pas**
- **Si conquis : 1 Bouclier + 1 Sort + 1 Artefact**

Les Cités · site fortifié

Assaut : Faire un déplacement selon le terrain, −1 Réputation/joueur, défenseur Fortifié.

- Défenseurs face cachée sur la carte Cité, révélés quand un joueur est adjacent, **même de Nuit**.
- Défenseurs Fortifiés + bonus de couleur
- **1 Bouclier par défenseur éliminé**
- **Tous vaincus : conquise ; Seigneur = le plus de Boucliers**

Conquise

- Tous peuvent y être, sans combat entre joueurs
- Recruter (icône Cité) et son interaction
- Interaction ici : +1 Influence par Bouclier posé
- Fin de tour dedans/à côté : main +2 (Seigneur) ou +1

Cité	Bonus des défenseurs	Interaction
Blanche	+1 Armure	Tout type d'unité · 2 Influence → +1 Élite
Bleue	Attaques Glace/Feu +2, Feu-Glace +1	7 Influence + 1 mana → 1 Sort
Rouge	Attaques physiques Brutales	12 Influence → 1 Artefact
Verte	Attaques physiques Poison	6 Influence → 1 Action Avancée

Sites de La Légion Oubliée

Sites d'aventure

Y entrer est votre Action.



Dédale

●●○○○

- 1 ennemi marron pioché, défaussé après le combat
- Si vaincu : **1 Bouclier sur le chemin + récompense**



Labyrinthe

●●●●○

- 1 Draconien rouge pioché, défaussé après le combat
- Si vaincu : **1 Bouclier sur le chemin + récompense + 1 Action Avancée**

- **Une seule unité** (prête, non blessée) vous accompagne ; **aucune autre unité** de toute l'action
- Choisissez un chemin : payez **2, 4 ou 6 Mouvement** (pas les points restants de votre phase de Mouvement)
- Récompense : chemin 2 = **2 Cristaux au choix** · 4 = **1 Sort** · 6 = **1 Artefact**

Site partiellement conquis : un autre joueur peut y entrer par un autre chemin. Un même joueur ne conquiert qu'une fois un même Dédale ou Labyrinthe ; chaque chemin ne se conquiert qu'une fois. **Fin de partie : 2 Gloire par Bouclier posé (titre d'Aventurier).**

Lieux sans combat

Utilisables dès la révélation de la tuile.



Mine sans fond

○○○○○

- **Finir votre tour dessus : 1 Cristal d'une couleur au choix parmi celles de la Mine**



Camp de réfugiés

○○○○○

- Recruter **n'importe quelle unité**
- Surcoût : Village +0 · Forteresse, Tour, Monastère +1 · Cité +3
- Unités recrutables sur plusieurs sites : surcoût le plus faible

Remparts

Bordure fortifiée entre deux cases.



Mouvement

- Traverser : **+1 Mouvement**
- Les réductions de coût n'y changent rien
- Sans effet sur Vol et autres effets
- Un ennemi errant n'attaque jamais à travers



Combat à travers

- Défier un ennemi errant : il est **Fortifié**
- Attaquer un joueur ou Volkare : il est **Fortifié**
- Assaut d'un site fortifié : défenseurs **doublement Fortifiés**

Capacités des ennemis

Offensives



Attaque de Feu
Parade efficace : Glace ou Feu-Glace.
Autres Parades ÷ 2.



Attaque de Glace
Parade efficace : Feu ou Feu-Glace. Autres Parades ÷ 2.



Attaque de Feu-Glace
Parade efficace : Feu-Glace seule. Autres Parades ÷ 2



Invocation
Phase Parade, un ennemi marron est pioché pour définir l'attaque à parer. Il est ensuite défaussé.



Vif
Pour le parer, il faut 2 × son Attaque.



Brutal
Non paré : il inflige 2 × son Attaque en dégâts.



Toxique
Unité : 2 Blessures.
Héros : Pour chaque blessure en main, +1 blessure dans la défausse.



Paralysant
Si unité blessée = détruite.
Si Héros blessé = défausse ses cartes non-Blessure.



Assassin
Seul le héros peut encaisser les dégâts.



Lourd
Phase Parade, le Mouvement compte comme des points de Parade.



Vampire
Pour le reste de ce combat
+1 Armure par unité blessée ou Blessure en main due à son attaque.

Défensives



Fortifié
En phase distance, seules les attaques de siège comptent.



Résistance physique
attaques physiques ÷ 2 (cartes de côté aussi).



Résistance au Feu
Attaque Feu ÷ 2. Immunisé aux effets non-Attaque rouges.



Résistance à la Glace
Attaque Glace ÷ 2. Immunisé aux effets non-Attaque bleus.



Feu et Glace
Comme au-dessus et les attaques de Feu-Glace sont aussi ÷ 2. Immunisé aux effets non-Attaque rouges / bleus.



Insaisissable
Valeur Armure la plus forte à distance.
Valeur Armure la plus faible si toutes ses attaques ont été parées, sinon valeur d'Armure la plus forte.



Non Fortifié
Ignore les fortifications du site.



Immunité aux Arcanes
Seuls Attaques, Parades et effets sur son attaque le touchent.



Défenseur
Quand vous attaquez un ennemi, +X à son Armure (1 fois par combat)

Attaques multiples



Plusieurs valeurs · chacune à part. Paré si toutes le sont.

Manche, tour et mana

La Manche

1. **Préparation** : Jour/Nuit alternent. Relancez la Source (moitié des dés au moins en couleur fondamentale). Nouvelle Offre d'Unités.
2. **Tactiques** : le moins de Gloire choisit d'abord ; le plus petit numéro joue en premier.
3. **Fin** : début de votre tour, paquet vide → vous pouvez l'annoncer (obligatoire si votre main est vide aussi). Les autres jouent un dernier tour, puis on remélange tout.

Tour normal

1. Mouvement (facultatif)
2. Une Action (facultative) : combat *ou* interaction.

Repos

Ni Mouvement ni Action. Défaussez 1 carte non-Blessure + autant de Blessures que vous voulez.

Que des Blessures : défaussez-en 1.

Jouer une carte

Façon	Coût	Effet
Base	gratuit	texte du haut
Puissante	1 mana de sa couleur	texte du bas
De côté	gratuit	1 Mouvement, Influence, Attaque ou Parade
Sort	1 mana couleur (+ noir)	base (puissant, de Nuit)
Artefact	gratuit (1 mana)	base (puissant, puis détruit)

Le mana

Rouge Bleu Vert Blanc Or Noir

- **Source** : 1 dé par tour. **Cristaux** : 3 max par couleur. **Jetons** : perdus en fin de tour.
- **Or** = n'importe quelle couleur fondamentale, de Jour seulement. **Noir** : de Nuit seulement (et Donjon, Tombeau).

Fin de votre tour

1. Récompenses : les cartes gagnées vont sur votre paquet.
2. Défaussez vos cartes jouées (et d'autres, non-Blessure, si vous voulez).
3. Piochez jusqu'à votre limite de main (selon le niveau, +1 par Forteresse proche).
4. Relancez le dé utilisé ; jetons Mana perdus.
5. Niveau : pair = Compétence + Action Avancée ; impair = Commandement (+ Armure ou main).

Déplacement et Influence

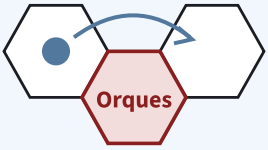
Coûts de terrain

Terrain	Jour	Nuit
Plaine	2	2
Colline	3	3
Forêt	3	**5**
Friche	4	4
Désert	5	**3**
Marais	5	5
Lac, Montagne	infranchissable	

Se déplacer

- Additionnez vos points de Mouvement, dépensez-les case par case, autant de cases que vous voulez.
- Jamais sur la case d'un ennemi errant.
- **Site fortifié** non conquis : y entrer = assaut, fin du Mouvement, −1 Réputation.
- Vous ne pouvez plus bouger après votre Action.

Provoquer un ennemi errant



adjacente
→ adjacente
= provoqué

Le combat a lieu tout de suite et devient votre Action. Les deux ennemis adjacents avant et après le pas attaquent ensemble. Vous pouvez aussi **défier** un ennemi adjacent, comme Action, en fin de Mouvement.

Explorer

Depuis une case au bord du plateau, dépensez **2 Mouvement** : révélez la tuile du dessus de la pioche et posez-la contre ce bord. Pas besoin d'y entrer : vous pouvez continuer à bouger. Placez les jetons Ennemi de ses sites (face cachée sur les sites fortifiés).

Influence et Réputation

- Recruter, soigner, acheter : on paie en **Influence** (cartes, effets de côté).
- Votre **Réputation** ajoute ou retire son bonus **une fois par interaction**, jamais en combat.
- Case « × » : plus aucune interaction possible.
- **Réputation** : assaut −1, pillage −1, Monastère brûlé −3. Orques +1, Draconien +2.

Jour

Dé or = joker, dé noir inutilisable. Garnisons révélées quand vous êtes adjacent.

Nuit

Dé or inutilisable, mana noir utilisable. Garnisons révélées seulement à l'assaut.