



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

LIVRE DE RÈGLES RÉVISÉ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® III THE BOARD GAME

Révision

Hermanni “Heegu” Karppela

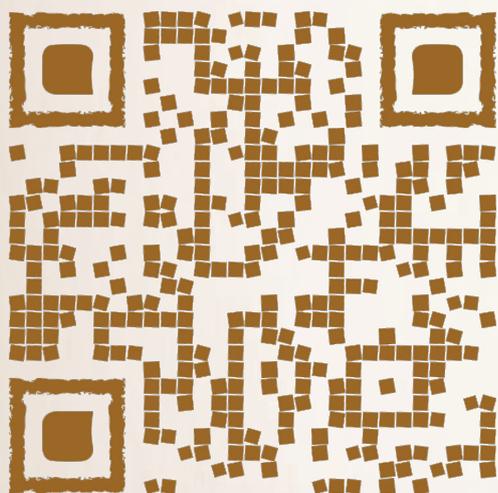
28 janvier 2025

Ceci est une version non-éditée créée sur GitHub à partir du commit [d919222](#).

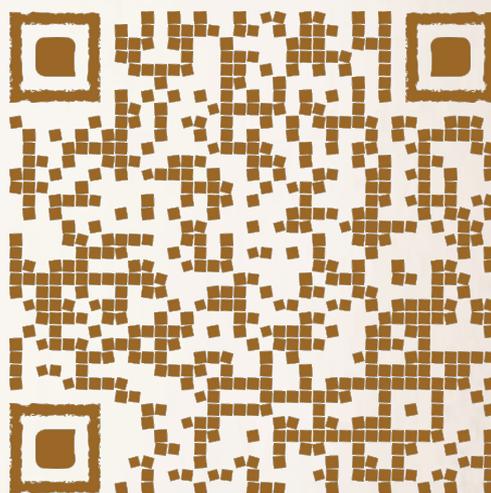
Ceci est un projet communautaire doté d'un [dépôt GitHub](#). Vous êtes tous invités à apporter vos contributions, modifications, corrections et traductions. Si vous souhaitez simplement faire part de vos commentaires, merci de le faire dans le [fil de discussion BoardGameGeek](#) original.

J'ai réalisé ce projet par amour de l'apprentissage des jeux et de la compréhension de leur complexité.

— Heegu



Scannez pour ouvrir le dépôt **GitHub**.



Scannez pour ouvrir le fil
BoardGameGeek.



Table des matières

Introduction	4
Modes de Jeu	5
Éléments du Jeu	6
Mise en Place	8
Séquence de Jeu	11
Tour du Joueur	12
Héros	15
Création de Deck	18
Ressources	23
Ville	24
Éléments du Plateau	25
Unités	28
Combat	32
Règles IA	38
Difficulté	40
Échange	42
Conditions de Victoire	43
Contenu des Extensions	44
Liste des Sites	46
Notes	53
Crédits	54
Index	55





INTRODUCTION

Le continent d'Antagarich est en guerre alors que différentes Factions, menées par leur Héros, se battent pour la suprématie. Choisissez votre Faction et Héros et bannissez vos rivaux de ces terres !

Heroes of Might and Magic III : The Board Game est un jeu de stratégie pour 1 à 3 joueurs utilisant le set de base, tandis que les extensions permettent de rajouter des joueurs.

Note : dans ce livre, les termes et éléments de jeu sont écrits avec leur première lettre en Majuscule. Le **Texte en Gras** est utilisé pour attirer votre attention sur des règles importantes. Le *Texte en Italique* donne des exemples de gameplay. Les **Liens Hypertextes marron** (p. 4) vous emmènent vers d'autres parties de ce livre.

Les exceptions et les notes avec des **Liens Hypertextes ambre** (p. 4) sont expliquées dans des cases comme celle-ci.

Les conflits de règles suivent cet ordre de priorité : Cartes jouées, Cartes d'Unité, Plateaux de Ville, Livres de Missions, Livre de Règles.



MODES DE JEU

Each game of Heroes III is played using a **Scenario** from the Mission Book. The core game only allows you to choose scenarios for 1-3 players. For 4 or more players, expansions are required.

In addition to the scenario objectives, read the **general victory conditions** (p. 43) depending on the scenario type.

There are several types of scenarios :

Clash

A fully competitive mode. Your opponents control Neutral Units in your Combat.

Campaign

A single player mode of interconnected Scenarios against an enemy AI. For rules unique to Solo Mode, see **the AI rules** (p. 38). Further rules changes are detailed in the Campaign Mission Books.

Alliance

Usually a 2 vs. 2 team-based mode with expanded opportunities to **trade** (p. 42) between allied players.

Cooperative

A Cooperative mode where everyone shares the same goal. **The AI rules** (p. 39) and expanded **Trading rules** (p. 42) apply here.

Tournament

A 1 vs. 1 mode with different way of building Map and scoring. See the Tournament Book.

In addition, the **Battlefield Expansion** introduces two focused 1 vs. 1 modes without Scenarios (see the expansion's rulebook) :

Adventure

The Map exploration is replaced with Adventure Cards, culminating in a tactical combat on a large hexagonal battlefield.

Skirmish

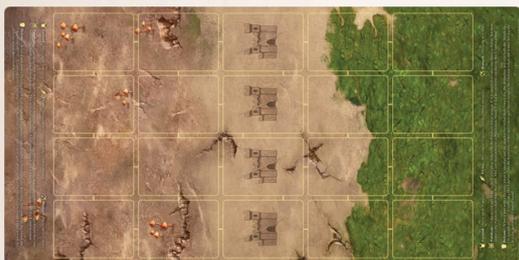
Skip the exploration phase and engage directly in tactical combat.





ÉLÉMENTS DU JEU

Ce guide vous donne un aperçu visuel de chaque élément inclus dans les extensions. Pour plus de détails, comme les images ou les quantités de chaque élément, merci de vous référer au guide officiel d'Archon Studio.



Plateau de Combat (p. 32)



Plateau de Champ de Bataille
(*Champ de Bataille*)



Jeton Initiative
(*Champ de Bataille*)



Tuile (p. 25)



Fiche de Héros (p. 16)



Plateau de Ville
(p. 24)



Jeton Graal
(p. 50)



Jeton Or (p. 23)



Jeton Matériaux
(p. 23)



Jeton Richesses
(p. 23)



Jeton Construction
(p. 13)



Jeton Population
(p. 13)



Jeton Grimoire
(p. 13)



Jeton Moral
(p. 13)



Jeton Paralysie/
Défense (p. 33)



Jeton Dégât
(p. 33)



Jeton Mouvement
(p. 12)



Cubes de Faction



Cubes Noirs



Carte Moral Positif
(*Champ de Bataille*)



Carte Moral Négatif
(*Champ de Bataille*)



Figurines Héros



Carte Évènement (p. 45) (Forteresse)



Carte Proclamation des Astrologues (p. 11)



Carte IA (p. 38)



Carte Aventure (Champ de Bataille)



Carte Compétence (p. 19)



Carte Artefact (p. 19)



Carte Sort (p. 20)



Carte Machine de Guerre (p. 44) (Rempart)



Carte Spécialisation (p. 21)



Carte Caractéristique (p. 19)



Carte Caractéristique Renforcée (p. 45) (Hadès)



Unité Neutre (p. 30)



Unité de Faction (p. 28)



Carte Tourelle (p. 37)



Carte Porte, Murs (p. 37)



Dé d'Attaque



Dé de Trésor



Dé de Ressource



Piste des Manches (p. 11)



Obstacles (Champ de Bataille)



MISE EN PLACE

Cette section vous guidera tout au long du processus de mise en place d'un Scénario du Livre de Missions.

1. Choisissez un Scénario du Livre de Missions. Pour votre première partie, nous vous conseillons « Le Meilleur des Mondes » (voir page 7 du Livre de Missions).
2. Choisissez une Faction parmi celles disponibles.
3. Choisissez un Héros de votre Faction comme Héros Principal. Chaque Faction a des Fiches de Héros recto-verso avec un Héros sur chaque face.
4. Prenez les éléments suivants appartenant à votre Faction :
 - a) 1 × Fiche de Héros (du côté du Héros choisi)
 - b) 2 × Figurines de Héros
 - c) 7 × Tuiles Bâtiment
 - d) 1 × Plateau de Ville
 - e) 7 × Cartes d'Unité recto-verso
 - f) 3 × Cartes de Spécialisation propre à votre Héros
 - g) 1 × Carte de Compétence propre à votre Héros
 - h) 20 × Cubes de Faction
 - i) 1 × Jeton Construction
 - j) 1 × Jeton Population
 - k) 1 × Jeton Grimoire
 - l) 3 × Jetons Mouvement
5. Placez un de vos Cubes de Faction sur la première case  de la Piste de Niveau sur votre Fiche de Héros. Votre Héros est maintenant de Niveau 1.
6. Mettez en place les Tuiles de Plateau et les autres éléments propres au Scénario comme indiqué dans le Livre de Missions.
7. Placez le Plateau de Ville de votre Faction en face de vous et les Tuiles Bâtiments à côté. Vérifiez quels Bâtiments sont déjà construits dans le Scénario auquel vous allez jouer et placez les Tuiles Bâtiments respectives sur le Plateau de Ville. Résoudre tout effet immédiat de Bâtiment construit à la fin de la mise en place.
8. Placez sur les Pistes de Revenus de votre Plateau de Ville des Cubes de Faction pour indiquer vos revenus de départ comme indiqué par le Scénario. Placez vos Jetons Population, Construction et Grimoire dans leurs emplacements respectifs.
9. Triez les Jetons de Ressource en piles séparées à portée de chaque joueur. Prenez les ressources de départ déterminées par le Scénario que vous avez choisi et placez-les à côté de votre Plateau de Ville. C'est votre Réserve de Ressources.
10. Séparez les Jetons de Ressource dans leurs piles respectives.
11. Triez les Cartes de Caractéristiques en quatre Piles : Attaque, Défense, Puissance, Savoir. Référez-vous aux Caractéristiques de votre **Fiche de Héros** (p. 16) et prenez le nombre correspondant de cartes dans chaque pile.
12. Si votre Héros Principal est un Guerrier , ajoutez une Carte de Sort Flèche Magique à votre Deck, si c'est un Mage , ajoutez-en 2 à votre Deck.



13. Ajoutez la Carte de **Compétence** (p. 19) de votre Héros et la Carte de **Spécialisation** (p. 21) de Niveau 1 à votre Deck.
14. Mélangez votre Deck et placez-le face cachée à côté de votre Fiche de Héros. C'est le **Deck de Might & Magic** de votre Héros Principal. Pour simplifier, ce Livre de Règles s'y réfère comme **Votre Deck**.
15. Triez les Cartes de Compétence, Artefact et Sort (y compris toutes les Cartes de Sort Flèche Magique inutilisées) en 3 Piles faces cachées et mélangez chaque pile. Placez à côté de chaque pile la première carte, face visible, pour créer ainsi 3 Défausses séparées.
16. Choisissez la **Difficulté** (p. 40) de votre Scénario et prenez les bonus correspondants.
17. Triez les Cartes de Créatures Neutres en 4 Piles en fonction de leur Rang (★☆☆★). Mélangez chaque pile séparément et laissez de la place pour leurs Défausses.
18. Placez le Plateau de Combat à portée de chaque joueur. Vérifiez sur le Scénario quelles sont vos Unités de départ et placez-les en une pile à côté de votre Plateau de Ville, séparées du reste des Unités de votre Faction.
19. Placez la Piste de Manches à côté du Plateau et placez un Cube Noir dans le premier emplacement.
20. Mélangez les Cartes de Proclamation des Astrologues et placez-les face cachée à côté de la Piste de Manches.
21. Orientez votre Tuile de Départ comme vous le souhaitez. Choisissez la figurine de votre Héros pour représenter votre Héros Principal sur le Plateau et placez-la au centre de votre Tuile de Départ.
22. Choisissez le premier joueur. Il ne changera pas de toute la partie.





SÉQUENCE DE JEU

Le jeu est divisé en Manches où les joueurs jouent leur Tour dans le sens horaire à partir du premier joueur. Durant son Tour, un joueur déplacera son Héros sur le Plateau, construira de nouveaux Bâtiments dans sa Ville (p. 24), et Recruttera des Unités (p. 28) afin de remplir les conditions de victoire du Scénario.

Effectuez les étapes suivantes **au début de chaque Manche** sauf la première :

- Retournez chaque Jeton Construction, Population et/ou Grimoire utilisé à la Manche précédente sur sa face active.
- Retournez chaque Point de Mouvement (PM) utilisé à la Manche précédente sur sa face active, face verte.
- Rechargez Effets Experts .

Ensuite, en fonction de la Manche, les joueurs gagnent des Ressources ou résolvent une Carte Proclamation des Astrologues :

- Les Manches impaires sont des **Manches de Revenus**. Chaque joueur gagne les revenus des **Bâtiments, Enclaves et Mines** (p. 48) qu'il contrôle. Sauf à la première Manche.
- Les Manches paires sont des **Manches des Astrologues**. Piochez une Carte Proclamation des Astrologues et résolvez-la.
- Quand vous atteignez un marqueur d'Évènement placé sur la Piste de Manches, prévu par certains Scénarios, résolvez-le.

Ensuite, les joueurs jouent leurs Tours comme décrit dans la section suivante. Lorsque tous les joueurs terminent leurs Tours, avancez le Cube Noir sur la Piste de Manches et effectuez les étapes de la Manche

suivante. Continuez ainsi jusqu'à atteindre l'une des conditions de fin de Scénario.



En mode Alliance, les équipes alternent leurs Tours. Au début du premier Tour de la Manche de votre équipe, choisissez l'ordre de jeu de cette Manche.



TOUR DU JOUEUR

Au début de votre Tour, complétez votre main de Cartes en suivant ces étapes :

- défaissez autant de Cartes que voulu depuis votre main ; si votre main actuelle dépasse votre Limite de Cartes , vous devez défaissez des Cartes pour atteindre cette Limite ;
- piochez des Cartes jusqu'à atteindre votre Limite de Cartes ;
- résolvez tous les effets « Au début de votre tour » après avoir pioché.

Votre Limite de Cartes dépend du Niveau (p. 17) de votre Héros Principal. Celle-ci est vérifiée uniquement au début de votre Tour.

Les joueurs peuvent faire trois types d'Actions différentes : **Mouvement**, **Ville**, et **Moral**. Une fois que chaque Joueur a utilisé tous ses Points de Mouvement et qu'il ne souhaite plus utiliser d'Action de Ville ou de Moral, la Manche prend fin.

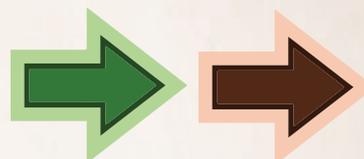
Actions de Mouvement

Les Actions de Mouvement sont effectuées en dépensant un Point de Mouvement. Un joueur ne peut faire d'Action de Mouvement **que pendant son Tour**.

Pour chaque 1 PM, vous pouvez faire l'une des Actions suivantes :

- déplacer un Héros d'une Case dans n'importe quelle direction ;
- Explorer (p. 26) à nouveau une Case où se trouve votre Héros ;
- prolonger un Combat (p. 34) contre des Unités Neutres d'un Tour ;
- révéler une Tuile face cachée (p. 26) si votre Héros est adjacent à cette Tuile ;

- placer une nouvelle Tuile depuis votre Pile de Tuiles Lointaines (II-III).



Un Jeton Mouvement actif et inactif.

Décomptez le nombre de PM que vous avez utilisé en retournant les Jetons de Mouvement sur les faces marrons, côté inactif. Si un joueur a un Héros Principal et un Héros secondaire (p. 15), décomptez leurs PM séparément. Les Héros peuvent utiliser leurs PM dans n'importe quel ordre.

Des Héros Alliés peuvent se croiser mais ne peuvent pas s'arrêter sur la même Case. N'Explorez (p. 26) pas une Case que vous traversez si un Héros allié s'y trouve.

Lorsque vous gagnez un PM (supplémentaire), parfois représenté par le symbole , ce PM n'est valable **que pour le Tour en cours**. Dans le rare cas où deux Héros alliés sont forcés de rester sur la même Case, vous devez utiliser votre prochain PM pour déplacer l'un d'eux sur une Case adjacente libre.



Actions de Ville

Vous pouvez effectuer chaque Action de Ville **une fois par Manche**. Ces Actions peuvent être effectuées n'importe quand durant le Tour de n'importe quel joueur, sauf durant les Combats ou quand votre Action de Ville interrompt une autre Action. Par exemple, vous ne pouvez pas piocher une Carte de Sort simultanément avec un jeton Grimoire.

Lors de l'annonce d'un Combat, vous pouvez réagir avec autant d'Actions de Ville que souhaité, avant d'effectuer n'importe quelle étape de la **mise en place du Combat**. (p. 32)

Après avoir effectué une Action de Ville, retournez le Jeton correspondant sur sa face inactive sur votre Plateau de Ville. Vous ne pouvez plus utiliser cette Action jusqu'au début de la prochaine Manche, quand les Jetons sont retournés sur leurs faces actives.

 Jeton Construction, utilisé pour agrandir votre **Ville** (p. 24).

 Jeton Population, utilisé pour Recruter et Améliorer des **Unités** (p. 28) ou Recruter un **Héros Secondaire** (p. 15).

 Jeton Grimoire, utilisé pour acheter des **Sorts** (p. 20). Il faut le Bâtiment Guilde des Mages pour utiliser ce Jeton.

Action de Moral

Les joueurs peuvent gagner ou perdre du Moral grâce à différents effets du jeu. Quand vous gagnez du Moral, prenez le Jeton de Moral Positif . Vous ne pouvez en avoir qu'un seul. Si vous deviez en gagner un second, vous pouvez immédiatement dépenser le premier avant de gagner le second. Le Jeton de Moral Positif peut être dépensé pour effectuer une des actions suivantes à n'importe quel moment :

- piocher une Carte de Votre Deck ;
- défausser autant de Cartes que souhaité de votre main, puis en piocher le même nombre ;

- relancer n'importe quel Dé.

Si vous perdez du Moral, défaussez le Jeton de Moral Positif  si vous en avez un, sinon prenez un Jeton de Moral Négatif . À l'inverse si vous gagnez du Moral en ayant un Jeton de Moral Négatif, défaussez le Jeton Négatif. Si vous deviez prendre un second Jeton de Moral Négatif, vous devez à la place **défausser votre Main** la prochaine fois que vous finissez votre Tour.

La Faction de la Nécropole  ignore tous les effets de Moral. Ils ne peuvent ni gagner ni perdre du Moral pour aucune raison.



Exemple de Tour

Alice, qui joue le Héros Catherine le Chevalier, commence son Tour. Elle a 3 Cartes dans sa Main de la Manche précédente et décide de défausser 2 Cartes avant de piocher depuis son Deck jusqu'à sa Limite de Cartes . Sa Limite actuelle est 5, car son Héros est Niveau 3, donc elle pioche 4 Cartes après avoir défaussé (voir Effets de Niveau

(p. 17)).

Elle dépense son Jeton de Construction pour construire la Demeure ★, et son Jeton Population pour Recruter (p. 28) l'Unité ★ Champions. Elle peut le faire, car elle a préalablement construit les Demeures de niveaux inférieurs (★ et ☆) et possède suffisamment de Ressources (p. 23) pour à la fois Construire la Demeure et Recruter les Champions.

Maintenant prête pour la bataille, elle dépense un Point de Mouvement pour déplacer son Héros Principal sur une Case adjacente actuellement occupée par Sandro le Nécromancien, un Héros Principal ennemi contrôlé par Bob. Quand Alice annonce son intention de Combattre, chaque joueur a l'op-

portunité d'effectuer des Actions de Ville.



HÉROS



Les Joueurs contrôlent toujours un Héros Principal et peuvent aussi recruter un Héros Secondaire. Le « Héros d'un Joueur » fait référence à l'un ou l'autre. Les Héros sont utilisés pour effectuer des Actions de Mouvement sur le Plateau et engager des Combats contre les ennemis dans le but d'atteindre une condition de victoire du Scénario.

Héros Principal

Le Héros Principal est représenté par sa figurine, sa Fiche de Héros et votre Deck. Chaque Héros Principal de Faction possède 3 . Seul le Héros Principal peut utiliser votre Deck.

Chaque Héros Principal commence la partie au Niveau 1 et peut monter jusqu'au Niveau 7 en gagnant de l'Expérience. L'Expérience est obtenue en **gagnant un Combat** (p. 35), **Explorant certains Sites** (p. 46) et les **Dés de Trésor**  (p. 46). Gagner 1 Expérience est représenté par le symbole .

Héros Secondaire

Si vous contrôlez une Ville ou une Enclave, un Héros Secondaire peut être Recruté en utilisant votre **Jeton Population** et en payant 10 Or .

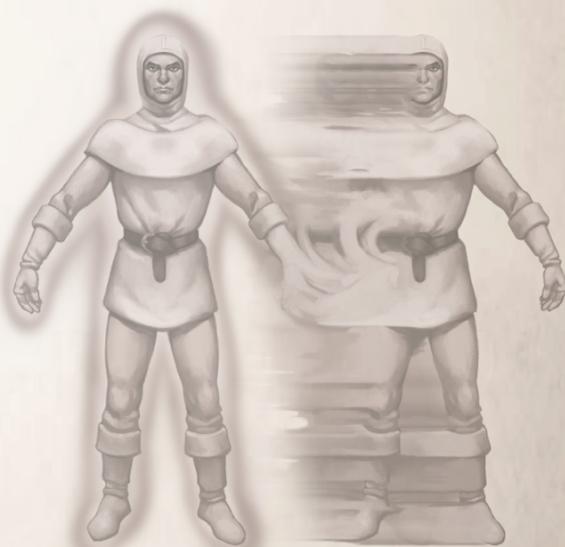
Le Jeton Population **ne peut pas servir à Recruter ou Améliorer** (p. 28) des Unités et à Recruter le Héros Secondaire en même temps.

Votre Héros Secondaire utilise la figurine de Héros restante de votre Faction. Vous pouvez différencier cette figurine de celle de votre Héros Principal en utilisant un Cube de Faction. Après avoir Recruté votre Héros Secondaire, placez sa figurine dans une Ville ou une

Enclave que vous contrôlez. **Vous ne pouvez posséder qu'un seul Héros Secondaire à la fois.**

Le Héros Secondaire a 2 ; quand vous recrutez un Héros Secondaire, prenez 2 Jetons de Mouvement supplémentaires pour représenter ses PM. Il n'a pas de Fiche de Héros, **ne gagne pas d'Expérience et n'utilise pas de Cartes de Votre Deck**, en aucune raison. Si un Héros Secondaire gagne des Cartes, placez-les dans votre Main - voir **Création de Deck** (p. 18). Le Héros Secondaire est considéré comme ayant le même niveau que le Héros Principal pour la résolution des **Combats Instantanés** (p. 32).

Si votre Héros Secondaire est attaqué par un Héros ennemi, vous pouvez **choisir la défaite au lieu de Combattre** (p. 34). Quand un Héros Secondaire est battu, retirez-le du jeu. Il peut à nouveau être Recruté avec une autre utilisation du Jeton de Population.



Fiche de Héros

1. **Nom** – Nom du Héros. Sert à l'identifier. Pas d'effet en jeu.
2. **Classe** – Classe du Héros. Pas d'effet en jeu.
3. **Type** – Type du Héros (Guerrier ♣ ou Mage ♠). Détermine le nombre de Cartes Flèche Magique dans votre Deck de départ (1 ou 2 respectivement).
4. **Couleur de Faction** – Couleur des Cubes de Faction et des Figurines.
5. **Attaque** – Nombre de Cartes Attaque dans Votre Deck de départ.
6. **Défense** – Nombre de Cartes Défense dans Votre Deck de départ.
7. **Puissance** – Nombre de Cartes Puissance dans Votre Deck de départ.
8. **Savoir** – Nombre de Cartes Savoir dans Votre Deck de départ.
9. **Compétence de Départ** – La Carte de Compétence de votre Héros à ajouter à Votre Deck de départ.
10. **Spécialisation** – Cartes de Spécialisation à ajouter dans votre Deck de départ et lors des gains de Niveaux. Chaque Héros a trois Cartes de Spécialisation.
11. **Piste de Niveau** – Quand le Héros Principal gagne 1 ou plusieurs Expériences ★, déplacez le Cube d'autant sur la Piste. Quand le Cube atteint la ligne du haut de la Piste, le Héros gagne un Niveau.



Fiche de Héros

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Nom | 7. Puissance |
| 2. Classe | 8. Savoir |
| 3. Type | 9. Compétence de départ |
| 4. Couleur de Faction | 10. Spécialisation |
| 5. Attaque | 11. Piste de Niveau |
| 6. Défense | |



Effets de Niveau

Le Héros Principal commence chaque Scénario au Niveau 1 et peut monter en Niveau en gagnant de l'Expérience ✨. Les sources d'Expérience les plus communes sont les **Dés de Trésors** 🎲 (p. 46) et le **Combat** (p. 35). Chaque Niveau nécessite **2 Expériences**. Quand un Héros Principal atteint un nouveau Niveau, résolvez les effets du Gain de Niveau immédiatement. Gagner de l'Expérience au Niveau 7 n'a pas d'effet.

La Piste de Niveau de votre Fiche de Héros montre les informations suivantes.

- Le Niveau de votre Héros Principal et son Expérience acquise symbolisés par un Cube de Faction.
- Votre Limite de Cartes 📄.
- Le nombre d'Effet Expert (p. 19) 👑 que vous pouvez utiliser à chaque Tour.
- À quel Niveau votre Héros Principal doit Fouiller (p. 18) pour une nouvelle Carte de Compétence (p. 19) ou gagner une Carte de Spécialisation (p. 21). Les Niveaux marqués en Or sur la Piste (👑I👑, 👑IV👑 et 👑VI👑) donnent une carte de Spécialisation, alors que les Niveaux Argent (II, III, V, VII) donnent une Carte de Compétence.

Liste de tous les effets :

- **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.





CRÉATION DE DECK

Deck du Joueur

Chaque joueur a un Deck unique représentant les compétences et l'équipement du Héros Principal. Le Deck contient les Cartes de Caractéristique, Compétence, Sort, Artéfact, et Spécialisation. Chaque Deck commence avec 9 cartes et se construit durant la partie.

Règles Générales des Cartes

1. Les Cartes ne peuvent être jouées **que pendant votre Tour**, ou en **Combat** (p. 32) avec votre **Héros Principal**.
2. Après avoir joué une Carte, défaussez-la. Chaque joueur a sa propre Défausse.
3. Si Votre Deck est vide quand vous devez piocher, **mélangez votre Défausse** pour faire un nouveau Deck dans lequel piocher.
4. Quand vous gagnez une Carte, elle arrive **directement dans votre main** sauf indication contraire.
5. **Fouiller** (X) dans la Pile de Compétence, Artéfact ou Sort, vous laisse soit regarder les (X) Cartes du dessus de cette Pile, en prendre une dans votre main et défausser les autres, **OU** à la place prendre la première carte de la Défausse de cette Pile.
6. Les Piles de Compétence, Artéfact et Sort ont chacune leur Défausse propre créée lors de la mise en place du jeu. Si une Pile n'a plus de Carte, mélangez la Défausse pour former une nouvelle Pile et défaussez la première carte. Si la Défausse est vide, **défaussez la première carte** de la Pile correspondante.

7. Les Cartes ont les effets suivants :

- **Instantané** ⚡ Effet à résoudre immédiatement.
- **Activation** ➡ Effet à jouer quand vous activez votre propre Unité en Combat.
- **Stratégie** ♁ Effet ne pouvant pas être joué en Combat.
- **Persistant** ⤴ Effet durant jusqu'à épuisement ou jusqu'au début du prochain Tour du Joueur (ce qui arrive en premier).
- **Permanent** ∞ La Carte reste en jeu jusqu'à défausse ou remplacement. **Vous ne pouvez avoir qu'un effet permanent en même temps** ; en jouer une autre défausse la première.

8. Lorsqu'il vous est demandé de **retirer une Carte**, retirez-la complètement du jeu.



Cartes de Compétence et de Caractéristique

Toutes les Cartes de Compétence et Caractéristique ont un **Effet Basique** et un **Effet Expert**  plus fort, noté en dessous de l'Effet Basique. Quand vous jouez ces cartes, vous devez choisir quel effet vous utilisez. Le nombre d'Effets Expert  que vous pouvez jouer à chaque Manche est limité par le **Niveau** (p. 17) de votre Héros Principal. Décomptez vos utilisations comme vous le souhaitez, par exemple en utilisant des Cubes Noirs sur votre Fiche de Héros.



Ability Card

1. Name
2. Basic Effect



Statistic Card

3. Expert Effect
4. Faction-specific Card*

Certaines cartes sont limitées à la Faction Nécropole . Quand une autre Faction pioche une Carte de Compétence Nécropole, elle peut soit la défausser et en piocher une autre soit la garder. Les autres Factions **ne peuvent pas** utiliser les Cartes de Compétence Nécropole depuis leur Main sauf pour des Effets qui les défaussent.

Cartes d'Artefact

Artifact Cards have a top and bottom effect. When you play one, you must **choose which effect** you are using. They are divided into 3 Levels : Minor, Major, and Relic, with different border color. These Levels relate to the overall Power of the Card and may be referenced when resolving certain effects or during Scenario setup. Otherwise, all Artifact Cards are normally shuffled together to form the Artifact Deck regardless of their Level. They are gained through map exploration.

Artifacts can be **traded** (p. 42) in Alliance and Cooperative Scenarios.



Major Artifact

1. Name
2. Effect



Minor Artifact



Relic Artifact

3. Level
4. Fluff



Cartes de Sort

Spell Cards have three possible primary effects. Using the topmost, basic version of the Spell usually has no additional costs. To access the other effects, you may **Empower** a Spell by paying the indicated cost (3) to get a more powerful outcome (4). You may pay this cost by playing other cards for their Empower effect (e.g. the Spell Power Statistic) before casting the Spell. All Spell Cards also have an alternative bottom (5) effect. You cannot preserve the played : casting a Spell consumes all the played so far, and if you stop playing cards, the power dissipates. You may use a cheaper effect than what you've paid for, though.



Spell Card

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. Spell Name | 4. Spell Effect |
| 2. School of Magic | 5. Alternative Effect |
| 3. Cost to Empower | |

Les Sorts sont obtenus en construisant la Guilde des Mages. La Construire débloquent aussi le Jeton Grimoire pour acheter des Sorts en plus. Le Jeton Grimoire est inutilisable durant la **même Manche** que la construction de la Guilde. Les Sorts peuvent être **échangés** (p.42) en Alliance et en Coopération.

Pendant un Combat, chaque joueur ne peut jouer **qu'une Carte de Sort par Tour de Combat**.

When you use an effect which lets you cast a Spell from somewhere other than your hand (such as directly from the Spell Deck), place that Spell into your Discard Pile after casting it.



Schools of Magic

All Spell Cards belong to one School of Magic : either Air, Fire, Earth or Water. Spells with one School symbol on them are called **Basic Spells**, while Spells with four identical symbols are called **Expert Spells**. **Magic Arrow** is a Basic Spell ; when casting the **Magic Arrow**, you must select which School it belongs to. By default there's no difference, but certain game effects can refer to specific Schools and to Basic/Expert Spells.



School of Fire



School of Water



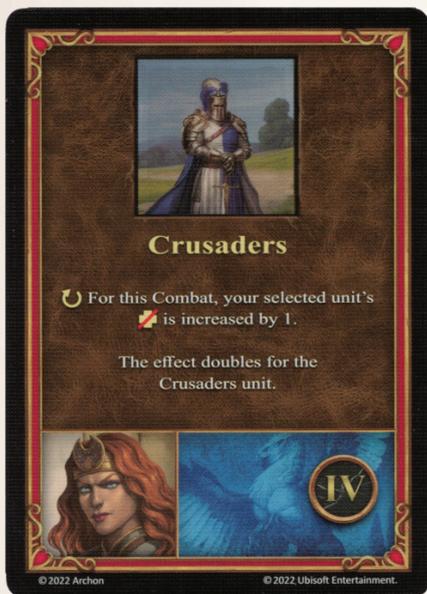
School of Air



School of Earth

Cartes de Spécialisation

Hero Specialty Cards are gained from **Level ups** (p.17). Each Main Hero has a unique set of Specialty Cards. While many of these Cards have effects which resemble Spell Cards and even make use of  and Schools of Magic, Specialty Cards are their **own unique category of cards**. For example, the limit of 1 Spell per Combat Round doesn't apply to Specialty Cards.



A Level 4 Specialty Card, belonging to Catherine the Knight.



Exemple de Fouille

Bob, jouant Deemer le Mage de guerre, a construit sa Guilde des Mages pendant la précédente Manche, donnant accès au Jeton Grimoire pour acheter des Sorts supplémentaires.



Il dépense son Jeton et paie le coût de 5  indiqué sur le Plateau de Ville, lui permettant de **Fouiller** (2) dans la Pile de Sort.



Il a alors le choix entre prendre la première Carte de la Défausse de Sort, ou piocher les deux premières Cartes de la Pile de Sort pour n'en garder qu'une. Le Sort Malédiction, qui est au dessus de la Défausse ne l'intéresse pas, il pioche donc deux Cartes – Flèche Magique et Boule de Feu.



Il décide de garder Boule de Feu, la met dans sa Main et défausse Flèche Magique dans la Défausse de Sort.



RESSOURCES

Il y a trois types de Ressources dans le jeu : l'Or , les Matériaux  et les Richesses . Les Ressources sont dépensées pendant le jeu pour développer votre **Ville** (p. 24), Recruter des **Unités** (p. 28), et acheter des **Sorts** (p. 20). Vous pouvez obtenir des Ressources dans les **Enclaves et Mines** (p. 48) que vous avez **Revendiquées** (p. 26), ainsi qu'en jouant des Cartes ou en lançant les Dés de Ressources . Quand la production de Ressources d'un Joueur augmente ou diminue, déplacez le Cube sur sa Piste des Revenus du nombre de cases approprié.



Piste des Revenus

Résultats possibles du Dé de Ressources  :



 — 2 × Matériaux

 — 4 × Matériaux

 — 1 × Richesses

 — 2 × Richesses

 — 3 × Or

 — 6 × Or



Les Joueurs commencent chaque Scénario avec le nombre de Ressources indiqué dans la mise en place. Les Ressources peuvent aussi être **échangées** (p. 42). Il n'y a pas de limite de Ressources que vous pouvez avoir.





VILLE

Chaque Faction a sa propre Ville, située au centre de sa Tuile de départ. La Ville est le site le plus important, plusieurs Scénarios prennent fin (p. 43) si elle est Revendiquée (p. 26) par un Héros ennemi.

Les éléments de votre Ville et l'évolution de votre Faction sont représentés par le Plateau de Ville. Il montre les Bâtiments construits, les coûts en Ressources des futurs Bâtiments, votre revenu de Ressources et le statut des Jetons d'Action de Ville.

Chaque Faction peut construire les Bâtiments suivant dans sa Ville.

- **Salle du Conseil** – Produit des Revenus ou une Compétence spécifique à la Faction.
- **Citadelle** – Permet d'Améliorer les Unités en utilisant le Jeton Population. Protège aussi votre Ville (p. 37) quand elle est attaquée.
- **Demeures** – Permet de Recruter des Unités. Les Demeures ont trois Rangs à débloquer dans cet ordre : ★☆☆
- **Guilde des Mages** - Permet d'acheter des Sorts (p. 20).
- **Bâtiment de Faction** - Bâtiment spécifique à la Faction avec un effet unique.

On ne peut construire **qu'un Bâtiment** par Manche en utilisant le Jeton Construction. Quand vous construisez, payez le coût en Ressources, retournez le Jeton sur sa face inactive et placez la Tuile Bâtiment à sa place sur votre Plateau de Ville. Si le Bâtiment a des effets immédiats, résolvez-les.

Les Bâtiments construits sont toujours représentés par un symbole dans un cercle. Les Bâtiments à construire sont représentés par

un rectangle contenant le coût en Ressources. Certaines Tuiles de Bâtiment ont deux côtés et peuvent être améliorées et retournées plus tard pour représenter deux Bâtiments différents en même temps. Ces améliorations doivent être construites **dans l'ordre**.





ÉLÉMENTS DU PLATEAU

Chaque Scénario est construit en utilisant quatre types de Tuiles de Plateau. Les Joueurs commencent sur la Tuile de Départ (I) de leur Faction. Le placement et la révélation des autres Tuiles est décrit page suivante. Pendant la mise en place, les Tuiles cachées sont choisies aléatoirement depuis la pile décrite par le Scénario, mélangées et gardées face cachée.

Le **chiffre romain** de chaque Tuile indique la **difficulté des Unités Neutres** et le niveau de récompenses attendues par les joueurs sur cette Tuile. Les Tuiles de Départ (I) sont les plus simples et celles du Centre (VI-VII) sont les plus difficiles.



Anatomie d'une Tuile de Plateau

Chaque Tuile de Plateau est divisée en 7 Cases distinctes, que vos Héros peuvent **Explorer**. Quand votre Héros se déplace sur une Case, il doit l'Explorer, ou engager un **Combat** (p. 32) contre les ennemis la gardant, puis l'Explorer. Une Case Vide n'a pas d'effet. Les Lignes Jaunes Continues sur les bords d'une Case ne peuvent être traversées. Les **chiffres romains** (p. 40) indiquent une Case gardée par des Ennemis Neutres devant être combattus avant l'Exploration.



1. Tuiles de Départ : I
2. Tuiles Lointaines : II-III
3. Tuiles Proches : IV-V
4. Tuiles Centrales : VI-VII



- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Case Vide | 5. Bord de Cases |
| 2. Site | 6. Case Bloquée |
| 3. Symbole d'Artefact | 7. Nom de la Tuile : F2 ou #N3 |
| 4. Difficulté de la Case | |

Vous ne pouvez que sortir d'une Case Bloquée, mais pas y entrer.

Catégories de Sites

Explorer des Cases donne des bonus aux Héros, tels que des Ressources ou des Cartes (voir [Liste des Sites](#) (p. 46)). Il existe trois catégories de Cases.

- **Explorable** – Une fois cette Case Explorée, placez un Cube Noir dessus. Considérez-la comme une Case Vide tant que le Cube est présent dessus.
- **Revendicable** – Ces Cases sont Revendiquées par les joueurs, offrant ainsi des bonus passifs. Quand vous en Explorez une, placez-y votre Cube de Faction. Les Héros Ennemis qui Explorent une Case Revendiquée remplacent votre Cube avec le leur, **volant** ainsi ses effets. Une Case Revendiquée **est vide** pour les Héros Alliés.
- **Ouvert** – Vous pouvez Explorer cette Case plusieurs fois. Ne placez aucun Cube quand vous l'Explorez. Dépensez 1 PM pour l'Explorer à nouveau.

Placer et Révéler une Nouvelle Tuile

Les Héros peuvent dépenser 1 PM soit pour révéler une Tuile adjacente face cachée ou placer une Tuile Lontaine (II–III) de leur propre pile de Tuile. Toutes les Tuiles face cachée doivent rester **cachées de tous les joueurs** jusqu'à être placées ou révélées. Une nouvelle Tuile doit être adjacente au Héros qui dépense le PM, et connectée à au moins deux Tuiles déjà existantes. Une nouvelle Tuile doit être connectée à toutes les autres Tuiles par un chemin valide. Vous pouvez toujours orienter les Tuiles quand vous les placez ou les révéléz.

Quand vous Explorez une Case Explorable, **vous devez** placer un Cube Noir même si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser l'effet de la Case.



Exemple de Tour

Alice veut capturer une *Mine* (p. 48) adjacente en la Revendiquant avec son Héros Principal, Sandro le Nécromancien. Elle dépense 1 PM pour se déplacer sur la Mine, ce qui débute le *Combat* (p. 32) contre les Unités Neutres, car cette Case a un *Rang de Difficulté* (p. 40) et n'a été préalablement Revendiquée par aucun joueur.



La Mine est gardée par des Troglodytes, qui ont 3 PV. Dans la main d'Alice il y a une Carte de Puissance, de Foudre, de Hâte et de Portail de Retour. Durant le Combat, elle lance Foudre, et l'Augmente avec l'effet alternatif de Hâte (bas), ce qui permet à Foudre de faire 3 dégâts, tuant les Troglodytes et ainsi de gagner le Combat.



Le Combat n'ayant duré qu'un Tour, Alice n'aurait pas pu jouer Foudre et Hâte, car les joueurs sont limités à une Carte de Sort par Tour de Combat.

Alice Revendique alors la Mine en plaçant un de ses Cubes de Faction dessus. Revendiquer cette Mine augmente ses revenus de Matériaux de 2, et elle gagne aussi immédiatement la valeur de revenu de la Mine de 2 en étant la première joueuse à la Revendiquer.

Après cela, Alice veut retourner défendre une Enclave précédemment Revendiquée en jouant le Portail de Retour restant dans sa main. Son Héros est Niveau 2, elle peut donc l'augmenter avec l'Effect Expert de sa Carte Puissance, ce qui lui donne un Point de Mouvement additionnel après l'avoir jouée.





UNITÉS

En plus des Héros et de leur Deck, les joueurs ont aussi **un Deck de Cartes d'Unités** qui représente l'armée se déplaçant avec leurs Héros. Chaque Faction a accès à **7 Unités différentes** avec chacune ses caractéristiques et ses compétences. Les Unités sont nécessaires pour gagner les Combats et compléter les objectifs de Scénario. Chaque mise en place indique quelles Cartes ajouter à votre Deck d'Unité de départ. Ce Deck doit être séparé du reste des Unités de votre Faction.

Chaque Carte d'Unité a deux côtés, une face « Quelques » faible et une face « Groupe » plus forte. Une Unité « Quelques » peut être renforcée en « Groupe » en l'**Améliorant**, tandis que prendre des dégâts retourne à nouveau sa carte du côté « Quelques ». Les Unités doivent rester du bon côté quand elles sont déplacées ou inspectées.

Le Deck d'Unité d'un joueur peut avoir n'importe quel nombre de Carte, mais **seulement 5 Unités** peuvent être utilisées pendant la **mise en place du Combat** (p. 32). Si une Unité est battue, **défaussez-la** de votre Deck d'Unité.

Les Unités peuvent être Recrutées et Améliorées en utilisant le Jeton Population et en payant leur coût de Recrutement ☞ ou d'Amélioration ⬆️. Si vous le faites, vous pouvez instantanément Recruter ou Améliorer **autant de fois que souhaité** tant que vous avez les Ressources et les Bâtiments.

Recruter une Unité requiert dans votre Ville la Demeure de Rang correspondant (★☆☆). **Améliorer** requiert une Citadelle en plus de la Demeure.

Tous les effets qui Améliorent des unités **ne requièrent pas** de dépenser le Jeton Population, de posséder une Demeure ou la Citadelle.

Si toutes vos Unités sont battues, remplacez **immédiatement** votre Deck d'Unité avec les Unités de départ. Les Unités de Faction battues peuvent toujours être Recrutées à nouveau avec un Jeton Population.



Anatomie d'une Carte d'Unité



Attaque – La quantité de dégâts infligés par l'Unité en attaque.



Défense - La quantité de dégâts ignorés par l'Unité lorsqu'elle est Attaquée. Ne s'applique pas aux dégâts des Sorts ou aux effets autres que l'Attaque.



PV - Le nombre de dégâts requis pour battre une Unité. Les Unités « Quelques » sont défaussées du Combat et du Deck d'Unités du Joueur quand elles sont battues. Les Unités « Groupe » sont retournées côté « Quelques », les dégâts excédentaires sont placés sur le côté « Quelques ». Les Unités gardent leur statut « Quelques » ou « Groupe » entre les Combats. Tous les dégâts sont soignés à la fin des Combats.



Initiative - Détermine quand l'Unité s'active durant le Combat. L'Unité avec la plus haute Initiative s'active en premier.



Unit Card (Few)



Unit Card (Pack)

- | | |
|------------|-----------------------|
| 1. Name | 7. Initiative |
| 2. Tier | 8. Recruitment cost |
| 3. Type | 9. Reinforcement cost |
| 4. Attack | 10. Pack symbol |
| 5. Defense | 11. Special Ability |
| 6. HP | |

La plupart des Unités ont une **Capacité Spéciale** :

- **Activation** ⇨ se résout à l'Activation de l'Unité.
- **Action d'Attaque** ⚔ se résout quand l'Unité Activée Attaque. Dans le cas d'Attaques multiples, résoudre cet effet pour **la première Attaque seulement**.
- **Autre Action** @ peut se résoudre à la place de l'Activation normale de l'Unité. Remplace le Mouvement et/ou l'Attaque.
- **Passif** ⚡ se résout à chaque fois que les conditions sont remplies.
- **Riposte** ⚔ se résout à chaque fois que l'Unité Riposte.
- Dans les autres cas, sans ces icônes, la compétence de l'Unité se déclenche selon son texte. Les Unités peuvent aussi utiliser des symboles d'Effets de Carte (p. 18).

Types d'Unités

Une Unité appartient à l'une de ces 3 catégories :

- **Au Sol** 🐾 peut se déplacer de 3 cases puis attaquer un ennemi adjacent ;
- **Volante** 🦋 peut se déplacer de 3 cases, **en ignorant les Obstacles**, puis attaquer un ennemi adjacent ;
- **À Distance** ⚔️ peut attaquer **n'importe quelle Unité ennemie, n'importe où** puis bouger d'une case OU bouger d'une case sans attaquer.

Si une Unité ⚔️ est adjacente à une Unité ennemie, sa cible **doit être** cet ennemi. Dans ce cas, l'Unité ⚔️ souffre d'une pénalité de Combat : lancez deux Dés d'Attaque (au lieu d'un) et **utilisez le plus petit résultat**.

Cette pénalité s'applique aussi si l'Unité ⚔️ attaque depuis sa Ligne Arrière une Unité sur l'autre Ligne Arrière. Les Murs et Portes peuvent aussi **réduire** (p. 37) les dégâts d'Attaque ⚔️.

Unités Neutres

Les Unités Neutres gardent différents lieux sur le Plateau. Gagner des Combats contre elles est nécessaire pour Explorer la plupart des Sites. Les Unités Neutres sont séparées

en quatre Rangs, chacun avec sa propre Pile. En plus des ★, ☆ et ⭐, il y a aussi les Unités Neutres Azur ★ qui sont les plus fortes du jeu.

Chaque Pile doit toujours être laissée séparée des autres et mélangée pendant la mise en place. Si une Pile d'Unité Neutre n'a plus de Carte, mélanger sa Défausse pour former une nouvelle Pile. Quand un combat contre des Unités Neutres commence, piochez **le bon nombre** (p. 40) d'Unités de chaque rang pour participer au Combat.

Il est possible pour les joueurs de gagner des Unités Neutres de diverses façons dans leurs Deck d'Unité, comme des règles de Scénario ou la Carte de Compétence Diplomatie. Les **Unités Neutres ne peuvent pas être Améliorées**, comme elles n'ont qu'une face. Quand une Unité Neutre est battue n'importe où, placez-la dans la Défausse Neutre.

Une Demeure ⭐ construite dans votre Ville vous permet de piocher une Carte Unité ★ en utilisant l'effet basique (haut) de la Carte de Compétence Diplomatie. Le portail d'invocation du Donjon n'est pas affecté par cet effet.

	Bâtiments	Château	Donjon	Nécropole
★ Unités Bronze	Demeure de rang 1	Hallebardiers, Arbalétriers, Griffons	Troglodytes, Harpies, Yeux Démoniaques	Squelettes, Zombies, Spectres
☆ Unités Argent	Demeure de rang 2	Paladins, Zélotes	Méduses, Minotaures	Vampires, Liches
⭐ Unités Or	Demeure de rang 3	Champions, Archanges	Manticores, Dragons Noirs	Chevaliers de l'Effroi, Dragons Fantômes



Exemple en Jeu

Bob, jouant Alamar le Mage de Guerre, lance une Flèche Magique contre le « Groupe » de Squelettes d'Alice, Augmentant le Sort de 2 avec l'Effet Expert d'une Carte Puissance.



Les Squelettes prennent 3 dégâts du Sort. Leur Défense de 1 ne réduit pas les dégâts, car cela ne s'applique qu'aux Attaques non magiques. Les Squelettes ont des PV de seulement 2, donc Bob retourne la carte face « Quelques » et 1 marqueur de dégâts restant est placé dessus.



COMBAT

Le Combat avec des **Unités Neutres** commence quand un Héros se déplace sur une Case **non visitée** avec un chiffre romain, correspondant aux **type et nombre** d'Unités Neutres gardant cette Case.

Le Combat avec **un autre Joueur** peut commencer de deux façons.

- Se déplacer sur une Case contenant un de ses Héros.
- Se déplacer sur une Ville ou une Enclave lui appartenant.

Les Joueurs peuvent engager plusieurs Combats pendant leur Tour.

Si une Ville ou une Enclave est attaquée par un Héros ennemi et que votre Héros n'est pas sur la Case, vous pouvez immédiatement **payer 8**  pour vous défendre **en n'utilisant que vos Unités**. Votre Héros Principal n'étant pas présent, vous ne pouvez utiliser votre Deck durant ce combat. Cet Or représente le coût de déplacement de l'armée.

Quand un **Héros Secondaire** (p. 15) est attaqué, il **peut choisir de perdre automatiquement** (p. 34) au lieu de combattre pour préserver ses Unités.

Combat Instantané

Si le Niveau de votre Héros est supérieur à la Difficulté de la Case au début d'un Combat contre des Unités Neutres, il n'y a **pas de Combat**. Le joueur est considéré victorieux par défaut et n'obtient aucun gain du Combat avant d'Explorer le Site.

Préparation du Combat

Les Combats se font sur un plateau de 4×5, composé de deux Lignes Arrières et deux Lignes de Front, séparées par une Ligne Centrale. Suivez ces étapes avant de débiter un Combat contre des **Unités Neutres**.

- Choisissez votre côté du plateau de Combat. Placez jusqu'à 5 Cartes de votre Deck d'Unité sur votre Ligne Arrière et Ligne de Front.
- Vérifiez la **Table de Difficulté** (verso du Livre) et piochez le nombre d'Unités Neutres nécessaire depuis leurs Piles.
- Les Unités Neutres se placent en fonction du **Mode de Jeu** :
- En **Affrontement** ou **Alliance**, le joueur à votre droite place et contrôle les Unités Neutres. Les Unités  doivent être placées sur la Ligne Arrière autant que possible.
- En **Campagne** ou **Coopératif**, les Unités Neutres sont placées de gauche à droite depuis le point de vue du joueur. D'abord, placez toutes les Unités  sur la Ligne Arrière. Puis, placez les Unités  ou  sur la Ligne de Front. Si une Unité ne peut pas être placée sur sa Ligne, placez-la sur l'autre. Les Unités sont placées dans l'ordre **décroissant** d'Initiative. En cas d'égalité, l'Unité de plus haut rang l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est aux Joueurs de choisir.

Mise en place des Unités contre **d'autres Joueurs**.

- L'attaquant place jusqu'à 5 Unités sur son côté du plateau de Combat, puis le défenseur fait de même.
- Si le Combat se passe dans une Ville

avec une Citadelle, le défenseur place les cartes de **Murs, Porte et Tourelle** (p. 37) après ses Unités.

Glossaire de Combat

Les termes suivants décrivent des effets et éléments du Combat.

Attaquant – Joueur qui initie le Combat.

Défenseur – Joueur attaqué.

Activation – Une Unité s'Active quand elle est la suivante dans l'ordre d'Initiative.

Unité Adjacente – Une Unité est adjacente à une autre quand elle est à une case de distance orthogonalement (pas en diagonale).

Tour de Combat – Cycle complet d'Activation de toutes les Unités de chaque Joueur.

Obstacles – Chaque Carte sur le Plateau de Combat est un Obstacle de Combat. Ils bloquent le déplacement de toutes les Unités non-volantes.

Dé d'Attaque – Dé rouge dont le résultat varie entre -1 et +1. Lancez ce dé **quand une Unité attaque** et ajoutez ce résultat à l'Attaque de l'Unité.



Riposte – Si une Unité survit à une Attaque d'une Unité adjacente, elle riposte en faisant une Attaque contre l'Unité attaquante. Chaque créature ne peut faire **qu'une seule** Riposte par Tour de Combat. Les Ripostes fonctionnent comme une Attaque normale, mais n'entraînent pas d'autre Riposte. Marquez les Unités qui ont déjà Riposté ce Tour de Combat avec un Cube Noir.

Paralysie ☞ – Certains effets placent un Jeton Paralysie sur les Unités. Cette Unité **perd sa prochaine Activation**. Retirez le Jeton à la place de l'Activer. Si l'Unité est **attaquée ou subit des dégâts** avant, **retirez le Jeton**. Le Jeton Paralysie n'empêche pas la Riposte.

Défendre 🛡 – Une Unité peut choisir de prendre un Jeton Défense au lieu d'Attaquer.

Quand une Unité avec le Jeton Défense est attaquée, lancez à nouveau le dé d'attaque après le jet d'attaque initial. Si vous lancez « +1 », l'Unité en défense gagne +1 à sa Défense pour cette attaque. Si une unité s'active avec un Jeton Défense, défaussez-le. L'Unité ne peut pas prendre un autre Jeton Défense pendant cette Activation.

Structure d'un Tour de Combat

Un Combat est divisé en Tours, durant lesquels toutes les Unités participant au Combat **s'Activent une fois** dans l'ordre d'Initiative. Après toutes les Activations, un nouveau Tour de Combat commence. Un Combat dure jusqu'à ce que toutes les Unités d'un côté soit éliminées, qu'un Joueur doive **Fuir** contre des Unités Neutres ou qu'un Joueur **se Rende** face à un autre Joueur.

Structure d'un Tour de Combat.

- Les Joueurs Activent leurs Unités dans l'ordre décroissant d'**Initiative** (p. 29). **S'il y a égalité**, alternez entre attaquant et défenseur en commençant par l'attaquant.
- Quand une Unité s'Active, placez un Cube de Faction dessus indiquant qu'elle s'est Activée ce Tour.
- Une Unité Activée se déplace et attaque selon son **Type** (p. 30). Les Unités Neutres contrôlées par un Joueur doivent Attaquer si possible.
- Au lieu d'Attaquer, une Unité peut se **Défendre** (p. 33). Dans un Combat, les Unités Neutres ne peuvent pas se Défendre, même si elles sont contrôlées par un autre Joueur.
- Avant l'Attaque d'une Unité, chaque joueur peut **jouer des Cartes** (p. 34). Les Cartes se résolvent dans l'ordre où elles sont jouées.
- Après cette étape, lancez le Dé de Combat. Modifiez l'Attaque de l'Unité avec le résultat du Dé, déduisez la Défense

de l'Unité ciblée et enfin infligez le reste en **dommage** (p. 29) à l'Unité attaquée.

- Si l'Unité en défense est adjacente à l'attaquant, elle **Riposte** (p. 33) si ce n'est pas déjà fait ce Tour.
- Continuez à Activer les Unités jusqu'à les avoir toutes Activées une fois. Après l'Activation de la dernière Unité, le Tour de Combat prend fin.



Limite de Tour des Combats

Les Combats contre des Unités Neutres ont une limite d'un **Tour de Combat**. À la fin de chaque Tour de Combat vous pouvez soit **Fuir** (p. 34) soit dépenser 1 PM du Héros qui a initié le Combat pour prolonger le Combat d'un Tour. Lors de votre Fuite, **terminez le Combat**, et déplacez le Héros qui a commencé le combat sur la **dernière case Visitée**. Il n'y a pas d'autres conséquences négatives à se Rendre.

Les Combats contre les Unités Azur ★, d'autres joueurs ou les Héros IA (p. 38) n'ont pas de limite de Tour et la fuite est impossible.

Les Cartes lors des Combats

Vous ne pouvez utiliser qu'un **Sort par Tour de Combat**. Les effets Persistants U et d'Activation ➡ peuvent seulement être utilisés **quand une Unité s'Active ou avant son Attaque**. Les effets Persistants durent jusqu'à la fin de l'effet ou du Combat.

Les effets Instantanés ⚡ peuvent être joués

n'importe quand sauf entre les lancés de Dé d'Attaque et la résolution des dégâts, ou sauf indication contraire. Les Effets augmentant l'X d'une Unité (e.g. avec une Carte Caractéristique), expire lorsque cette Unité résout sa première attaque ou lorsque son Activation prend fin. Une augmentation de U expire de la même façon.

Fin du Combat

Si toutes les Unités d'un camp sont battues, le Combat prend fin immédiatement et le camp ayant des unités survivantes est le vainqueur. À la fin du Combat, tous les dégâts des Unités survivantes sont soignés. Remettez les Cartes d'Unités dans leur Deck et défaissez les Unités Neutres restantes.

Un Héros Principal battu **doit se déplacer** sur une Ville ou une Enclave alliée, un Héros Secondaire est lui retiré du jeu avant d'être à nouveau Recruté. Battre un Héros Principal peut entraîner l'**Élimination du Joueur** (p. 43).

Si vous battez toutes les Unités du **Héros Principal d'un autre joueur**, ce joueur **perd du Moral** et doit **vous payer** 5 O. Ne perdez pas de Moral et ne payez pas d'Or O si un **Héros Secondaire** est battu. **Dans les deux cas**, le perdant **donne aussi au gagnant** un **Cube de Faction** (p. 43). Vous pouvez **vous Rendre** à un autre joueur en lui payant 10 O à l'Activation d'une Unité. Déplacez votre Héros Principal ou retirez votre Héros Secondaire du jeu comme si vous aviez perdu toutes vos Unités. Il n'y a pas d'autre conséquence à la Fuite ; le vainqueur ne gagne pas de Cube de Faction.

Vous ne pouvez pas vous rendre en défendant une Ville.

Après avoir gagné un Combat et récupéré l'**Expérience** (p. 35), les Héros **doivent Explorer** la Case où a eu lieu le Combat.

Expérience de Combat

Gagner un Combat avec le Héros Principal lui donne normalement de l'Expérience. Si la Difficulté de la Case Neutre ou le Niveau du Héros Principal battu est **égal** à votre Niveau, gagnez 1 ✪. S'ils étaient de plus **haut** Niveau que vous, gagnez 2 ✪. Gagner un Combat Neutre contre une Unité Neutre Azur ★ permet à votre Héros de monter **immédiatement** au Niveau 7. Si vous montez plusieurs Niveaux en même temps, résolvez leurs effets dans l'ordre. La montée en Niveau se résoud avant l'Exploration de la Case où le Combat a eu lieu.

Le Héros Secondaire ne gagne jamais d'Expérience. Vous ne gagnez pas non plus d'Expérience en **battant** un Héros Secondaire ou si un Héros se **Rend**.

Combat de Campagne et Coopératif

Dans ces modes, tous les ennemis s'activent selon les **Règles IA** (p. 38).



Exemple de Combat

Les Zombies de Bob vont attaquer les Griffons d'Alice. Quand Bob annonce l'Attaque, chaque joueur a la possibilité de modifier l'Attaque ou la Défense de leurs Unités en jouant n'importe quel nombre de Cartes \heartsuit qui augmentent l'Attaque \heartsuit de l'Unité attaquante ou la Défense \spadesuit de l'Unité en défense.

Bob décide de jouer une Carte d'Attaque +1, augmentant l'Attaque des Zombies de 2 à 3. En réponse, Alice joue une Carte de Défense +1, augmentant la Défense des Griffons de 0 à 1. Ils peuvent tous les deux continuer à jouer n'importe quel nombre de Cartes dans l'ordre de leur choix, mais décident d'arrêter.

Les Griffons n'ayant pas de Cube Noir vont pouvoir Riposter. Un Cube devrait être placé sur les Griffons, cependant leur Compétence \heartsuit indique qu'ils Ripostent contre chaque Attaque. On ne place donc pas de Cube.

Chaque joueur peut à nouveau modifier les Caractéristiques de ses Unités pendant les Ripostes. Les Cartes utilisées précédemment ne font cependant plus effet.



Après avoir joué leurs Cartes, le Dé d'Attaque est lancé, modifiant le montant des dégâts infligés par les Unités attaquantes. Bob lance +1. Cela augmente l'attaque des Zombies de 3 à 4, réduit ensuite par la défense de 1 des Griffons. De ce fait, 3 dégâts \heartsuit sont placés sur les Griffons. Leurs PV \clubsuit étant de 4, ils ne sont pas retournés du côté « Quelques ».



Défendre une Ville avec une Citadelle

Quand une Ville avec une Citadelle est attaquée, le défenseur ajoute les 3 Murs et 1 Porte en Obstacles dans l'ordre qu'il souhaite sur la Ligne Centrale après avoir placé ses Unités. La Porte **n'est pas un Obstacle pour le défenseur**. Les Murs et Porte peuvent être détruits par n'importe quelle attaque d'une Unité  ou  adjacente.

Les Unités en Défense de leur côté et **dans la même colonne** qu'un Mur ou une Porte gagnent une protection contre les attaques . Si elles sont ciblées par une attaque  du côté de l'attaquant du Plateau de Combat, **réduisez les dégâts de l'Attaque de 1**.



Le défenseur gagne aussi la Carte de Tourelle, qui est placée à côté du Plateau de Combat. L'attaquant n'a pas besoin de la détruire pour gagner le combat.



Quand les Hallebardiers sont derrière une Porte non détruite, ils **sont protégés** des attaques depuis derrière la ligne des Murs. Les dégâts de l'attaque  des Yeux Maléfiques sont **réduits de 1**.



Comme les Hallebardiers sont derrière un Mur détruit, la **protection ne s'applique pas**. Les Yeux Démontagés attaquent **sans pénalité**.

RÈGLES IA

Tour du Héros IA

Les Héros IA sont utilisés en Mode Campagne. Ils commencent dans leur ville, avec 3 PM, et les dépensent toujours dans les Actions suivantes dans cet ordre de priorité.

- Si un joueur est sur la même Tuile, l'IA dépense tous ses PM dans sa direction pour tenter de Combattre.
- S'il y a des Mines ou des Enclaves que l'IA peut revendiquer sur sa Tuile, déplacez-la vers la plus proche.
- Sinon déplacez-la vers la Ville du joueur. Répétez cette séquence jusqu'à utilisation de tous les PM. Les Héros IA jouent leur Tour après le joueur.

Un Héros IA **gagne automatiquement un Combat** contre les Unités Neutres, tout en **Revendiquant ou en Explorant toute Case** qu'il traverse. Il ne bénéficie d'aucun bonus, peu importe la Case.

Le Héros IA doit révéler une Tuile face cachée en dépensant 1 PM avant de s'y déplacer. Le joueur choisit l'orientation de la Tuile.

L'IA ne peut pas se Rendre et vous ne pouvez pas vous Rendre face à l'IA ; l'IA combat toujours jusqu'à ne plus avoir d'Unité. Gagner un Combat contre l'IA ne donne aucune récompense sauf indication du Scénario. L'IA n'a pas de Plateau de Ville, de Fiche de Héros ou de Ressources. Ses Unités sont définies par la mise en place du Scénario ou d'autres règles et ne changent pas.

Toute différence avec ces règles seront décrites dans les règles spécifiques du Scénario.

Decks IA



AI Card

1. Name
2. Description
3. Easy Modifier
4. Normal Modifier
5. Expert Modifier
6. Impossible Modifier
7. Card Type

Les Héros IA utilisent deux Decks durant le Combat : le **Deck IA** et le **Deck de Sort**. Le Deck IA est construit avec trois types de cartes IA : Guerrier ♣, Magie ♠ et Capacité ♣. Chaque Scénario de Campagne liste le nombre de chaque type de cartes incluses dans le Deck IA. Les Cartes Guerrier ♣ et Capacité ♣ ont deux variantes. Choisissez ces cartes **aléatoirement** lors de la construction du Deck. Si une Carte Capacité ♣ est incluse, mettez de côté la Carte de Compétence correspondante. Créez le **Deck de Sort IA** en séparant les Sorts indiqués de la Pile de Sort classique. Mélangez séparément ces Decks lors de la mise en place après leur création.

Quand le Héros IA **Active** une Unité, piochez une Carte IA et suivez les instructions avant de déplacer l'Unité et/ou d'Attaquer. Si le Deck IA se vide lors du Combat, ne piochez plus de celui-ci. Les effets des cartes IA dépendent de la **Difficulté** (p. 40) de la partie. Les Cartes Guerrier ♣ sont associées à l'Unité jusqu'à la première Attaque/Défense. Le Deck de Sort IA est utilisé à chaque pioche

d'une Carte Magie . Si le Héros IA doit piocher une Carte, il devra piocher et résoudre une **autre Carte** du Deck IA.

Combat contre l'IA

These rules apply during Combat in **Solo** and **Cooperative** Scenarios. The rules for AI unit placement during setup are described in **Combat chapter** (p. 32).

When Neutral enemies or AI Heroes activate a unit, they follow a set of automatic instructions :

- Les Unités ennemies au Sol  et Volantes  attaquent en priorité une Unité de même rang. Si c'est impossible, ils attaquent l'Unité de rang plus faible (en ordre **décroissant**, jusqu'à bronze), si impossible aussi, ils attaquent l'Unité de plus haut rang (en ordre **croissant**).

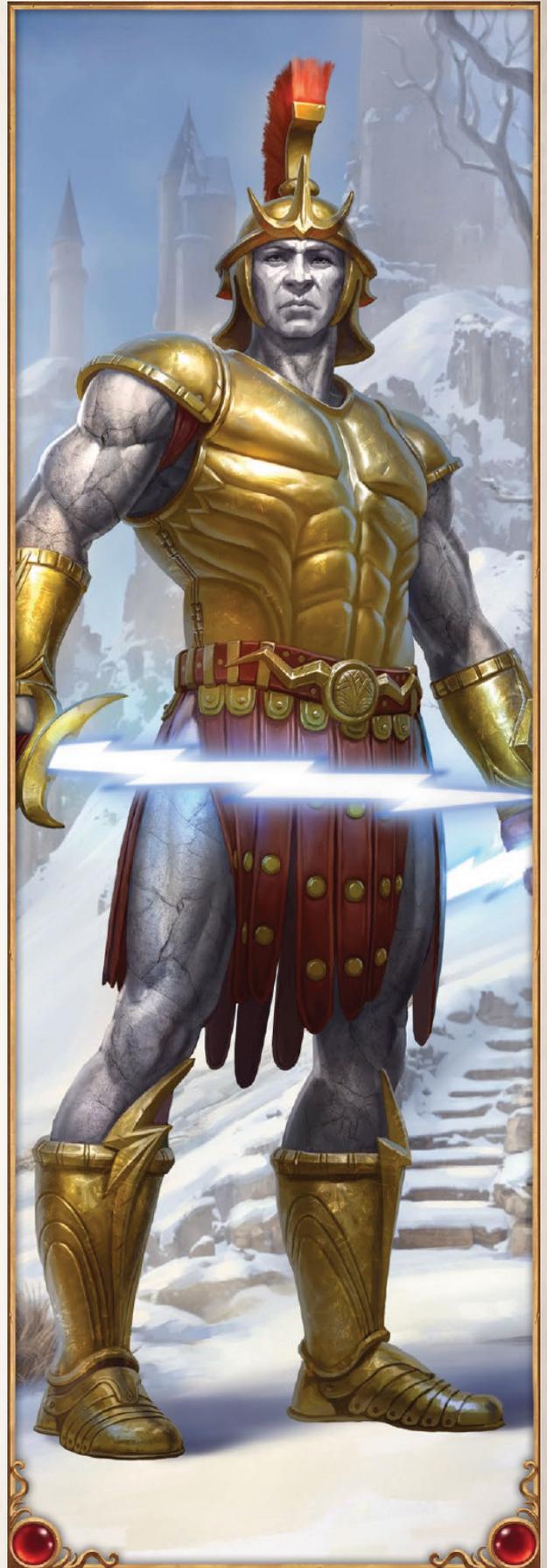
Exemple :   a cette priorité : -  -  -  - .

- Les Unités à Distance  attaquent en priorité les autres Unités à Distance  de même Rang, puis de Rang plus faible, et ensuite de Rang plus fort, comme plus haut. S'il n'y a pas d'Unité à Distance  à cibler, la priorité devient les Unités au Sol  et Volantes  avec la même priorité de Rang.

Example :   has this priority :   -   -   -   -    -    -    -   .

Dans les deux cas, si il y a plus d'une cible valide, ils attaquent la plus proche. En cas d'égalité entre cibles valides, le Joueur choisit quelle Unité est attaquée.

Les unités ennemies ne peuvent pas **Défendre** (p. 33) à moins d'en recevoir l'instruction.





DIFFICULTÉ

Pendant la mise en place, les joueurs choisissent la Difficulté de la partie. Il existe quatre Difficultés différentes, chacune avec ses bonus de départ que les joueurs reçoivent pendant l'étape 16 de la mise en place.

- **Facile** – Lancez 2 🎲 et recevez les Ressources des deux – OU – **Fouillez** (2) dans la Pile Artefact, deux fois.
- **Normal** – Lancez 2 🎲 et recevez les Ressources d'un dé – OU – **Fouillez** (2) dans la Pile Artefact.
- **Difficile** – Lancez 1 🎲 et recevez les Ressources – OU – révéléz les cartes de la Pile Artefact jusqu'à trouver un Artefact Mineur et l'ajouter à votre main.
- **Impossible** – Pas de bonus de départ.

Les missions Campagne ont des bonus uniques qui **remplacent** les bonus de départ classiques.

Tous les **Artefacts** reçus en bonus de départ sont placés dans votre **main** et ne sont pas mélangés à votre Deck de Départ. Si vous fouillez pour un Artefact, mélangez la Pile Artefact et sa Défausse ensemble après, défaussez ensuite la première carte Artefact pour former la nouvelle Défausse.

La difficulté choisie détermine aussi le nombre et le type d'ennemis neutres rencontrés durant un Combat Neutre en suivant la **table** à l'arrière de ce livre.



Table de variantes

Vous pouvez modifier ces règles pour augmenter ou diminuer la difficulté du jeu.

Niveau de Difficulté	Modifications aux règles par défaut
Accru	Les Villes Revendiquées ne produisent pas de ressources, mais les joueurs peuvent utiliser les Bâtiments des Villes qu'ils capturent.
Accru	Vous ne pouvez jamais relancer vos dés.
Accru	Les dés de Trésor et de Ressources ne peuvent procurer plus de 1 ressource.
Accru	Pas de bonus de départ.
Réduit	Commencez la partie avec un Héros secondaire.
Réduit	Toutes les unités infligent au moins 1  lorsqu'elles attaquent.
Réduit	Les revenus de toutes les Mines et Enclaves sont doublés.
Réduit	Vous pouvez échanger vos ressources à tout moment. Le Comptoir devient un site Explorable permettant de piocher 1 Carte Artefact.
Réduit	Prolonger un Combat ne coûte plus de PM.
Variable	Le dé d'Attaque ne modifie plus les dégâts infligés (mais peut toujours influencer sur d'autres effets).
Variable	Piochez aussi une Carte Proclamation des Astrolgues au début de chaque manche de Revenus.
Variable	Ne piochez pas de carte Proclamation des Astrologues.
Variable	Retirez les cubes noirs de toutes les cases Explorables au début des manches 4, 8 et 12.
Variable	Les Cartes qui devraient aller dans votre Main vont directement dans votre Défausse.





ÉCHANGE

Le **Site Comptoir** (p.49) et d'autres effets vous permettent soit :

- d'Échanger des Ressources avec le jeu selon la **table au dos de ce livre** ;
- de **Détruire une carte** de votre main au Comptoir et gagner 1  ;

Spécialisation, Caractéristique, Compétence de Départ et Flèche Magique **ne peuvent pas être Détruites** au Comptoir.

- ou d'acheter une **Machine de Guerre** (p.44), si vous avez l'extension **Rempart**.

En **Alliance** et **Coopératif**, les joueurs peuvent échanger Ressources et cartes via ces règles :

- en Alliance, les alliés peuvent échanger des Ressources comme il veulent pendant leurs Tours sauf en Combat ;

- en Coopératif, les Ressources peuvent être données à d'autres joueurs lors d'une Exploration du Comptoir ;
- dans ces deux cas, les alliés peuvent échanger des **Sorts** et des **Artefacts** comme ils veulent si leurs Héros sont adjacents. Seules les **cartes de leur main** peuvent être échangées : données et reçues en quantité égale.





CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les Scénarios ont leurs conditions de victoire décrites dans le Livre de Missions. De plus, il est toujours possible d'être **Éliminé** de tout Scénario des façons suivantes :

- jouer 3 Manches complètes sans le contrôle d'une Ville ou d'une Enclave. Décomptez les Manches restantes comme vous le souhaitez.
- perdre un Combat avec votre **Héros Principal** sans avoir de Ville ou d'Enclave, y compris en défendant votre dernière Ville ou Enclave.

Les joueurs Éliminés sont immédiatement retirés du jeu. Défaussez leurs Cubes de Faction et leurs Figurines de Héros du Plateau. Considérez leurs Decks comme Retirés du jeu pour le reste du Scénario. Si vous êtes Éliminés, vous pouvez continuer à jouer en contrôlant les Unités Neutres.

Si vous Éliminez toutes les Factions adverses, vous gagnez immédiatement le Scénario.

En **Affrontement** avec trois joueurs ou plus, collecter **un Cube de Faction** de chaque ennemi vous fait immédiatement gagner. D'autres règles spécifiques au Scénario peuvent modifier les effets de la collecte de Cube de Faction.

À la fin d'un Scénario **Campagne Solo**, redescendez le Niveau de votre Héros à 1 et préparez le Deck de Départ pour le prochain Scénario de Campagne. Il se compose de :

- votre deck de cartes **Caractéristique** (p. 19) ;
- la carte de **Spécialisation** (p. 21) de Niveau 1 ;
- 5 autres cartes de votre Deck au choix, autre que Spécialisation.

Sautez les étapes 11–13 de mise en place pour le prochain Scénario de Campagne.





CONTENU DES EXTENSIONS



Cartes Permanentes

Ajoutées par les stretch goals et l'extension Rempart, voir [Deck Du Joueur](#) (p. 18).

Machines de Guerre

Ajoutées par l'extension Rempart. Les Machines de Guerre sont des Cartes Permanentes pouvant être achetées au [Comptoir](#) (p. 49) ou à la [Manufacture d'Armes](#) (p. 49). 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.

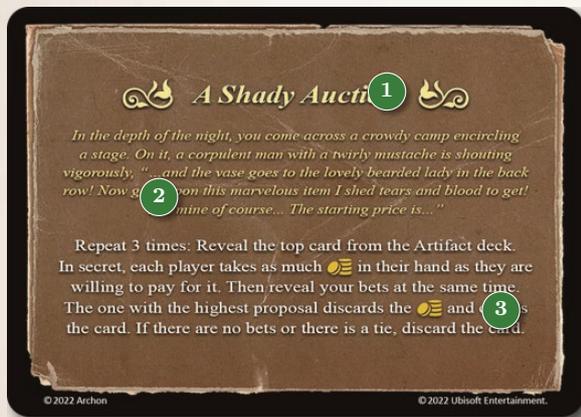


War Machine Card

1. Name
2. Effect
3. Cost in a War Machine Factory
4. Cost in a Trading Post

Events

Added by the Fortress expansion. Event cards may be used in games with more than one player. Shuffle the Event Deck during set-up. At the start of each Resource Round (except the first Round), draw and read the next Event Card after receiving Resources. The first Event is drawn by the starting player. **Change the player who draws the Event in a clockwise order** every time a new Event is drawn. Resolve any effects in clockwise order starting with the player who drew the Card. Any cards which were revealed as a part of resolving an Event should be shuffled back into their respective Decks afterwards.



Event Card

1. Name
2. Fluff
3. Effect

Invocation

Certaines Cartes de l'extension Hadès peuvent Invoquer des Unités durant un Combat. Cet effet ne peut pas Invoquer d'Unités du Deck d'Unité Neutre. L'Unité est invoquée sur une case adjacente à l'Unité invocatrice. L'Unité Invoquée s'Active au Tour d'invocation si son Initiative est inférieure ou égale à celle de l'Unité actuellement Active. Sinon, considérez que son Activation est passée pour ce Tour de Combat. Après le Combat, sauf indication contraire, l'Unité Invoquée est ajoutée à votre Deck d'Unité.

Carte Caractéristique Renforcée

Ajoutées par l'extension Hadès. Ce sont des versions améliorées des cartes de Caractéristiques normales. Elles n'ont qu'un effet, identique à l'effet Expert de la version normale, mais ne requièrent pas d'utiliser un .



Empowered Statistic Card

1. Name
2. Basic Effect



Statistic Card

3. Expert Effect

Ville Aléatoire

Ajoutées par l'extension Hadès. Voir [Liste des Sites](#) (p. 52).





LISTE DES SITES

Symboles du Plateau

I-VII Difficulté correspondant au Niveau des Unités Neutres.



Lancez un Dé de Trésor et gagnez le bonus indiqué (☠, 2☠, ✨ ou ♀).



Lancez un Dé de Ressource (p. 23) et gagnez les Ressources indiquées.



Lancez 2 Dés de Ressource et choisissez le bonus d'un de ces dés.



Gagnez un Point Expérience.



Fouillez (2) la Pile Artefact.



Fouillez (2) la Pile Sort.



Gagnez un Moral Positif.



Gagnez un Moral Négatif.



Gagnez 1 Point de Mouvement pendant ce tour.



Effet Spécial, voir Sites Ouverts (p. 49) ou Autres (p. 50) sites.



☠/☠/☠ — Gagnez immédiatement la Ressource indiquée.



☠/☠/☠ — Augmente le revenu de la Ressource indiquée. Lors de la première **Revendication**, gagnez aussi le revenu immédiatement.



☠/☠/☠ ➡ — Le Joueur doit payer la Ressource indiquée pour obtenir quelque chose.

2 X — Faites l'action X deux fois.

2 ☠/2 ☠ ➡ 1 — Lancez 2 Dés de Trésor ou Ressource et choisissez 1 résultat.

Les effets des Sites qui permettent de **Fouiller** pour des Sorts ou Artefacts, ou ceux dont l'effet nécessite une dépense de ressources pour être utilisé, sont **toujours optionnels**. Vous devez toujours placer un Cube Noir sur ces Sites Explorables même si vous n'utilisez pas l'effet du Site.

Les effets des Sites **Explorables** suivants sont expliqués par les symboles à gauche.

Artefact



Ressource



Trésor



Les effets des **Explorables** suivants sont expliqués par les symboles de la page précédente.

Fontaine de Jouvence



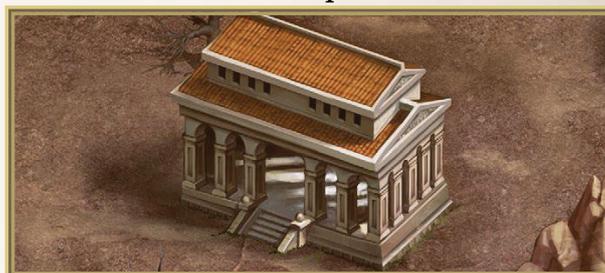
Moulin à Eau



Tombe du Guerrier



Temple



Jardin Mystique



Boîte de Pandore



Obélisque de Connaissance



Moulin à Vent



Temple de Gestuelle/d'Incantation



Dû à une erreur d'impression, le Moulin à Vent de la tuile #N3 a un ?. Cela devrait être « +1 ».



Villes, Mines et Enclaves

Les **Villes** sont toujours situées au centre de la Tuile de Départ (I). Revendiquer une Ville ennemie empêche le Héros Secondaire d'apparaître dessus et le Héros Principal d'y retourner si ce dernier est défait. Revendiquer une Ville peut **Éliminer un Joueur** (p. 43), et les Scénarios ont souvent des récompenses spéciales pour les Revendications. Revendiquer une Ville donne aussi un **Cube de Faction** du propriétaire originel. Excepté cela, Revendiquer une Ville n'affecte pas plus le propriétaire originel. Ils ne perdent pas l'accès à leur Plateau de Ville ou ses fonctions. Vous n'obtenez pas non plus l'accès à leur Plateau de Ville et Unités de Faction.



Villes du jeu de base.

Les **Mines** sont des Cases Revendiquables qui augmentent le revenu d'une Ressource spécifique si Revendiquée. Si vous êtes le premier, vous gagnez aussi immédiatement le revenu. Toutes les Mines ont le symbole  à côté d'une icône de la Ressource produite.



Une Mine produisant , gardée par des Unités Neutres de Niveau III. Le premier joueur à revendiquer ce Site gagnera immédiatement un  en plus d'augmenter son Revenu .

Les **Enclaves** servent de point d'apparition pour les Héros Secondaires, et comme lieu de repli pour les Héros Principaux battus. Quand vous revendiquez une Enclave, choisissez d'augmenter votre revenu ,  ou  d'une case. Comme pour une Mine, la première Revendication d'une Enclave, permet **immédiatement** de gagner les Ressources égales à l'augmentation de revenu. Marquez l'Enclave avec le Jeton de la Ressource choisie pour indiquer sa production. Quand vous Revendiquez une Enclave ennemie, vous pouvez changer cette Ressource.

Sinon, **à la place de l'augmentation de Revenu**, vous pouvez choisir d'**Améliorer** une de vos Unités  ou  immédiatement pour la moitié de son coût, arrondi au supérieur. Si vous êtes le premier à la Revendiquer, Améliorez cette Unité **gratuitement** à la place. Ne placez pas de Jeton Ressource si vous choisissez d'Améliorer.



Toutes les Enclaves possibles, chacune dans le style d'une Faction différente. Elles fonctionnent toutes de la même façon.

Sites Ouverts

Bibliothèque d'Illumination



Catégorie : **Ouvert**

Vous pouvez  3  pour Détruire 1 Carte Caractéristique de votre main ou de votre Défausse et la remplacer par une autre carte Caractéristique. Faisable deux fois par Exploration.

Marché Noir



Catégorie : **Ouvert**

Regardez les 4 premières cartes de la Défausse d'Artefact. Vous pouvez en acheter un pour :

- 5  pour un Artefact **Mineur**
- 7  pour un Artefact **Majeur**
- 10  pour un Artefact **Relique**

Sanctuaire



Catégorie : **Ouvert**

Les Héros sur ce Site ne peuvent pas être attaqués par d'autres Héros. Les Héros peuvent traverser des Héros ennemis sur ce Site mais pas s'y arrêter.

Taverne



Catégorie : **Ouvert**

Vous pouvez  7  pour acheter un Héros Secondaire. Placez sa figurine sur ce Site. Puis, choisissez un joueur ennemi qui défausse une carte aléatoire de sa main.

Comptoir



Catégorie : **Ouvert**

Au choix : Échanger (p. 42) des ressources OU Détruire une carte OU acheter une **Machine de Guerre** (p. 44).

Manufacture d'Armes



Catégorie : **Ouvert**

Acheter une **Machine de Guerre** (p. 44).

Écuries



Catégorie : **Ouvert**

Gagnez 1 PM 🐎 pour ce Tour. Voir [Actions de Mouvement](#) (p. 12).



Autres Sites

Arbre de Connaissance



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez 🖱️ 3 🍷 ou 10 🍷 pour 2 🌟.

Arbre Observatoire



Catégorie : **Explorable**

Révélez une Tuile face cachée adjacente à celle-ci.

Graal



Catégorie : **Explorable**

Gagnez le Jeton Graal. Il ne peut y avoir qu'un Jeton Graal dans la partie, n'en gagnez pas d'autre si le Cube Noir de ce site est retiré ou si il y a plusieurs Sites Graal. Ces Effets sont décrits dans la description du Scénario.

Marché du Temps



Catégorie : **Explorable**

Détruisez une carte de votre main. Puis **Fouillez (2)** dans les Piles Compétence, Sort ou Artefact.

Fortin



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez immédiatement Améliorer une de vos Unités ★ ou ☆. Le coût d'Amélioration est réduit de 3 🍷 (minimum 0).

Prison



Catégorie : **Explorable**

Gagnez un Héros Secondaire. Placez sa figurine sur ce Site. Si vous en avez déjà un, gagnez 3 🍷 à la place.

Source Enchantée



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez regarder les 3 premières cartes de votre Défausse et en reprendre 1 en Main. Remettez les 2 autres cartes sur votre Défausse, dans l'ordre de votre choix.

Cabane de Sorcière



Catégorie : **Explorable**

Choisissez : Détruire une Carte Compétence de votre Main OU regarder la première carte de la Pile Compétence et l'ajouter à votre Main ou à la Défausse de Compétence.

Obélisque



Catégorie : **Revendicable**

Les effets de l'Obélisque dépendent du Scénario. Lorsque vous l'Explorez, les cubes des Factions ennemies ne sont pas retirés ; il peut donc y avoir plusieurs Cubes sur cette Case.

Érudit



Catégorie : **Explorable**

Lancez 1 Dé d'Attaque. Accomplissez les actions suivantes en fonction du résultat :

- +1 – prenez une Carte Caractéristique au choix ou Détruisez-en une de votre Main ;
- 0 – piochez 2 Cartes Compétence, gardez-en une et défaussez l'autre ;
- 1 – piochez 2 Cartes Sort, gardez-en une et défaussez l'autre.

Terres Désolées



Catégorie : **Revendicable**
Les Effets dépendent du Scénario.

Université



Catégorie : **Explorable**
👉 6 🟡 pour **Fouiller** (4) la Défausse de Compétences.

Roue de Puissance



Catégorie : **Revendicable**
Vous pouvez Détruire 1 Carte Caractéristique de votre main et la remplacer par 1 **Renforcée** du même type. Lorsque vous l'Explorez, ne retirez pas les Cubes des Factions ennemies ; il peut donc y avoir plusieurs Cubes sur cette Case.

Ville Aléatoire



Catégorie : **Revendicable**
Une fois révélée, chaque joueur lance 2 🎲. Le score le plus élevé choisit une Faction inutilisée. La Ville Aléatoire est défendue par des Unités de cette Faction. Ils ont un « Groupe » de ★, deux « Groupes » de ☆, et deux « Quelques » d'Unités ☆. L'Unité ★ est choisie par le joueur contrôlant les Unités Neutres de ce Combat. La Revendiquer augmente de 10 la production de 🟡, ce qui est également gagné immédiatement si vous êtes le premier à la Revendiquer.







CRÉDITS

Auteur : Hermanni Karppela

Ingénierie GitHub : Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

Écriture L^AT_EX : Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

Édition Graphique : Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Conception architecturale : Joris de Kleer, Kate Katrankova, Andrzej Wiącek

Relecture : Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

Correction orthographique : Dániel Kovács

Ingénierie de traduction : Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

Traduction en français : Basile « Gastonia » Sugranes, Matt « le Fou » Ferreira, Niko « Legreco » Matoub

Remerciements spéciaux : toutes les personnes d'Archon Studio, pour la production du jeu et les réponses à nos incessantes questions sur les règles et autres sujets. À Jon Van Caneghem et tous ceux impliqués dans le développement du jeu vidéo originel. À tous ceux qui ont supporté ce projet par leurs suggestions, corrections, ressources graphiques et encouragements sur Discord ou sur BoardGameGeek.

Les illustrations empruntées à la version officielle ont été réalisées par : Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





INDEX

- Actions de Moral, 13
Actions de Mouvement, 12
Actions de Ville, 13
Amélioration, 28
Artifact Card, 19
- Basic Spell, 20
Bonus de Départ, 40
Bâtiments, 24
- Capacité Spéciale, 29
Carte Caractéristique
 Renforcée, 45
Carte de Caractéristique,
 19
Carte de Compétence, 19
Carte de Proclamation des
 Astrologues, 11
Carte IA, 38
Carte Nécropole, 19
Carte Permanente, 18
Case Vide, 25
Combat, 32
Combat Instantané, 32
Conditions de Victoire, 43
- Deck de Might & Magic,
 10
Difficulté, 40
Dé, 23, 33, 46
Dé d'Attaque, 33
Dé de Ressource, 23
Dé de Trésor, 46
- Défausse, 18, 40
Défense de Ville, 37
- Effet Basique, 19
Effet Expert, 19
Effet Persistant, 18, 34
Empowering Spells, 20
Enclave, 48
Event Cards, 45
Expert Spell, 20
Expérience, 15, 35
- Fiche de Héros, 16
Fouille (X), 18
Fuite, 33, 34
- Guilde des Mages, 20, 24
- Héros Principal, 15
Héros Secondaire, 15
- Initiative, 32
Invocation, 45
- Jeton Construction, 13, 24
Jeton Grimoire, 13, 20
Jeton Population, 13, 28
- Limite de Cartes, 12, 17
Limite de Tour des
 Combats, 34
- Machines de Guerre, 44
Mines, 48
Moral Négatif, 13
- Moral Positif, 13
Murs et Porte, 37
- Niveau, 17
- Obstacles de Combat, 33
- Paralyse, 33
Placement des Unités, 32
Pénalité de Combat, 30
- Recrutement, 28
Ressources, 23
Riposte, 33
Révéler une Tuile, 26
- Schools of Magic, 20
Se Rendre, 34
Solo Mode, 5, 39
Specialty Card, 21
Spell Card, 20
- Tourelle, 37
Tuile de Plateau, 25
- Unités, 28
Unités au Sol, 30
Unités Neutres, 30
Unités Volantes, 30
Unités à Distance, 30
- Ville, 24
Ville Aléatoire, 45, 52
Échange, 42

Table de Difficulté des Sites

	Facile	Normal	Difficile	Impossible
Niveau I	★	★	★★	★★★
Niveau II	★★	★★	★★★	★★★☆
Niveau III	★★☆	★★★	★★★	★★★★
Niveau IV	★★★☆	★★★	★★★★	★★★★☆
Niveau V	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
Niveau VI	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Niveau VII	★	★★	★★★	★★★★

Table de conversion

Vente/Achat	...pour acheter 	...pour acheter 	...pour acheter 
Je vends  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
Je vends  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
Je vends  ...	1  → 1 	3  → 1 	—