

# - AIDE DE JEU -

**Attention :** toutes les indications qui figurent sur cette aide de jeu sont synthétiques. Pour connaître les descriptions complètes, reportez-vous au livret de règles.

## ICÔNES (PAGE 9)

### CARACTÉRISTIQUES



combat



défense



portée



déplacement



pouvoir



vitalité

### TYPES DE POUVOIR (PAGE 28)



**OFFENSIF :** utilisable pendant son activation si l'unité n'effectue pas d'action complexe. Le pouvoir compte comme une action d'attaque.



**ACTIF :** utilisable une fois par tour lors de son activation si l'unité n'effectue pas d'action complexe.



**PASSIF :** utilisable à chaque fois que les conditions sont remplies si l'unité n'effectue pas d'action complexe et si elle est sur le plateau.



**PERMANENT :** utilisable à chaque fois que les conditions sont remplies, même si l'unité effectue une action complexe ou qu'elle n'est pas sur le plateau.

## SÉQUENCE DU TOUR (PAGE 13)

### 1 - PHASE DE DÉBUT DE TOUR

**1.a** Les effets des pouvoirs qui ont été déclenchés lors du tour précédent du joueur actif et qui ne durent qu'un seul round prennent fin.

**1.b** Le joueur actif pioche 1 carte.

**1.c** Il choisit s'il passe son tour ou s'il le poursuit. S'il passe son tour, il peut de nouveau piocher 1 carte, puis passe directement à la phase de fin de tour (4).

### 2 - PHASE D'ACTIVATION D'UNITÉ

**2.a** Le joueur actif défausse 1 carte activation de l'unité qu'il souhaite activer. Puis il annonce si celle-ci va effectuer des actions simples ou une seule action complexe.

**2.b** Il résout les pouvoirs qui se déclenchent au début de l'activation de l'unité.

**2.c** L'unité s'active et peut réaliser :  
- 0, 1 ou 2 actions simples  
**OU**  
- 0 ou 1 action complexe

**2.d** Il résout les pouvoirs qui se déclenchent à la fin de l'activation de l'unité.

### 3 - PHASE DE NOUVELLE ACTIVATION D'UNITÉ

**3.a** Si le joueur actif a activé un nombre d'unités égal à sa limite d'activations ou s'il ne souhaite pas activer une autre unité, il passe directement à la phase de fin de tour (4).

**3.b** Si le joueur actif souhaite activer une autre unité, il défausse 1 carte art de la guerre et retourne à la phase d'activation d'unité (2).

### 4 - PHASE DE FIN DE TOUR

**4.a** Le joueur actif choisit s'il défausse 1 carte art de la guerre pour effectuer un rappel de troupes (page 13).

**4.b** Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau joueur actif. Il commence son tour à la phase de début de tour (1).

## ACTIONS (PAGE 14)

### ACTIONS SIMPLES

**Marche :** (page 14) l'unité peut pénétrer dans autant de zones que son *déplacement*. La marche est impossible après une attaque.

**Attaque :** (page 14) l'unité peut attaquer une cible à une distance inférieure ou égale à sa *portée*.

**Collecte :** (page 19) l'unité peut collecter une pierre divine libre de sa zone si elle n'en porte pas déjà une.

### ACTIONS COMPLEXES

**Course :** (page 19) l'unité peut pénétrer dans autant de zones que son *déplacement* + 1.

**Déploiement :** (page 19) une unité qui n'est jamais entrée en jeu peut être placée sur une zone de déploiement.

**Absorption :** (page 19) une divinité peut absorber une pierre divine libre ou collectée par une unité alliée dans sa zone.

**Les unités qui effectuent une action complexe ne peuvent pas utiliser leurs talents et leurs pouvoirs actifs, passifs et offensifs.**

## SÉQUENCE D'ATTAQUE (PAGE 14)

### 1 - CHOIX DE LA CIBLE

L'attaquant choisit une cible ennemie visible à une distance inférieure ou égale à sa *portée* ou dans une zone adjacente saturée.

### 2 - RÉOLUTION DE L'ATTAQUE

**2.a** Calcul des valeurs effectives : l'attaquant et le défenseur calculent respectivement leur valeur effective de *combat* et de *défense*.

**2.b** Premier assaut :

1. L'attaquant lance autant de dés que son *combat*.
2. L'attaquant défausse les dés vierges.
3. L'attaquant peut défausser des dés pour donner des bonus de +1 à d'autres dés.

**2.c** Second assaut :

1. L'attaquant peut relancer les dés dont la valeur est de 5.
2. L'attaquant défausse les dés vierges.
3. Les nouveaux résultats sont additionnés à leur valeur de 5 précédente.
4. L'attaquant peut défausser des dés pour donner des bonus de +1 à d'autres dés.

**2.d** Blessures : pour chaque dé dont la valeur atteint ou dépasse la *défense* de la cible, celle-ci perd un point de *vitalité*.

### 3 - CONTRE-ATTAQUE

Si le défenseur est la cible d'une attaque de *portée* 0, il peut contre-attaquer.

## MANŒUVRES (PAGE 20)

Un joueur peut effectuer une manœuvre à n'importe quel moment d'un round en défaussant une carte art de la guerre ou une combinaison de cartes :

$$1 \text{ (carte art de la guerre)} = 1 \text{ (carte art de la guerre)} = 2 \text{ (2 cartes activation d'unités détruites)}$$

**PIOCHER DES CARTES :** le joueur pioche 2 cartes.

**CHERCHER UNE CARTE :** le joueur prend 1 carte de son choix dans sa pioche et l'ajoute à sa main. Il mélange ensuite sa pioche.

**ÉVASION :** si une unité volante du joueur est la cible d'une attaque de *portée* 0, l'attaquant peut rediriger son attaque sur une autre cible. Si elle n'est pas redirigée, elle est annulée et perdue.

## FRONTIÈRES (PAGE 20)



**CHAÎNES** : déplacement autorisé – si franchissement lors d'une marche ou d'une course, l'action est terminée immédiatement.



**ESCARPEMENT** : déplacement interdit.



**HAUTEURS** : pour le déplacement, se référer à la frontière sur laquelle se trouve l'icône de hauteur – gagne +1 en combat et +1 en portée contre les cibles en contrebas. Les obstacles sont ignorés pour la visibilité vers une cible en contrebas.



**MUR** : déplacement interdit – obstacle



**NORMALE** : déplacement autorisé.



**PAROIS DE CAGE** : déplacement autorisé pour les troupes et les héros.

## TERRAINS (PAGE 21)



**CAGE** : déplacement autorisé – obstacle – gagne +1 en défense contre les attaques de portée 1+.



**CREVASSE** : déplacement autorisé – pour les divinités et les monstres uniquement : ne peuvent pas finir leur activation dans la zone. Marche et course uniquement sur les chemins de crânes. Les unités ennemies ne bloquent pas le passage.



**EAU (AQUATIQUE)** : déplacement autorisé – les talents et les pouvoirs offensifs et actifs sont ignorés.



**ESCALIERS** : déplacement autorisé – gagne +1 en portée. Gagne +1 en combat pour les attaques de portée 1+. Les obstacles sont ignorés pour la visibilité.



**FALAISE** : déplacement interdit – obstacle



**FORÊT** : déplacement autorisé – obstacle - nombre d'arbres = capacité d'accueil divisée par 2, arrondie au supérieur - +1 en défense contre les attaques de portée 1+.



**LAVE** : déplacement autorisé - une unité qui y pénètre subit une blessure. L'unité est ensuite déplacée dans une zone adjacente qui n'est pas de lave. L'action de mouvement se termine immédiatement.



**MARAIS (AQUATIQUE)** : déplacement autorisé – une unité qui y pénètre grâce à une marche ou une course arrête son activation. Marche impossible et course avec un déplacement maximum de 1. Subit -1 en défense contre les attaques de portée 1+.



**NEUTRE** : déplacement autorisé.



**POLAIRE** : déplacement autorisé – obstacle – une unité qui débute son activation dans cette zone subit 1 blessure. Une seule action simple ou complexe. Les pouvoirs actifs et offensifs sont ignorés pour le reste du tour.



**ROCHER** : déplacement interdit – obstacle - +1 en portée. +1 en combat pour les attaques de portée 1+. Les obstacles sont ignorés pour la visibilité.



**RUINES** : déplacement autorisé – obstacle – 1 colonne en ruine par zone - +1 en défense contre les attaques de portée 0.

## TALENTS (PAGE 25)

**ATTAQUE SOURNOISE** : l'unité gagne +1 en combat si une unité alliée se trouve dans sa zone pendant une attaque normale de portée 0.

**BLOQUEUR** : une unité ennemie dans la même zone que l'unité avec Bloqueur ne peut pas effectuer de marche ni de course. Une unité ennemie ne peut pas collecter de pierre divine qui se trouve dans la zone d'une unité avec Bloqueur. Une unité avec Bloqueur ignore ces effets.

**COLLECTEUR DE GEMMES** : l'unité peut effectuer une collecte dans une zone visible de ses environs.

**CORPS-À-CORPS** : l'unité gagne +1 en combat lors de ses attaques de portée 0.

**ESCALADE** : l'unité peut effectuer une marche vers des zones de rocher ou falaise. Elle peut franchir les escarpements et ignore les effets des chaînes.

**FORCE DE LA NATURE** : avant le choix de la cible, l'unité peut retirer un élément 3D de sa zone pour gagner +1 en combat et +1 en portée jusqu'à la fin de son activation.

**GARDIEN** : l'unité devient la cible d'une attaque à la place d'une unité alliée dans sa zone. Gardien ne fonctionne pas lors d'une contre-attaque et contre les effets de terrain.

**HARCÈLEMENT** : une unité ciblée subit -1 en défense contre une attaque de portée 0 de l'unité avec Harcèlement.

**INITIATIVE** : lors d'une attaque normale de portée 0, si l'unité avec Initiative est ciblée, elle effectue sa contre-attaque avant la résolution de l'attaque. Si l'attaquant et la cible ont tous les deux ce talent, ce dernier est ignoré.

**LEADER** : le joueur actif prend dans sa pioche une carte activation d'une unité de troupes alliée visible dans ses environs et l'ajoute à sa main. L'unité dont la carte a été choisie peut être activée immédiatement en défaussant une de ses cartes activation et sans dépenser de carte art de la guerre.

**MOBILITÉ** : l'unité peut effectuer une marche même après avoir effectué une attaque.

**MORAL DES TROUPES** : les unités de troupes alliées dans la zone de l'unité avec Moral des Troupes gagnent +1 en combat et +1 en défense.

**PHALANGE** : l'unité gagne +1 en combat et +1 en défense si une unité de troupes alliée est dans sa zone.

**PROJECTION** : grâce à ses dés du premier assaut dont le résultat est vierge, l'unité peut déplacer sa cible d'une zone. 1 résultat vierge est nécessaire pour projeter une troupe ou un héros, 2 pour un monstre ou un dieu et 3 pour un titan.

**PROTECTION RAPPROCHÉE** : l'unité gagne +1 en défense si une unité alliée est dans sa zone.

**TIR À L'ARC** : l'unité gagne +1 en combat pour ses attaques de portée 1+.

**TUEUR DE MONSTRE** : lors du premier assaut, avant de défausser les résultats vierges, l'unité peut relancer jusqu'à 2 dés si sa cible est un monstre.