



LEGENDS OF SIGNUM II

WARSEEER



RULE BOOK

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	3
BASES DU JEU ET MODE DE JEU.....	4
COMPOSANTS DU JEU.....	6
GAME ZONES.....	10
TYPES DE CARTES.....	14
LE POUVOIR ET LE REVENU DU HÉROS.....	27
TYPES DE DÉS.....	29
PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE DU JEU.....	30
PHASES DE TOUR ET MÉCANIQUE DU JEU.....	32
ACTIVATION DE LA CRÉATURE.....	36
CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE.....	50
MODES SUPPLÉMENTAIRES.....	52
CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS.....	76
GLOSSAIRE.....	88

INTRODUCTION

«Légendes de Signum 2: Warseer» est un jeu de guerre hexagonal avec des figurines. Des escouades de créatures se battent sous la direction des Héros. Les joueurs recrutent des personnages, profitent des sorts et des reliques, et utilisent des tactiques astucieuses. Dans «Légendes de Signum», les joueurs forgent leur propre chemin vers la victoire à travers des collections de figurines. Grâce à une équipe d'excellents artistes et sculpteurs, chaque figurine du jeu a un aspect unique et son propre caractère.

Les règles de Signum ont été complètement révisées, et maintenant les joueurs seront plongés dans des batailles encore plus rapides et sanglantes.

Sur le Champ de bataille hexagonal, les joueurs seront toujours personnifiés par les illustres héros de l'univers Signum. Convoquer des personnages sur le Champ de bataille, c'est maintenant entièrement au joueur. Le mécanisme de préparation du Jeu de Bataille a été considérablement simplifié, et c'est essentiellement le combat avec un Jeu entièrement assemblé.

Warseer sera une excellente trouvaille pour les nouveaux joueurs qui ne sont pas encore familiers avec l'univers Signum, ainsi que pour les vétérans qui ont déjà construit une collection impressionnante de figurines et maintenant ont la chance de les regarder d'une nouvelle manière dans la suite de notre saga.





BASES ET MODES DE JEU

« Légendes de Signum » est conçu pour deux joueurs. Pour commencer, les joueurs placent leurs Héros sur le Champ de bataille.

Des créatures supplémentaires peuvent être convoquées pendant le jeu. L'objectif principal est de vaincre le Héros de l'adversaire ou d'être le premier à atteindre le nombre de Points de Victoire requis. Pour un duel rapide, visez 10 points. Les joueurs expérimentés peuvent opter pour la victoire à 12 points. En général, un jeu dure de 30 à 90 minutes.

Alors que les duels en tête-à-tête sont le mode principal dans « Signum 2 : Warsээр » il existe des modes de jeu supplémentaires pour une expérience plus immersive et variée.

Dans le jeu basé sur le scénario pour deux joueurs, vous pouvez acquérir et consolider les règles via un mode duel.

SCÉNARIO DE DUEL

Ce mode utilise l'une des cartes géographiques de scénario fournies. Enrichissez l'expérience en employant divers Héros, en introduisant de nouveaux personnages dans la bande de guerriers et en incorporant des terrains uniques de l'ensemble fourni sur le Champ de bataille.

TOUS CONTRE TOUS

Dans le mode « Tous contre Tous » pour 3-4 joueurs, chaque participant participe individuellement. Chaque joueur choisit un Héros et possède son propre ensemble de composants de jeu. Sur le Champ de bataille, il n'y a pas d'alliances, chaque joueur étant seul responsable de ses propres stratégies et actions. Engagez-vous dans des batailles palpitantes où chaque décision compte, alors que les joueurs luttent pour surpasser et déjouer leurs adversaires pour sortir victorieux.



MODE TOURNOIS

Faites évoluer un duel régulier joueur contre joueur en une confrontation captivante avec le mode Tournoi.

Nous vous conseillons d'explorer ce mode après quelques parties pour permettre aux impressions de se consolider.

Le mode Tournoi se compose de plusieurs matchs interconnectés joueur contre joueur.

Comme dans un duel standard, les joueurs possèdent un Jeu de Bataille et un Jeu d'Exploits. Cependant, en plus des Points de Victoire, il y a maintenant des Pièces de Dragon, une monnaie distinctive dans le jeu.

Ces pièces permettent aux joueurs de construire leur bande de guerriers et d'obtenir des améliorations avant chaque match avec leur adversaire.

Après chaque partie, les joueurs peuvent accumuler des Points de Victoire et les ajouter à leurs réalisations précédentes.

AFFRONTEMENT D'ALLIANCES

Dans le mode Affrontement d'Alliances, les joueurs participent aux batailles intenses à deux contre deux.

Chaque joueur choisi un Héros avec des attributs uniques, et deux participants forment une alliance sur le Champ de bataille. Bien que ce match puisse prendre plus de temps, il offre une escarmouche immersive, l'espace du terrain de combat pour les personnages étant réduit de moitié.

MODE SOLO

Pour les Héros désireux de s'aventurer seuls à travers les vastes étendues de Signum, nous avons conçu un mode de campagne solo. Ce mode comprend plusieurs Scénarios à travers lesquels les joueurs progressent étape par étape, formant leur bande de guerriers audacieux.

Entre les scénarios, les joueurs peuvent acquérir des améliorations et enrôler de nouveaux personnages.

La difficulté de chaque scénario s'intensifie à chaque tâche terminée, aboutissant à une confrontation avec l'un des chefs.

La séquence de Scénarios pour chaque campagne est générée de manière aléatoire, offrant une nouvelle expérience à chaque fois. De plus, les joueurs peuvent choisir l'Héros qui se

lance dans l'aventure et les personnages qui l'accompagnent.

Les détails sur ces modes de jeu seront révélés dans un manuel séparé, une fois que les joueurs seront familiarisés avec la mécanique de base et s'engageront dans des rounds d'entraînement.

MODE D'ESCARMOUCHE

En mode d'Escarmouche, les joueurs se concentrent uniquement sur le combat, contournant la gestion économique et les objectifs tactiques.

Chaque joueur choisit un Héros, rassemble une bande de guerriers et s'engage dans des batailles rapides. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un Héros ou que le compteur de tours atteint zéro. Avec des limites de personnages uniques et une gestion des ressources simplifiée, ce mode met l'accent sur le déploiement stratégique et la confrontation directe.



COMPOSANTS DU JEU



Figurines de créatures



Jetons de Sires

COMPOSANTS DE BASE DU JEU



Jeu de Bataille: Sorts, Reliques, Bâtiments et Cartes Tactiques



Cartes de créature



Jeu d'Exploits



Marqueurs d'effet (jetons d'Armure, jetons de Blessures, jetons de Poison, jetons de Maladie, jetons d'Etourdissement, etc.)



Hexagones
et cartes de terrain



Plateaux des Joueurs



Marqueurs de plateau



Dés spéciaux de six types:
Noir, Vert, Violet, Jaune,
Bleu et Rouge

Champ de bataille hexagonal



COMPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES



Cartes de Scénario de Tournoi



Jeu d'Amélioration de l'Adversaire pour le Mode Solo



Jeu d'Exploits en Mode Solo



Jeu d'Amélioration



Cartes de créatures Adverses pour le Mode Solo

Bloc-notes pour l'enregistrement des résultats



Carnet de Campagne en Mode Solo



Cartes de Scénario en Mode Solo



Jetons de Créatures Adverses pour le Mode Solo



ZONES DE JEU

Dans «Legends of Signum2», il y a les principales zones de jeu suivantes : le Champ de bataille, le Plateau du Joueur, la Main et le Camp de Guerre.

LE CHAMP DE BATAILLE est la zone de jeu commune aux deux joueurs.

Les joueurs ont des troupes de combats de personnages sous la direction de Héros. Les créatures convoquées entrent généralement sur le Champ de bataille dans des zones de déploiement spécifiques. Si ces zones ne sont pas fournies par le scénario, elles entrent dans la première ligne d'hexagones du côté du joueur sur le Champ de bataille.



MAIN



ZONES DE DÉPLOIEMENT



CHAMP DE BATAILLE



CAMP DE GUERRE



PLATEAU DU JOUEUR



LE PLATEAU DU JOUEUR

est la zone de jeu où un joueur place ses cartes pendant le jeu.

Le plateau est divisé en plusieurs zones et dispose le traqueur pour le calcul de scores: Traqueur de Pouvoir du Héros et Traqueur de Points de Victoire.

TRAQUEUR DE POUVOIR
DU HÉROS

ZONE DE HÉROS



TRAQUEUR DE POINTS
DE VICTOIRE

Le Jeu de Bataille est la zone où se trouvent les cartes de Soutien des joueurs.

Il s'agit d'une zone secrète, les cartes doivent donc être placées face cachée, et elles ne peuvent pas être vues ou mélangées.

HISTORIQUE
(SALLE ANCESTRALE)

JEU DE BATAILLE

SALLE D'HONNEUR



VILLE



HISTORIQUE (SALLE ANCESTRALE) sert de zone pour les cartes de Sorts jouées, les personnages éliminés sur le Champ de bataille, les Reliques et les Bâtiments détruits, et les Tactiques activées. C'est une zone publique, ce qui permet aux joueurs de voir les cartes dans l'Historique chaque fois que nécessaire. Chaque fois qu'une carte est défaussée, elle va dans l'Historique de son propriétaire, perdant tous les effets et capacités acquis. Les cartes de l'Historique affectent la Valeur de Revenu du joueur. La Valeur de Revenu à chaque instant donné est égale au total du taux de Revenu  des cartes présentes dans l'Historique.

La Salle d'honneur est l'endroit où un joueur place les cartes d'Exploits qu'il a réussi à jouer tout au long du jeu.

La zone de Héros est située à gauche du plateau, où un joueur place la carte de Héros et les Reliques que le Héros équipe pendant la bataille.

La ville est une Zone où un joueur place des personnages convoqués pendant le jeu. Des cartes de Bâtiments construits sont également placées ici.

Le Traqueur de Points de Victoire affiche le nombre actuel de Points de Victoire du joueur.

LA MAIN se compose de cartes tirées du Jeu de Bataille et de Cartes d'Exploits. Seules ces cartes peuvent être jouées pendant le tour du joueur. Les joueurs peuvent voir les cartes dans leur Main à tout moment, mais leurs adversaires ne le peuvent pas.

CAMP DE GUERRE est une zone de jeu où les joueurs peuvent placer les figurines et les cartes du personnage qui n'ont pas encore été convoquées sur le Champ de bataille.

! Gardez à l'esprit que si une carte mentionne l'une des zones de jeu, cela signifie par défaut la zone de jeu du propriétaire de la carte.

Les joueurs ne peuvent interagir avec les zones de jeu de leurs adversaires que si cela est directement indiqué dans le texte de la carte.

Chaque joueur doit préparer suffisamment d'espace pour son plateau et ses cartes, ainsi qu'un espace pour garder les jetons.



TYPES DE CARTES

Dans «Legends of Signum 2», il y a deux jeux de cartes principaux avec lesquels un joueur interagit - le Jeu de Bataille et le Jeu d'Exploits.

En outre, il existe des Cartes du Héros, du Personnage et des Spires qui ne sont pas incluses dans aucun des deux Jeux et qui sont utilisées par les joueurs pour obtenir des informations sur les statuts des créatures.

Les cartes de Terrain ne font pas non plus partie du jeu, mais sont utilisées pour obtenir des informations sur un type de terrain spécifique.



Le type de chaque carte est déterminé par une icône dans le coin gauche.

Il existe huit principaux types de cartes:

-  HÉROS
-  PERSONNAGE
-  SBIRE
-  RELIQUE
-  SORT
-  TACTIQUE
-  BÂTIMENT
-  TERRAIN
-  TERRAIN UNIQUE

HÉROS ET PERSONNAGES

Les Héros sont les créatures principales sur le Champ de bataille et doivent être placés en premiers. Un joueur ne peut posséder qu'un seul Héros par jeu, et le Héros choisi détermine la faction et le Jeu de Bataille de la bande de guerriers.

Le nombre maximum de créatures du joueur sur le Champ de bataille, y compris le Héros, ne peut pas dépasser 7. Cependant, ce nombre peut varier selon les modes.

Chaque carte du Héros et chaque carte de créature sont reliées à une figurine dans le jeu. Les cartes de personnage sont recrutées pour convoquer des figurines de personnage sur le Champ de bataille.

Il y a 3 types de Cartes de Créature:
Héros, Personnage et Sbire.

Prenez note : dans la description des capacités sur les cartes de jeu, les termes «Héros» , «personnage» , et «sbire»  sont différents.

Par exemple, si un sort dit « Infligez 2 dégâts à n'importe quel  sur le Champ de bataille », ce sort n'affectera pas un Héros. D'autre part, les effets qui sont censés fonctionner uniquement sur les Héros ne fonctionneront pas sur les personnages.

Les capacités universelles pourraient fonctionner sur tous les types de créatures - les Héros, les personnages et les sbires utilisent le terme commun de «créature».

TYPE DE CARTES



COÛT
DU JEU

NOM

REVENU

BLOC
D'ATTAQUE:

PARAMÈTRES
PRIMAIRES

APTITUDE

SLOGAN

FACTION



TYPE DE CARTES

NOM

Chaque personnage est unique et a sa propre apparence inimitable et ses capacités spéciales.

Au début du jeu, les joueurs choisissent les personnages qu'ils ajouteront au camp

de guerre en fonction de la direction de leurs Héros. Lorsqu'un personnage est éliminé, sa carte est envoyée à l'historique et sa figurine est retirée du Champ de bataille.

La carte de créature indique son nom, sa faction, ses paramètres primaires, ses capacités spéciales et d'autres informations supplémentaires.

BLOC D'ATTAQUE - contient le type d'attaque, le nombre et le rang de dés qu'une créature lance pendant une attaque. De plus, il décrit l'effet déclenché sur un Coup Critique 

PORTÉE  - Indique la portée maximale à laquelle la créature peut attaquer.

SANTÉ  - indique le nombre de blessures que la créature peut subir avant d'être éliminée.

! Par exemple, s'il est écrit « il reste 1 point de vie à la créature », cela signifie que seule 1 blessure supplémentaire peut être prise avant que la créature ne soit éliminée.

MOUVEMENT  - indique la distance maximale que la créature peut passer sur le champ de bataille au cours d'un tour.

Si la créature possède l'une des capacités standard, sa carte contiendra le nom de la capacité ou affichera l'icône correspondante. Une description complète de toutes les capacités standard est donnée dans la section Glossaire du manuel de règles. Si une créature a une capacité unique ou rare, la carte contiendra sa description complète.

LE DIRIGEANT est un paramètre spécifié uniquement sur la carte du Héros et montre le nombre et le rang des personnages qui peuvent être inclus dans la bande. Un joueur peut avoir moins de personnages que son Héros dirigeant. Cependant, un maximum de personnages divers permettra une meilleure réponse aux situations changeantes sur le Champ de bataille.

RANG - presque tous les personnages ont un rang.

The rank is used to determine how many characters can be placed in War Camp for a specific Hero according to its leadership.

! Les personnages sans étoile classée ne sont pas considérés dans la limite du Camp de Guerre. Leurs rangs sont considérés comme les plus bas. L'adversaire ne gagne pas de Point de Victoire à partir du Jeu d'Exploits s'il élimine un tel personnage.

-  Rang Bronze
-  Silver Rank
-  Rang d'Or

SLOGAN - imprimé en italique, n'influence pas le processus du jeu.

COÛT DU JEU ET REVENU - les règles de paiement des cartes à jouer sont détaillées à la page 27.

SBIRES

Les Spires, un type de créature distinct, ne peuvent être convoquées que par les capacités d'autres cartes. Les joueurs peuvent convoquer n'importe quelle quantité de Spires du même type. Cependant, la limite de créatures sur le Champ de bataille doit toujours être respectée. Chaque Spire se présente comme une créature indépendante, avec ses bonus, ses pénalités et ses jetons uniques.

Un joueur est limité à une carte de Spire par partie.

La carte de Spire est placée à côté de la carte de Héros et y reste jusqu'à la fin de la partie.

Cette carte spécifie les capacités des Spires à utiliser dans le jeu.

Si un Spire est éliminé pendant le jeu, on retire son jeton ou sa figurine du Champ de bataille, mais la carte de Spire doit rester à côté de la carte de Héros. Généralement, les Spires suivent les mêmes règles que les autres créatures sur le Champ de bataille et possèdent leur icône dans le texte de la capacité 

Au lieu d'activer son Spire, un joueur peut le retirer du Champ de bataille. Cela n'est pas considéré comme une élimination, et les effets correspondants ne sont pas activés. Ceci est utile si un joueur veut convoquer un personnage mais a atteint la limite des créatures.

Cependant, une carte Spire n'occupe pas le slot du Héros Dirigeant. Cette limite ne prend en compte que les personnages classés dans le Camp de Guerre.



CARTES DE JEU DE BATAILLE

Le Jeu de Bataille se compose de Sorts, de Reliques, de Bâtiments et de Cartes Tactiques.

La composition du Jeu de Bataille est entièrement déterminée par la faction et le Héros choisis d'un joueur. Les règles pour le Jeu de Bâtiment sont spécifiées à la page 30.



CARTES DE SORT

Ces cartes sont nécessaires pour lancer des sorts pendant le jeu. Les sorts peuvent avoir une grande variété d'effets : infliger des dégâts, augmenter ou diminuer les paramètres des créatures, ou affecter les zones de jeu. L'effet de sort a lieu immédiatement après que la carte a été jouée.

La carte de Sort est défaussée dans l'Historique immédiatement après avoir été jouée.

Certaines cartes de Sort ont un mot-clé **Enchantement**.

Cela signifie que la carte reste en jeu jusqu'à ce que l'objet enchanteur quitte le jeu ou qu'un autre effet détruise cette carte.

COÛT DU JEU

NOM



REVENU

EFFETS DE SORTS

TYPE DE CARTE -
SORT

FACTION



!

Certaines cartes et certains effets ne peuvent affecter que certaines créatures. Si un effet a un impact «Créatures alliées», il affecte toutes vos créatures et les créatures de votre partenaire en mode Affrontement d'alliance.

Si l'effet n'influence que «vos créatures», la cible de l'effet ne peut pas être les créatures de votre partenaire ou de votre adversaire.

Si l'effet n'influence que «vos créatures», la cible de l'effet ne peut pas être les créatures de votre partenaire ou de votre adversaire.

Les cartes sans ces restrictions peuvent affecter n'importe quelle créature sur le Champ de bataille.



CARTES DE RELIQUES

Les cartes de Relique sont conçus pour les Héros uniquement parce que les mortels ordinaires ne peuvent pas résister à la puissance des puissants artefacts anciens. Les reliques peuvent soit avoir leurs propres capacités, soit fournir des capacités supplémentaires au Héros.

Une carte de Relique, après avoir été jouée, est placée près de la carte du Héros et considérée comme active ou « équipée ».

Un Héros peut porter jusqu'à trois reliques à la fois et ne peut pas équiper deux reliques identiques.

Un joueur ne peut pas supprimer une relique active de son Héros pendant la partie. Cependant, la relique active peut être remplacée par une nouvelle. Dans ce cas, l'ancienne relique est immédiatement défaussée.

COÛT DU JEU

NOM

REVENU



DESCRIPTION
DES CAPACITÉS

TYPE DE CARTE -
RELIQUE

FACTION

La capacité de ce type de carte indique si la Relique peut être utilisée plusieurs fois ou a une certaine durabilité.



Certaines reliques ont **Usages Multiples** 

Cette capacité signifie que les bonus de relique peuvent être utilisés autant de fois que spécifié.

Lorsqu'une carte à **Usages Multiples** est jouée, prenez le nombre de marqueurs indiqué dans le statut d'**Usages Multiples** et placez-les sur la carte.

Lorsqu'un joueur utilise une relique à **Usages Multiples** pendant le jeu, il doit retirer l'un des marqueurs de la carte de Reliques.

Dès que le nombre de marqueurs est égal à zéro, tous les effets peuvent être appliqués pour la dernière fois, puis la relique est détruite.

Pour plus d'informations sur les Usages Multiples, voir Capacité. (Voir page 45.)

Les reliques d'autres types ont une **Armure** 

Lorsqu'une carte avec **Armure** est jouée, prenez le nombre de jetons d'Armure indiqué dans le statut d'Armure et placez-les sur la carte. Une fois que les Héros sont équipé de telles reliques, tous les dégâts qu'ils subissent lors d'attaques non magiques seront d'abord apportés aux reliques en dépensant les jetons d'Armure.

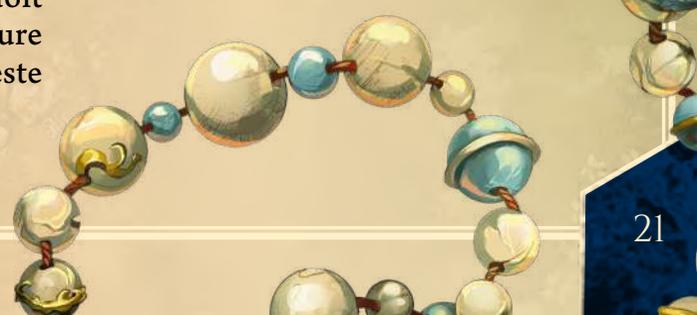
Les joueurs décident eux-mêmes de la relique avec laquelle ils prendront les jetons d'Armure – un pour chaque point de dégâts infligés. Les dégâts infligés par une seule attaque ne peuvent pas être répartis sur différentes reliques.

Tout d'abord, un joueur doit retirer tous les jetons d'Armure d'une relique, puis, s'il reste encore des points de dégâts,

il commence à prendre les jetons d'Armure de la suivante. Lorsque la relique avec Armure n'a plus de jetons d'Armure, elle est détruite. Si un Héros a au moins une relique avec Armure, un joueur ne peut pas rediriger les dégâts ciblés sur la relique vers le Héros lui-même et appliquer des jetons de Blessure ou perdre des jetons d'Armure personnels.

Les jetons d'Armure protègent le Héros de toute attaque physique, mais pas de dégâts ou d'effets magiques.

Une fois que tous les effets ont été appliqués pour la dernière fois, les reliques détruites sont défaussées et le Héros perd les effets de ces reliques.





TACTIC CARDS

Ces cartes permettent aux joueurs d'utiliser des manœuvres tactiques qui prennent effet lors de l'événement de jeu indiqué sur la carte.

Lorsque la condition de tactique est remplie, un joueur peut immédiatement jouer la carte Tactique de sa Main.

Les tactiques portant le même nom ne peuvent pas être activées par le même déclencheur.



CARTES DE BÂTIMENT

Lorsqu'une carte de Bâtiments est jouée, elle reste dans la zone de la ville jusqu'à ce qu'elle soit détruite par un effet.

Un joueur peut utiliser les capacités indiquées sur les Cartes de Bâtiment pendant son tour.

La plupart des capacités nécessitent  supplémentaire pour être dépensées.

Une créature peut obtenir un bonus d'un seul bâtiment activé par tour.

COÛT DU JEU

NOM

REVENU



Une fois jouée, la Carte Tactique est mise dans l'Historique.

Une Carte Tactique peut être jouée pendant le tour de l'adversaire et même pendant l'activation de la créature.

DESCRIPTION

TYPE DE CARTE - TACTIQUE

FACTION



 signifie qu'après avoir appliqué une capacité sur la carte de Bâtiment, un joueur engage la carte de Bâtiment et ne peut plus l'utiliser ce tour-ci. Les cartes de Bâtiment sont dégagées au début du prochain tour de ce joueur.

COÛT DU JEU

NOM

REVENU



DESCRIPTION

TYPE DE CARTE - BÂTIMENT

FACTION

CARTES DE TERRAIN

Les Cartes de Terrain contiennent des informations sur les capacités du Terrain. Ils sont utilisés comme mémos.



JEU D'EXPLOITS

Le Jeu Exploits est partageable pour tous les joueurs. Ces cartes sont utilisées pour gagner et compter les Points de Victoire. Si un joueur tire la dernière carte du Jeu d'Exploits, la partie est terminée à la fin du tour en cours et les Points de Victoire sont comptés pour déterminer le gagnant.

30+

Différents modes de jeu nécessiteront différent Jeu d'Exploit. Par exemple, le Scénario de base du Duel nécessite un Jeu de 30 cartes. Pour ce faire, ajoutez toutes les cartes marquées 30+ et moins au Jeu.

Au début de son tour, un joueur doit piocher une carte du Jeu d'Exploits et l'ajouter à sa Main.

Une fois par tour, un joueur peut défausser une Carte d'Exploit de sa Main pour activer l'un des effets qui y sont indiqués. Cette carte va dans une défausse partagée pour tous les joueurs.

Par exemple:

2  - gagner 2  ;
 1  - convoquer un 
 en contact avec votre  ;
 1  - piocher une carte
 de votre Jeu de Bataille

Toutes les cartes d'Exploits ne peuvent être placées dans la zone de la Salle d'Honneur que pendant le tour de ce joueur.

Chaque fois qu'un joueur détruit un personnage adverse pendant son tour, il doit prendre une carte du Jeu d'Exploits et la placer face cachée dans la zone de la Salle d'Honneur, gagnant 1 Point de Victoire.

Certaines unités d'élite ont un double rang et occupent plusieurs slots dans le Camp de Guerre. Si vous battez un tel personnage, vous ajoutez à votre Salle d'Honneur le nombre de cartes d'Exploit, égal au nombre d'étoiles dans son rang.

Si, au cours de son tour, un joueur remplit la condition écrite sur l'une des cartes d'Exploits en main, il peut la placer face visible et gagner autant de Points de Victoire qu'indiqué sur la carte.



Il existe deux types de cartes d'Exploit:

Exploits militaires

 Les exploits militaires ne sont jouées qu'après la destruction du personnage. Un joueur ne peut jouer qu'une seule Carte d'Exploit Militaire après l'élimination de chaque personnage et seulement à son tour.

Réalisations

 Les Réalisations peuvent être jouées à tout moment pendant le tour d'un joueur. Un joueur ne peut pas jouer plus d'une Carte de Réalisation avec le même nom dans le même tour.

Une fois qu'un joueur a placé une carte d'Exploit dans la zone de la Salle d'Honneur, il ajoute le nombre correspondant de PV à son traqueur de Points de Victoire.

In most modes, when a player's tracker reaches 10 or 12 Victory Points, they win the game immediately.

NOMBRE DE POINTS DE VICTOIRE
LORSQU'ILS SONT AJOUTÉS
À PARTIR D'UN JEU D'EXPLOITS



Dans n'importe quel mode Joueur contre Joueur, le Premier Joueur ne peut pas placer de cartes d'Exploits dans le Salle d'Honneur pendant son premier tour.



Un joueur ne peut placer des cartes d'Exploits dans le Salle d'Honneur que pendant son tour. Les personnages éliminés par Empoisonnement, Maladie ou Contrecoup ne gagnent pas de Points de Victoire. Le nombre de personnages éliminés par un joueur est égal au nombre de cartes d'Exploit placées face cachée dans le Salle d'Honneur, quelle que soit leur source. Même si un joueur a obtenu certaines de ces cartes grâce à d'autres effets de jeu ou si les créatures détruites de l'adversaire sont de retour en jeu.

Certaines cartes vérifient un certain nombre de blessures infligées pendant le tour. Nous vous recommandons de placer séparément les blessures reçues pendant le tour en cours et de les ajouter à la vérification totale à la fin du tour.



DUELIST

PLAY THIS CARD, IF:
You inflicted 3 wounds to an opponent's this turn.

WHEN DISCARDED GAIN EITHER:
1 / 2 / 1

2

20+

LE POUVOIR ET LE REVENU DU HÉROS



La principale ressource du jeu est le Pouvoir du Héros . Pour jouer une carte de Bataille ou convoquer un personnage, un joueur doit payer le coût d'une carte en .

Au début de chaque tour, un joueur reçoit une quantité de égale à sa Valeur de Revenu mais pas supérieure à 10.

La Valeur de Revenu peut être augmentée jusqu'à 15, mais les joueurs ne peuvent avoir que jusqu'à 10 .

Une fois par tour, un joueur peut défausser une carte de sa Main vers l'Historique sans payer son coût et sans jouer ses effets. De cette façon, un joueur peut forcer une augmentation de sa valeur de Revenu.

Certaines cartes peuvent réduire la Valeur de Revenu.



Il est toujours égal à la somme de la Valeur de Revenu de toutes les cartes de l'Historique.

Lorsqu'une carte entre ou quitte l'Historique, la Valeur de Revenu change immédiatement.

Plus le Revenu est élevé, plus le joueur gagne de  au début de son prochain tour.

POUVOIR DU HÉROS **VALEUR DE REVENU**



Les valeurs de départ de la Pouvoir du Héros pour le premier et le deuxième joueur.

Lorsque le Jeton de Revenu atteint cette valeur, ajoutez 1 Point de Victoire.
Lorsque le Jeton de Revenu tombe en dessous de cette valeur, vous perdez 1 Point de Victoire.

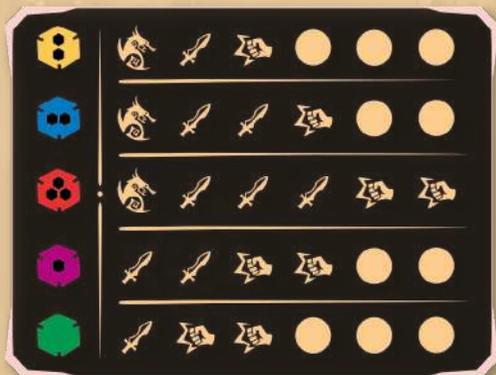
Chaque fois que la Valeur de Revenu devient égale à cette valeur, piochez une carte. Peu importe si la Valeur de Revenu a été augmentée ou diminuée.

TYPES DE DÉS



Il y a six dés dans le jeu:

- Jaune 
- Bleu 
- Rouge 
- Violet 
- Vert 
- Noir 



Les valeurs suivantes peuvent être trouvées sur les faces des dés:

SYMBOLE	ATTAQUE
 Crit	Inflige des dégâts. De plus, toutes les créatures ont un effet Critique, qui se déclenche avec au moins un résultat  dans un jet d'attaque.
 Coup	Inflige des dégâts.
 Assaut	Active l'effet Assaut
 Vide	Manqué

Lorsqu'une créature attaque ou applique une certaine capacité, elle lance un jeu de dés indiqué dans le bloc d'attaque ou à côté de la capacité.



PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE DU JEU

PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE DE BASE POUR DEUX JOUEURS

Avant le début du jeu, les deux joueurs sélectionnent une faction.

Les adversaires peuvent sélectionner la même faction et même les Héros identiques.

- Les joueurs font leurs Jeux de Bataille. Chaque faction a sa propre liste personnelle de 20 cartes de Jeu de Bataille communes. Ils sont répertoriés sur une carte de faction spéciale.

HANSA OF VALLOR		
Tavern	x1	
Library	x1	
Shooting Range	x1	
Arena	x1	
City Hall	x1	
Gust of Wind	x1	
Magic Swap	x1	
Banshee's Scream	x1	
Secret Trails	x1	
Summoning Spell	x1	
Conscription	x1	
		Melting Armor x1
		Magic net x1
		Strike Back x1
		Dispel x1
		Bribery x1
		Mask of Fortune x1
		Iron Cuirass x1
		Ring of Protection x1
		Lifewarden x1
		Talisman x1

De plus, 10 autres cartes de faction sont ajoutées, selon la liste sur la carte du Héros. Mélangez ces cartes pour former un Jeu de Bataille de 30 cartes.



- Placez le Champ de bataille de manière à ce qu'il y ait suffisamment d'espace autour pour les autres composants.
- Placez des hexagones de terrain sur le Champ de bataille selon le scénario (voir page 76) ou au hasard.
- Placez les plateaux des Joueurs dans un endroit pratique.

- Fixez la valeur initiale du Revenu à 0.
- Déterminez le premier joueur de n'importe quelle manière pratique.
- En commençant par le premier joueur, placez 1 Terrain Unique dans l'une des zones désignées. Pour les premiers jeux, nous vous recommandons de ne pas utiliser de Terrains Uniques.
- Le premier joueur gagne 2 .
- Le deuxième joueur gagne 3 .
- Les Jeux de Bataille sont placés face cachée de sorte que la carte supérieure ne soit visible par aucun des joueurs.





- Choisissez les personnages de la faction des joueurs ou des mercenaires, en fonction de la direction du Héros et placez-les dans la zone du Camp de Guerre.
- Choisissez les cartes d'Exploits adaptées au mode de jeu et formez un Jeu d'Exploits. Mélangez le Jeu d'Exploits et placez-le face cachée dans un endroit où les deux joueurs peuvent y accéder.
- Le premier joueur place sa figurine de Héros sur le Champ de bataille dans la zone de déploiement. Ensuite, le deuxième joueur fait de même.
- Chaque joueur pioche sept cartes en haut de son Jeu de Bataille. Ensuite, retournez trois cartes de leur Main au Jeu de Bataille et mélangez-les. La Main de Départ doit totaliser quatre cartes.

Après cela, la préparation est terminée et le premier joueur commence son tour.





PHASES DE TOUR ET MÉCANIQUE DE JEU

The game consists of series of turns that the participants take one after another.
A turn consists of three mandatory phases:

- Phase de Début;
- Phase d'Activation ;
- Phase de Fin du tour.

Un joueur qui fait son tour est appelé le joueur actif.

PHASE DE DÉBUT

C'est la première phase du tour du joueur actif. Le joueur actif dégage toutes les cartes engagées, s'il y en a.

Toutes les créatures peuvent être activées à nouveau.

Un joueur supprime tous les effets temporaires et leurs marqueurs et jetons des créatures si les effets expirent avant le début du tour.

Exemples:

Exemple 1:

Au début du tour, le marqueur bleu (♣) est à 5.

Le marqueur jaune (♠) est à 3.

Vous ajustez You adjust ♠ à 5.

Exemple 2:

Si ♣ est de 12 au début du tour, ♣ sera plafonné à 10.



! Au début du tour, la valeur de Pouvoir du Héros devient égale à la Valeur de Revenu. Le Pouvoir du Héros qu'il lui reste à ce moment-là n'a pas d'importance. Si c'est le premier tour du joueur, la Valeur de la Pouvoir du Héros ne change pas.



Le Pouvoir du Héros ne peut pas dépasser 10. Si la Valeur de Revenu est de 10 ou plus, le pouvoir du Héros devient 10.

Le joueur actualise une quantité de 

Le joueur tire une carte du Jeu de Bataille et une carte du Jeu d'Exploits.

Une partie n'est pas terminée si l'un des joueurs est à court de cartes dans le Jeu de Bataille. À partir de là, le joueur ne tire tout simplement pas de cartes du Jeu.

PHASE D'ACTIVATION

C'est la phase principale du tour, au cours de laquelle le joueur effectue ses actions.

Au cours de cette phase, le joueur actif peut:

- Activer des créatures sur le Champ de bataille;
- Appliquer les capacités activées des créatures, des bâtiments et des reliques;
- Convoquer pas plus d'un personnage du Camp de Guerre sur le Champ de Bataille;

- Jouer n'importe quel nombre de Sorts, de Reliques ou de Bâtiments de la Main;

- Ne pas défausser plus de 1 carte de Soutient de la Main à l'Historique sans la jouer;

- Jouer n'importe quel nombre de Cartes d'Exploit de la Main si elles remplissent les conditions indiquées sur la carte;

- Défausser pas plus d'une carte d'Exploit de la Main pour activer son effet de défausse.

Les joueurs peuvent effectuer ces actions dans n'importe quel ordre, selon les règles.

Chaque carte de personnage et carte du Jeu de Bataille a son coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Un joueur doit payer le coût de la carte à  pour la jouer.



CONVOCAION DE PERSONNAGE

Lorsqu'un joueur joue une carte de personnage, il convoque ce personnage sur le Champ de bataille. La carte du Personnage jouée est placée à côté du plateau, et la figurine du personnage est placée sur le Champ de bataille dans les zones de déploiement.

D'habitude, c'est la première ligne d'hexagones de votre côté du Champ de bataille.

La créature convoquée est considérée comme activée et ne peut effectuer aucune action pendant ce tour.

Si le personnage a des capacités qui ne nécessitent pas d'activation, ces capacités deviennent actives immédiatement après la convocation du personnage sur le Champ de bataille.

La créature reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Après cela, la figurine est retirée du Champ de bataille. S'il s'agit d'un personnage, sa carte passe à l'Historique.

The player can no longer summon creatures to the Battlefield if they already controls 7 creature (including Hero and minions)

Si un joueur perd le contrôle de son personnage et qu'il est transféré à un autre joueur par un effet quelconque, la carte de Personnage retourne toujours dans la zone de jeu de son propriétaire d'origine lorsqu'elle quitte le Champ de bataille.

JOUER LES CARTES DE SUPPORT



Si un joueur joue une carte de Sort, elle prend effet immédiatement et la carte passe à l'Historique.



Les cartes de Reliques ne peuvent être appliquées qu'au Héros du joueur. Les reliques jouées dans le tour en cours peuvent être utilisées immédiatement par le Héros. Une relique reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou remplacée par une autre, puis elle est défaussée dans l'Historique.



Les Cartes Tactiques peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour de l'adversaire, si les conditions d'activation sont remplies. Les effets sont appliqués et la carte est défaussée dans l'Historique. Les Tactiques portant le même nom ne peuvent pas être activées par le même déclencheur.



La Carte de Bâtiment est placée dans la zone de la ville et peut être utilisée immédiatement.

PHASE DE FIN DU TOUR

Une fois que toutes les créatures du joueur actif sur le Champ de bataille ont terminé leurs activations, le tour peut être déclaré terminé.

Toutes les capacités et effets qui sont actifs jusqu'à

la fin du tour ou les capacités qui ne sont activées qu'à la fin du tour sont déclarés dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Après cela, le tour de l'autre joueur commence.





ACTIVATION DE LA CRÉATURE

Chaque créature de «Legends of Signum» peut effectuer l'une des options suivantes lors de son activation:

- Se déplacer jusqu'à la distance indiquée sur sa carte, si nécessaire, puis déclarer une attaque ou utiliser une capacité spéciale.
- Utiliser la règle de Course;
- Utilisez une capacité activée avec  indiqué sur sa carte.

Les joueurs doivent activer toutes leurs créatures sur le Champ de bataille pendant leurs tours.

Un joueur peut choisir de ne pas effectuer d'actions pour la créature, mais cette créature doit être considérée comme activée de toute façon.

Il ne peut y avoir qu'une seule créature active à tout moment dans le jeu.

La créature ne peut commencer son activation que si la précédente avait terminé toutes ses actions. Pendant l'activation de la créature, il n'est pas autorisé de déclarer les Capacités Activées  d'autres cartes ou cartes à jouer de la Main.

Cependant, l'activation de la créature peut être interrompue par des capacités déclenchées, y compris le jeu de Cartes Tactiques, s'il y a une situation sur le Champ de bataille qui les déclenche.

Il est également impossible d'activer la même créature deux fois en un tour (sauf si les cartes ou les capacités de la créature disent le contraire).

Lorsqu'une créature est activée, un joueur peut la marquer en inclinant la carte vers la droite (engager).

Cela signifie que la créature ne peut plus être activée ce tour-ci. Bien sûr, cela ne s'applique pas aux Spires, car ils appartiennent tous à une seule carte.

Toutes les cartes engagées seront dégagées au début du prochain tour de leur joueur.



MOUVEMENT

La distance de déplacement est indiquée sur les cartes de créature et est marquée par 

Les joueurs peuvent déplacer leurs figurines de créatures à travers le Champ de bataille jusqu'à cette distance.

Les créatures ne peuvent pas passer à travers l'autre, ou à travers un terrain infranchissable, ou s'arrêtent là-bas.

Notez que certaines cartes peuvent utiliser le mot « placer » au lieu de « déplacer ». Contrairement au déplacement, le placement ne tient compte d'aucun obstacle sur son chemin, de sorte qu'une créature peut être placée exactement comme l'indique la carte. Cependant, la créature ne peut toujours pas être placée sur un hexagone occupé par une autre créature ou un terrain infranchissable.

Si une créature entre dans un hexagone avec un **Terrain Difficile** (Forêt, Colline, etc.) en se déplaçant ou en courant, elle doit mettre fin à son activation immédiatement.

LA RÈGLE DE LA « COURSE »

Avant qu'une créature ne bouge, un joueur peut déclarer qu'elle utilisera Course dans le tour en cours.

Dans ce cas, sa distance de Déplacement est augmentée de 1.

Une fois qu'une créature utilise Course, son activation se termine immédiatement.

Aucune capacité, y compris l'attaque, ne peut être utilisée après avoir couru.

ATTAQUES

Il y a 3 types d'attaques:

- Attaque de Mêlée 
- Attaque à Distance 
- Attaque Magique 

Toutes les attaques suivent les mêmes règles. Mais certaines capacités ou certains effets ne peuvent affecter que certains types d'attaques. De plus, les jetons d'Armure ne peuvent pas empêcher les dégâts des Attaques Magiques.

◆ La créature attaquante choisit un adversaire à portée de son attaque  et dans sa **Ligne de Vision (LdV)**.

Il ne peut pas y avoir plus de 6 dés dans un jet d'attaque. Si le jeu d'attaque d'une créature contient plus de 6 dés, un joueur choisit un dé entre eux pour lancer.

Une Ligne de Vision peut être tracée de n'importe quel point de l'hexagone de l'attaquant à n'importe quel point de l'hexagone attaqué. Il ne doit pas croiser des hexagones occupés par d'autres créatures ou des Terrains bloquant la Ligne de Vision.



- ♦ La créature attaquante lance tous les dés dans son bloc d'attaque, avec des ajustements potentiels dus à certains effets (*À ce stade, des capacités telles que **Chef de guerre, Embuscade, Cible difficile** etc. sont activées*)
- ♦ Dans cette phase, on peut relancer les dés ou modifier leurs valeurs. Chaque joueur, en commençant par l'attaquant, peut déclarer l'activation d'un nombre quelconque d'effets qui modifient les valeurs des dés, ou passer. Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, ils passent à l'étape suivante d'attaque. (*À ce stade, des capacités telles que **Maître de l'Attaque** sont activées*)
- ♦ Vérifiez s'il y a un Effet critique. Appliquez les capacités de la section des coups critiques. Quel que soit le nombre de  obtenus lors du jet, l'effet ne s'applique qu'une seule fois pendant l'attaque.
- ♦ Lancez les dés supplémentaires et ajoutez/supprimez les valeurs correspondantes, telles que celles des Effets Critiques, des terrains ou des capacités de carte. **Notez que la valeur de ce dé supplémentaire ne peut pas être modifiée** (*À ce stade, des capacités telles que **Bouclier, Brave** etc. sont activées*)
- ♦ Chaque  et chaque  dans le jet inflige 1 dégât à l'adversaire. Si au moins 1 premier  symbole est présent, déclenchez l'effet d'Assaut.
- ♦ Tous les effets pouvant réduire ou diminuer directement les dommages doivent être appliqués à ce stade. (*À ce stade, des capacités telles que la **Fortitude, le Coup de Marteau** etc. sont activées*)
- ♦ Appliquer les dommages. (*À ce stade, des capacités telles que **Vampirisme, Protecteur, etc.** sont activées*)
- ♦ L'attaque se termine et tous les effets ultérieurs sont appliqués (*Comme **Échange, Étourdissement, Agile** etc.*)



ASSAUT

Si le jet d'un attaquant donne un ou plusieurs symboles  on qualifie l'attaquant d'avoir repoussé le défenseur pendant le combat. Peu importe le nombre de  obtenus lors du jet, le défenseur déplace toujours d'un hexagone.

L'attaquant doit choisir la position de déplacement de la créature du défenseur. Si la créature ne peut pas être déplacée, par exemple si elle est encerclée, elle subit un dégât supplémentaire. Si l'attaquant déplace la créature sur un **Terrain Difficile** (Forêt, Colline, etc.), la créature subit un dégât en plus du déplacement.



Chaque dégât de l'effet d'Assaut s'ajoute directement à l'attaque. Par conséquent, s'il s'agit d'une Attaque Magique, ces dégâts supplémentaires ne peuvent pas être bloqués avec le jeton d'Armure.

BLESSURES

Les dégâts sont le nombre de Blessures que la créature reçoit après une attaque ou par l'effet des capacités de la carte. Les Blessures reçues par une créature doivent être indiquées par des marqueurs spéciaux sur sa carte.

S'il a des jetons d'Armure, ils doivent en premiers être retirés lorsqu'ils subissent des dégâts (un jeton d'Armure pour un point de dégâts). S'il ne reste plus de jetons d'Armure, la créature reçoit des jetons de Blessures.

Si le nombre de Blessures est égal à l'état de santé, la créature est éliminée.

Sa figurine est retirée du Champ de bataille et s'il s'agit d'un personnage, sa carte est défaussée dans l'Historique.

EXEMPLES D'ATTAQUES



Kaitlynn déclare une attaque contre Gil-Talas.

La force de son attaque est **⚡⚡**

La capacité du chef de guerre Dayodor ajoute **🟪** à **★** dans un rayon de 1.

Kaitlynn déclare une Attaque Magique **⚡** avec **🟪⚡⚡**

Son résultat est **🗡️🗡️●**

Son effet critique ajoute 1 **🗡️**. Résultat total **🗡️🗡️●🗡️**

La créature adverse subit 2 dégâts et est forcée de se déplacer vers l'hexagone adjacent de son choix. Si elle est déplacée dans la forêt, elle subit 1 dégât magique supplémentaire.

Gil-Talas a la capacité de Contrecoup **🛡️** mais il ne peut pas la déclarer puisque l'attaque de Kaitlynn est magique **⚡**

Mentor d'Ordre Dayodor déclare une attaque de Mêlée **🗡️** contre Gil-Talas.

La force de son attaque es **🛡️🟪**

Son résultat est **🗡️🗡️**

La forêt peut retirer 1 **🗡️** du résultat d'un jet. Mais à la suite du jet, il n'y a aucun coup. Gil-Talas subit 1 dégât et est forcé de se déplacer vers n'importe quel hexagone adjacent du choix de l'attaquant.

L'Effet Critique de Dayodor est une Avancée. Il peut avancer d'un hexagone pour occuper l'espace occupé par Dayodor au moment de l'attaque.

Cependant, s'il le fait, Gil-Talas peut déclarer un Contrecoup **🛡️**, puisque Dayodor sera à portée de son attaque.



APTITUDES

Les capacités des cartes sont indiquées dans la zone de texte.

Parfois, les capacités ont un effet négatif. Si une capacité sur une carte contredit les règles générales du jeu, le texte de la carte prévaut.

Les capacités standard fréquemment rencontrées sont indiquées par un mot-clé en gras. Par exemple, **Maître d'attaque 2**. Ces capacités sont décrites dans le Glossaire.

Certaines capacités sont uniques. Dans ce cas, ils sont entièrement décrites directement sur la carte.

Affiliations
Parfois, il y a des mots-clés sur les cartes qui n'ont pas de description dans le glossaire, mais qui permettent la synergie des cartes. Ces mots-clés sont marqués en italique. L'affiliation peut également être fondée sur la race ou la capacité standard.



Il y a les types d'attaques différentes:

Des Capacités Passives, qui fonctionnent toujours. Par exemple, **Lent** interdit toujours à une créature de courir.

Capacités déclenchées qui devraient être déclenchées par un événement spécifique. Une telle condition peut être remplie comme «infliger des dégâts», «éliminer le personnage d'un adversaire», etc. Par exemple, le Premier Mot **♠** se déclenche lorsqu'une carte est jouée avant tous ses autres effets.

Capacité spéciale - peut remplacer l'attaque d'une créature. Par exemple, **Guérisseur** **♣** permet de guérir les alliés. Et **Tir à distance** donne une chance d'infliger des dégâts, bien que ce ne soit pas une attaque.

Dans ce cas, l'effet critique n'est pas activé et un joueur ne peut pas obtenir les bonus qui seraient normalement ajoutés aux attaques.

Effet Crit - Ces capacités sont toujours décrites dans le bloc de Coup Critique et doivent toujours être activées si l'attaque de la créature a au moins un **♣**. Elles ne peuvent être déclenchées qu'une fois par attaque.

Capacités activées sont celles activées à volonté par un joueur. Par exemple, un, **Contract** ou des capacités uniques.

Certaines capacités permettent aux créatures de relancer les dés ou de modifier leur valeur. Aucun dé ne peut être relancé ou modifié plus d'une fois par un joueur.





PAIEMENT POUR LES CAPACITÉS

L'activation de certains effets nécessite une condition ou un supplément.

Ceux-ci sont séparés par deux-points «:». Si un joueur ne peut pas remplir la condition de gauche, il ne peut pas obtenir l'effet de droite.

Par exemple:

Payez 1 : Votre personnage choisi est guéri par 1.

Les capacités portant le même nom ne sont pas cumulables, le jeu utilise donc un principe de remplacement: le paramètre le plus élevé remplace le paramètre le plus bas.

Notez que si la valeur de capacité a un « + » dans son nom, le nombre que sa capacité fournit peut être ajouté au même paramètre de la cible, si la créature cible a une telle capacité.

Si une capacité nécessite de choisir la cible de ses effets, le choix est fait par le joueur qui contrôle la carte avec cette capacité.

DOMMAGES ALÉATOIRES

Certaines capacités qui ne sont pas une attaque peuvent infliger une quantité aléatoire de dégâts.

Par exemple:

La créature subit  les dégâts. Dans ce cas, un joueur lance le nombre spécifié de dés et inflige des dégâts égaux au nombre de  + .

Si le jet comprend un , après avoir subi des dégâts, un propriétaire de la créature affectée peut déplacer la créature affectée de 1. Néanmoins, ce n'est pas obligatoire.

CAPACITÉS ACTIVÉES

Certaines capacités sont marquées d'une icône .

Cette capacité ne peut être utilisée qu'entre les activations des créatures.

Si les joueurs appliquent une telle capacité, ils doivent engager cette carte (incliner vers la droite pour la marquer).

Cette capacité ne peut pas être activée à nouveau avant le début de leur prochain tour.

Un personnage engagé ne peut pas être activé. Un personnage activé est considéré comme engagé et ne peut pas utiliser cette capacité.

Toutes les cartes du joueur sont dégagées au début de son tour.

De plus, les capacités qui nécessitent  peuvent également être trouvées sur les Cartes de Reliques. Dans ce cas, cela signifie que la Relique spécifique doit être engagée, mais pas le Héros qui la porte.

Si la Relique nécessite l'engagement du Héros, elle est spécifiée par deux icônes:  .

De toute façon, contrairement aux personnages, la Relique et les Bâtiments avec une telle capacité peuvent être activés dans le même tour dans lequel ils ont été joués.

USAGE MULTIPLE

Certaines cartes ont un  lorsqu'un joueur met une telle carte en jeu, il doit y mettre un nombre de jetons correspondant à son . Chaque fois qu'un joueur applique un effet décrit sous l'icône , supprimez un jeton.

Lorsque le dernier jeton est supprimé, la carte est défaussée dans l'Historique juste après la dernière fois que l'effet a été appliqué.

Un effet sous Usage Multiple n'est appliqué qu'une seule fois par activation de créature.

Par exemple, si une carte vous permet d'ajouter 1 dé à l'attaque d'une créature trois fois, un joueur ne peut pas ajouter trois dés à une seule attaque.

Et si une carte permet à un joueur de réduire les dégâts de 1 deux fois, le joueur ne peut pas réduire les dégâts d'une attaque sur une créature de 2.

Si un effet sous Usage Multiple peut être déclaré en dehors de l'activation d'une créature et n'est pas limité par , il peut être déclaré plusieurs fois de suite.

Par exemple, :
Soigne une créature de 1.
Soigne une créature de 1.
Vous permet de soigner 4 créatures d'affilée. Ou même une seule créature 4 fois de suite.

TERRAINS



BASIC TERRAIN



TERRAIN UNIQUE

Le terrain peut affecter les paramètres d'attaque et de défense des créatures, ainsi que leur vitesse, ou avoir d'autres capacités.

Il existe des types de terrain Basique et Unique. Les terrains Basiques sont définis en fonction des conditions du scénario. Ils forment le cœur du Champ de Bataille.

Les terrains uniques sont placés sur des zones marquées par des symboles spéciaux dans le scénario. Chaque joueur place un Terrain Unique à sa discrétion. Les terrains uniques sont facultatifs. Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser de terrains uniques ou d'utiliser plus de terrains que les règles de base ne le permettent.

Les cartes de Terrain sont placées dans un espace disponible à côté du Champ de bataille et y restent jusqu'à la fin de la partie. N'importe quel joueur peut voir ces cartes pour vérifier les capacités des terrains.



TERRAINS
UNIQUES

TERRAINS
DE BASE

CAPACITÉS DE BASE ET TERRAINS

Terrain Difficile

Si une créature entre sur le terrain avec cette capacité en se déplaçant ou en courant, son activation se termine immédiatement.

Si une créature est forcée de se déplacer sur un tel terrain par un effet d'Assaut, elle subit 1 dégât du même type que l'attaque.

Infranchissable

Les créatures sans vol ne peuvent pas traverser ce type de terrain lorsqu'elles se déplacent. Les créatures ne peuvent pas être placées sur des terrains infranchissables.

Ligne de Vision Bloquée

Si un terrain a la capacité de Ligne de vision Bloquée, cela signifie que la Ligne de Vision (LdV) ne peut pas le traverser.

Aura

Toutes les créatures dans un hexagone avec la source de l'Aura et dans X hexagones à partir de celle-ci ont Texte tant qu'elles sont dans une Aura. Si une créature affectée par l'Aura a un effet unique, il est spécifié dans son Texte.

TERRAIN BASIQUE

FORÊT

Terrain Difficile. Ligne de vision bloquée.

Une créature dans la forêt ignore 1  dans ses jets d'attaque et ses capacités de dégâts des autres créatures.



COLLINE

Terrain difficile. Ligne de vision bloquée.

La créature sur la Colline ignore 1  dans ses jets d'attaque et les capacités de dégâts des autres créatures.



RIVIÈRE

Infranchissable.



GUÉ

Permet de traverser la Rivière.

Lorsqu'une créature sur le Gué est attaquée, l'attaquant ajoute  à son attaque.



PONT

Permet de traverser la Rivière.



Les gués et les ponts ne sont pas des terrains uniques. Cependant, s'il y a une rivière sur le Champ de bataille, les joueurs peuvent accepter de placer le Pont ou la Gué comme alternative au terrain unique n'importe où sur la rivière.

Les Ruines Antiques, la Flèche, les Catacombes et l'Autel sont des terrains uniques. Pour les joueurs débutants, nous vous recommandons d'utiliser ces quatre terrains.

Une créature dans un hexagone avec un terrain ou dans un hexagone adjacent est considérée comme étant en contact avec ce terrain.

TERRAIN UNIQUE



RUINES ANTIQUES

Terrain Difficile.

À la fin du jet d'activation  :

-  - piochez une carte de votre Jeu de Bataille.
-  - piochez une carte du Jeu d'Exploits.
-  - placez cette créature sur votre zone de Déploiement.

CATACOMBES

Terrain difficile.

À la fin du jet d'activation  :

-   - Placez cette créature sur n'importe quel terrain.
-  - Placez cette créature sur votre zone de Déploiement.



FLÈCHE

Infranchissable.

Ligne de vision bloquée.

Créatures dans un hexagone à la fin du jet d'activation  :

-  - gagnent un jeton d'Étourdissement.
-  - reçoivent 1 blessure.

AUTEL

Créatures dans un hexagone à la fin du jet d'activation  :

 - guéri de 1.

Une créature dans le même hexagone que l'Autel lance toujours  :





PORTAIL SPHÉRIQUE

Cet hexagone est considéré comme adjacent à tous les autres Portails Sphériques sur le Champ de bataille.

TÉLÉPORTATION ANCIENNE

À la fin de l'activation, lancer  :

  - Remplacez cette créature sur une autre Téléportation Ancienne.



Portail sphérique et Téléportation Ancienne sont des terrains jumelés. Certains scénarios les ont déjà prédéfinis. Dans le Bloc Central, ces hexagones sont à double face.

Par conséquent, les joueurs ne peuvent utiliser que des Portails ou que des Téléportations. Cependant, si plusieurs ensembles sont utilisés, les joueurs peuvent placer plus d'emplacements de téléportation à leur discrétion.



AVANT-POSTE

Lorsque le joueur convoque la créature, il peut la placer sur cet hexagone, si possible.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quel camp ou chacun le sien.

Les hexagones de l'Avant-poste sont disponibles en quatre couleurs. Ainsi, chaque joueur peut avoir son propre camp dans lequel lui seul peut convoquer ses créatures. Cependant, les joueurs peuvent utiliser l'Avant-poste comme Zone de déploiement disponible pour chaque joueur. Dans ce cas, les camps peuvent être placés selon les règles de base pour placer des Terrains Uniques.





CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

LA PARTIE S'ARRÊTE:

- lorsque la dernière carte est tirée du Jeu d'Exploits;

Lorsqu'un joueur tire la dernière carte du **Jeu d'Exploits**, la partie est terminée à la fin du tour en cours. Un joueur ne reçoit pas de Points de Victoire supplémentaires s'il n'a pas pu piocher une carte du **Jeu d'Exploits**.

- lorsqu'un des Héros est détruit;

Dans ce cas, le jeu se termine et le calcul des scores commence immédiatement.

Peu importe l'effet qui détruit le Héros. L'adversaire du joueur dont le Héros a été vaincu gagne 6 Points de Victoire de toute façon.

Personne ne peut jouer de cartes supplémentaires, telles que des Cartes de Soutien ou des Cartes d'Exploits.

- l'un des joueurs atteint 10 or 12 Points de Victoire.

Pour un duel rapide, nous vous suggérons de jouer jusqu'à 10 points. Pour les joueurs plus expérimentés, il est préférable de fixer la condition de victoire à 12 points.

Cependant, les joueurs peuvent accepter de jouer pendant un certain temps ou de terminer lorsque quelqu'un atteint un certain nombre de points. Les joueurs obtiennent un certain nombre de points qui sont indiqués sur les cartes d'Exploits et des points supplémentaires pour faire progresser le traqueur de Revenu.



Peu importe la fin du jeu. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. Si les deux ont les mêmes Points de Victoire, un joueur avec plus de Cartes d'Exploits jouées gagne. Si c'est égal aussi, comparez les cartes d'Exploits des personnages détruits (face cachée). Si tous sont égaux, la partie se termine par un match nul.



POINTS DE VICTOIRE



Les Points de Victoire (PV) sont utilisés pour déterminer le gagnant dans le jeu, les joueurs suivent leurs gains

Points de Victoire sur les traqueurs de Points de Victoire (PV).

Les joueurs gagnent PV comme suit:

- 1 PV pour chaque étoile du rang du personnage détruit d'un adversaire.
- Le nombre de PV indiqué sur les cartes d'Exploit jouées de la Main.

- 6 PV pour éliminer le Héros d'un adversaire.
- De plus, le joueur peut obtenir des Points de Victoire lorsque son traqueur de Revenu atteint certains jalons **1**.
- Dans certains modes de jeu, des Points de Victoire peuvent également être gagnés pour différents objectifs.





MODES SUPPLÉMENTAIRES

AFFRONTEMENT D'ALLIANCES

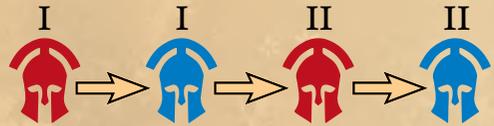


Dans Affrontement d'alliance, les joueurs peuvent se battre dans des batailles à deux contre deux. Chaque participant choisit un Héros, tenant ses propres composants de jeu. Sur le Champ de bataille, deux joueurs sont des alliés, avec leurs propres Jeu de Bataille et leur propre Valeur de Revenu. De plus, les joueurs ne peuvent pas convoquer de personnages du Camp de Guerre de l'allié.

Le manuel de règles comprend des scénarios spécialement conçus pour le processus de jeu d'Affrontement d'Alliance, marqués par des zones spéciales pour le déploiement de personnages sur le Champ de bataille. Bien que ce match puisse demander un peu plus de temps, il garantit une escarmouche profondément immersive, car l'espace disponible pour les personnages est réduit de moitié.

Les alliés partagent une zone de déploiement s'il n'y a que deux zones sur la carte géographique.

Les joueurs se relaient, alternant entre des participants de différentes équipes.



Les créatures de votre partenaire sont considérées comme alliées, mais elles ne sont toujours pas « vos créatures » pour tous les effets sur vos cartes.

les personnages du joueur. Les cartes d'enchantement sur les personnages adverses et alliés restent jusqu'à la fin de la partie. L'équipe adverse reçoit 5 Points de Victoire pour chaque Héros de l'adversaire éliminé.

Les créatures adverses ne peuvent pas attaquer les créatures alliées.

45

Le Jeu de 45 cartes d'Exploits est utilisé dans ce mode. Les joueurs peuvent réduire la taille du Jeu s'ils veulent réduire le temps de jeu.



Les premiers joueurs commencent avec 2 ; les autres commencent avec 3 chacun.

Aucun des joueurs ne peut avoir plus de 5 créatures sur le Champ de bataille.

Lorsque le Héros est éliminé, sa figurine doit être retirée du Champ de bataille, ainsi que



LA PARTIE S'ARRÊTE:

- **Lorsque la dernière carte est tirée du Jeu d'Exploits;**

Si un joueur tire la dernière carte du **Jeu d'Exploits**, la partie est terminée à la fin du tour en cours. Un joueur ne reçoit pas de Points de Victoire supplémentaires s'il n'a pas pu piocher une carte du **Jeu d'Exploits**.

- **Lorsque les deux Héros d'une équipe sont éliminés**, le jeu se termine, et le calcul de scores commence. Dans ce mode, l'équipe gagne 4 PV supplémentaires pour chaque Héros de l'ennemi détruit. Peu importe l'effet qui détruit le Héros. L'équipe adverse obtient quand même le PV.

- **Lorsqu'une des équipes obtient 24 Points de Victoire.**

Le jeu se termine également lorsque les Points de Victoire de deux alliés combinés atteignent un montant spécifié. Nous recommandons **20 ou 24 Points de Victoire**.

Peu importe quel est la fin de la partie. L'équipe avec le plus grand nombre de Points de Victoire gagne. Si le nombre de Points de Victoire de deux équipes est égal, l'équipe avec le plus de cartes d'Exploit jouées gagne. Ensuite, comparez le nombre de cartes d'exploit pour les personnages détruits (face cachée).

Si le nombre de Points de Victoire, de cartes PV jouées et de cartes reçues pour les personnages détruits est égal, le jeu est considéré comme un tirage au sort.

Les joueurs peuvent accepter de jouer pendant un certain temps ou de terminer lorsque l'un d'entre eux atteint un certain nombre de points. En outre, les joueurs peuvent accepter de mettre fin à la partie et de commencer le calcul des scores après l'élimination de l'un des Héros.



DISPONIBLE POUR TOUS

Dans le mode «Disponible pour tous», conçu pour 3-4 joueurs, tous les participants s'affrontent individuellement, sans alliance. Chaque joueur choisi un Héros et possède son propre ensemble de composants de jeu.

45

Le Jeu de 45 cartes d'Exploits est utilisé dans ce mode. Les joueurs peuvent réduire la taille du Jeu s'ils veulent réduire le temps de jeu.





Chaque joueur a sa propre zone de déploiement.

Le premier et le deuxième joueur commencent avec 2 ; les autres commencent avec 3  chacun.

S'il y a 3 joueurs dans le jeu, chaque joueur ne peut pas avoir plus de 6 créatures sur le Champ de bataille.

S'il y a 4 joueurs dans le jeu, on ne peut pas avoir plus de 5 créatures sur le Champ de bataille pour chacun.

Lorsque l'un des Héros est éliminé, sa figurine doit être retirée du Champ de bataille, ainsi que les personnages des joueurs. Il reste des cartes d'enchantement et d'autres effets sur les créatures.

Le joueur dont le Héros est éliminé perd 4 Points de Victoire. Mais le joueur ne peut pas avoir moins de 0 Points de Victoire.

LA PARTIE S'ARRÊTE:

- Lorsque la dernière carte est tirée du Jeu d'Exploits;

Si un joueur tire la dernière carte du **Jeu d'Exploits**, la partie est terminée à la fin du tour en cours. Un joueur ne reçoit pas de Points de Victoire supplémentaires s'il n'a pas pu piocher une carte du **Jeu d'Exploits**.

- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un Héros sur le Champ de bataille.

- L'un des joueurs atteint 10 or 12 Points de Victoire.

Pour un duel rapide, nous vous suggérons de jouer jusqu'à 10 points. Pour les joueurs plus expérimentés, il est préférable d'envisager de gagner avec 12 points.

Les joueurs peuvent accepter de jouer pendant un certain temps ou de terminer lorsque quelqu'un obtient un certain nombre de points. En outre, les joueurs peuvent accepter de mettre fin à la partie et de commencer compter des scores après l'élimination d'un Héros.

Peu importe comment la partie se termine, un joueur avec le plus grand nombre de Points de Victoire gagne.

Si le nombre de Points de Victoire est égal, le joueur avec le plus de cartes d'Exploits jouées gagne.

Ensuite, comparez le nombre de cartes d'exploit pour les personnages détruits (face cachée).

Si le nombre de Points de Victoire, de cartes de PV jouées et de cartes reçues pour les personnages détruits est égal, le jeu est considéré comme un tirage au sort.

MODE TOURNOIS

Le mode Tournoi implique une série de matchs entre deux joueurs. Chaque match a ses propres règles supplémentaires. Nous vous recommandons fortement d'essayer ce mode après avoir joué à quelques jeux dans d'autres modes et vous être familiarisé avec les règles de base de Signum 2 : Warseer.

Gardez à l'esprit que le Tournoi n'est pas un événement d'une journée en raison de sa série de matchs. Cela implique de multiples décisions cruciales et de multiples rencontres avec votre adversaire. Après chaque réunion, les joueurs peuvent enregistrer leur progression en enregistrant les résultats.

Après chaque match, les joueurs écrivent des Points de Victoire gagnés et reçoivent de la monnaie spéciale - des Pièces de Dragon. Avec les Pièces de Dragon, les joueurs peuvent acheter diverses améliorations et de nouveaux personnages pour leur bande de guerriers.

Le gagnant est un joueur avec le score le plus élevé de Points de Victoire tout au long du tournoi.

Dans cette section, nous ne détaillons que les règles qui diffèrent des règles de base de Warseer.

COMPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES



Jeu de Scénario



Jetons de repères



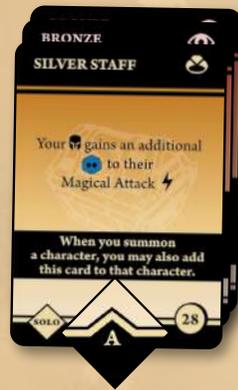
Jeu d'Amélioration



Carnet de notes



- Le Jeu d'Amélioration doit être séparée en deux parties.
Un joueur reçoit toutes les cartes marquées de la lettre A, et l'autre joueur reçoit toutes les cartes marquées de la lettre B.
Les cartes sans lettres ne participent pas à ce mode.
- Chaque joueur reçoit également une carte de référence avec les coûts des personnages.



- Préparez le Jeu de Scénario. Les joueurs peuvent ajouter les 10 cartes de Scénario au Jeu. Ou choisissez des cartes spécifiques. Dans ce cas, le nombre de cartes ne doit pas être inférieur au nombre de matchs du Tournoi en cours.

- Avant de commencer le Tournoi, les joueurs doivent décider quel type de Tournoi ils jouent. Deux options sont disponibles:
 - Le Tournoi des Champions comprend cinq matchs (les joueurs ignorent les matchs numéro 2 et 6).
 - Le Tournoi Royal comprend sept matchs.



Dans ce mode, vous commencez sans personnages. Tous peuvent être achetés avec des Pièces de Dragon dans la phase de ressources.

PHASES DU TOURNOI:

Chaque match du Tournoi est divisé en phases suivantes:

I. PHASE DE RESSOURCES

- Les joueurs reçoivent un certain nombre de Pièces de Dragon en fonction de la position du match dans le tableau du Tournoi.
- Un joueur avec moins de Points de Victoire reçoit 3 pièces pour chaque point de différence.
- N'importe quel joueur peut également convertir 1 Point de Victoire en 3 Pièces.
- Les joueurs peuvent dépenser ces Pièces pour acheter des cartes d'amélioration, acquérir ou restaurer des personnages.



Les cartes d'Amélioration achetées, comme les personnages, sont situées dans le Camp de Guerre.

II. PHASE PRÉLIMINAIRE

Les joueurs préparent le Champ de bataille et le Jeu d'Exploits selon les Conditions de Match du tableau de Tournoi. Ils choisissent également une carte de Scénario selon les règles des Conditions de Match.

III. PHASE PRÉPARATOIRE

Les joueurs utilisent les cartes d'Amélioration des Sorts et des Bâtiments achetés situées dans leur Camp de Guerre.

IV. PHASE DE BATAILLE

Les joueurs jouent au jeu principal sur le Champ de bataille en utilisant les Règles du Scénario.

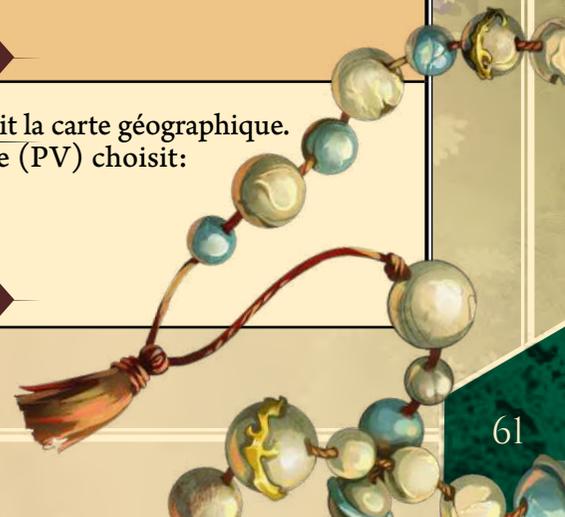
V. PHASE DE RÉSULTATS

Les joueurs obtiennent leurs récompenses pour leurs Réalisations, reçoivent les Points de Victoire gagnés et notent le résultat du Scénario sur leurs feuilles de Tournoi.



TABLEAU DE TOURNOI

Jeu d'Exploits	Pièces de Dragon	Conditions correspondantes
		<p>Choisissez au hasard une carte géographique pour 2 joueurs et une carte de Scénario aléatoire. Recommandé: Scénario 1: Miséricorde des Dieux</p> <p>Objectif: 8 Points de Victoire (PV)</p>
		<p>Un joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique. Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La carte de Scénario 2. Le premier joueur 3. La zone de déploiement <p>Objectif: 10 Points de Victoire (PV)</p>
		<p>Un joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique. Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La carte Scénario 2. Le premier joueur 3. La zone de déploiement <p>Objectif: 10 Points de Victoire (PV)</p>
		<p>Un joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique. Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La carte Scénario 2. Le premier joueur 3. La zone de déploiement <p>Objectif: 12 Points de Victoire (PV)</p>



Jeu d'Exploits	Pièces de Dragon	Conditions correspondantes
 30	 90	<p>Un joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique.</p> <p>Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La carte Scénario 2. Le premier joueur 3. La zone de déploiement <p style="text-align: center;">Objectif: 12 Points de Victoire (PV)</p>
 30	 100	<p>Un joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique.</p> <p>Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La carte Scénario 2. Le premier joueur 3. La zone de déploiement <p style="text-align: center;">Objectif: 12 Points de Victoire (PV)</p> 
 30	 120	<p>Un joueur avec le moins de Points de Victoire (PV) choisit la carte géographique.</p> <p style="text-align: center;">Les Scénarios ne sont pas utilisés.</p> <p>Dans ce scénario, vous ne recevez pas de Points de Victoire du traqueur de Revenu. Seules les cartes d'Exploits de votre Salle d'Honneur comptent.</p> <p style="text-align: center;">Objectif: 12 Points de Victoire (PV)</p>

JEU DE SCÉNARIO

Le Jeu de Scénario contient 10 cartes. Chaque fois que l'un des scénarios est joué, sa carte doit être retirée du Jeu. N'importe quel scénario peut être joué sur n'importe laquelle des cartes géographiques disponibles dans le manuel de règles à la page 76.

RÈGLES

NOM

PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE

SCENARIO 4: DEADLY INVENTIONS

SCENARIO RULES:

During a Player's turn, they may choose to move one of their Landmark tokens up to 2 hexes in any direction, unless there's an opponent's creature on the token hex. Two tokens cannot be in the same hex or pass through each other, Impassable terrain, or creatures. If they enter Difficult terrain, they must stop.




If a Player successfully moves a Landmark token into their opponent's Deployment Zone, they receive 1 Victory Point (VP).

The mines are the newest invention of Dwarves from the Bronze Kingdom. These small but lethal mechanisms can be buried in the middle of the road, in the grove, or on the battlefield, and they will tirelessly wait for the enemy's coming. It takes only one crafty device to make dozens of enemy soldiers go to the hospital or graveyard. Mine three sites on the road of your opponent. Lock the enemy inside their lair!

OBJECTIVE

If a Player successfully moves all three Landmark tokens into the opponent's Deployment Zone, they win the game immediately, gaining maximum Victory Points for current Match.

OBJECTIF

SET UP EXAMPLE



Each Player places 3 Landmark tokens on the Battlefield, each within 1 hex of their Deployment Zone, but not inside it. Tokens are placed one at a time, starting with the first Player and alternating turns.

These tokens are double-sided, with one side indicating ownership by Player A and the other side indicating ownership by Player B.




Tokens can be placed on free hexes or terrain hexes except Impassable terrain.

RÈGLES DE PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE

INFORMATION CONCERNANT LA CARTE

La liste contient les informations suivantes:

- Un côté de la carte répertorie les règles de préparation initiale.
- L'autre côté fournit les informations nécessaires pendant le jeu.

L'ordre et les règles de préparation préliminaire sont détaillés sur la carte de Scénario. Ils sont également dupliqués sous forme d'infographies dans l'exemple de préparation préliminaire:



- Zone de déploiement du joueur.



- Indique que les jetons de Repère ne peuvent pas être placés sur des hexagones adjacents dans ce Scénario.

 - Indique que chaque joueur ne peut pas placer plus de 1 Jeton de Repère sur une seule ligne d'hexagones.



- Indique les zones disponibles pour la préparation préliminaire des joueurs.



- Jetons de Repère pour les deux joueurs.

Règles - Règles supplémentaires qui s'appliquent dans le scénario actuel.

Objectif - Contient les conditions d'une victoire précoce, le cas échéant, dans le scénario.

Certaines cartes de Scénario impliquent de gagner des Points de Victoire à partir du Jeu d'Exploits. Dans ce cas, piochez une carte et ajoutez-la à votre Salle d'Honneur comme si vous aviez détruit le personnage. Nous vous recommandons d'empiler ces cartes séparément, vous devez garder une trace du nombre de personnages adverses détruits pour avoir des Réalisations.

Les cartes de Scénario ne sont pas seulement pour les tournois ; elles peuvent également ajouter de la variété à votre jeu standard joueur contre joueur.

JEU D'EXPLOITS

Le contenu du Jeu d'Exploits pour chaque jeu peut différer. Toutes les cartes avec une marque des Conditions de Match et en dessous doivent être ajoutées au Jeu d'Exploit.

Par exemple, dans la partie 3, un Jeu de 24 cartes est requis. Par conséquent, les joueurs ajoutent au Jeu toutes les cartes numérotées  et moins.

SCENARIO 10: THE BATTLE FOR THE SUPPLIES

SCENARIO RULES:

At the beginning of a Player's turn, they gain 1 additional  for each Landmark token they control.

If a Player controls more Landmark tokens than their opponent at the beginning of their turn, they also gain 1 Victory Point (VP) from the Feats deck.

Your soldiers need enough food. At the same time, it is preferable to leave the enemy soldiers starving. You know already where the opponent's army resupply - in the same place as you! Capture more farms in the area to help your foragers deliver supplies for your army in time.

		Select a random map for 2 players and a random scenario. Recommended: Scenario 1: Mercy.
		The Player with the most Victory Points (VP) wins. Objective: 10 Victory Points (VP).
		Objective: 10 Victory Points (VP).



TABLE DE TOURNOI

NOM DU PERSONNAGE

NOM DU JOUEUR

NOM D'UN HÉROS

NOM DU SCÉNARIO

Le nom du scénario joué dans ce match

POINTS DE VICTOIRE DU SCÉNARIO

Points de Victoire gagnés dans ce match

PIÈCES DE DRAGON

sont reçus avant le premier match. En mode tournoi, ces pièces sont répertoriées dans le tableau du tournoi. En mode solo, elles sont énumérées sur la carte de départ

PLAYER:	HERO:	SCENARIO	DRAGON COINS	SPENT	NOTES
CHARACTER	UPGRADE CARDS	START-UP	Starter card Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Before the Match:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		

PIÈCES RESTANTES

Pièces restantes après les achats précédents avant le Scénario

RÉCOMPENSE DE SCÉNARIO

Pièces supplémentaires selon le Scénario

PIÈCES ACQUISES POUR LA DIFFÉRENCE DE PV

Pièces supplémentaires pour la différence de Points de Victoire entre les joueurs

PIÈCES DÉPENSÉES

Pièces de Dragon dépensées après le Scénario

CARTES D'AMÉLIORATION

Le nom de la carte d'Amélioration achetée

COÛT DE LA CARTE

Le coût de la carte achetée

NOTES

Notes sur les dépenses en Pièces de Dragon

RANG DU PERSONNAGE

Mention sur le personnage endommagé lors du Scénario avec une carte ou selon les règles

Mention sur le personnage restauré



FICHE DE RÉALISATIONS

Dans chaque Tournoi, les joueurs ont des Fiches de Réalisations. Lorsque les joueurs remplissent une condition répertoriée sur la fiche, ils cochent l'une des cases à cocher à côté de cette condition. Dans la phase de résultats, les joueurs reçoivent la récompense indiquée pour cette condition. De plus, si la condition est remplie le nombre de fois correspondant au nombre de cases à cocher à côté, un joueur reçoit la récompense indiquée sous les cases à cocher. Après cela, un joueur ne reçoit plus de récompenses pour avoir rempli cette condition.

ACHIEVEMENTS	
<p>◆◆ 4 VP</p>	<p>• Master Builder • Condition: You have constructed all Building cards from your Battle Deck during the match. Reward: Gain 1 Improvement Building card for free.</p>
BUILDING ACHIEVEMENTS:	
<p>◆◆ Gain a Magic Arrow Improvement card for free.</p>	<p>Condition: You played the Arena card.</p>
<p>◆◆ Gain a Halberd Improvement card for free.</p>	<p>Condition: You played the Shooting Range card.</p>
<p>◆◆ Gain a Bronze shield Improvement card for free.</p>	<p>Condition: You played the Smithy card.</p>
<p>◆◆ Gain any Spell Improvement card for free.</p>	<p>Condition: You played the Library card.</p>
<p>◆◆ Gain a Bronze Boots Improvement card for free.</p>	<p>Condition: You played the Tavern card.</p>
<p>◆◆ 1 VP</p>	<p>Condition: You played the City Hall card. Reward: Check one of the checkboxes of any other building achievement.</p>
<p>◆ 4 VP</p>	<p>• Lord • Condition: You have completed all building achievements.</p>
<p>◆◆ Gain a Mint Improvement card for free.</p>	<p>◆◆ 4 VP</p>
<p>◆◆◆ 4 VP</p>	<p>• Warrior • Condition: At the end of the match, your opponent has at least one injured ♀</p>
<p>◆ 2 VP</p>	<p>• Leader • Condition: The number of your Characters' Rank in the War Camp equals your Hero's leadership.</p>
<p>◆◆ 2 VP</p>	<p>• Protector • Condition: You have not lost any ♀ At the end of the match, you have no injured characters.</p>
<p>◆ Gain any 2 Improvement cards from: • Small Healing Potion • Standard Healing Potion • Great Healing Potion</p>	<p>• Messenger of Peace • You have not destroyed any opponent ♀ during the match. <i>There are no cards in your Hall of Fame for destroying a character at the end of a match.</i></p>
<p>◆◆◆ 4 VP</p>	<p>• Tactician • Condition: You have played at least 4 Feat cards per match. Reward: Gain a Tactics Improvement card or a Magic Improvement card from available for free.</p>
<p>◆◆ 2 VP</p>	<p>• Invincible • Condition: Your ♀ has no wounds at the end of the match. Reward: Gain an Enchanted Armour Improvement card for free.</p>

• Tactician •
Condition: You have played at least 4 Feat cards per match.
Reward: Gain a Tactics Improvement card or a Magic Improvement card from available for free.

Par exemple, dans la réalisation « Tacticien », le joueur reçoit une carte d'Amélioration Tactique ou Magique s'il a joué au moins 4 cartes des Exploits de la Main. Si le joueur n'a pas de cartes Tactiques ou Magiques dans son Jeu d'Amélioration à ce moment-là, il ne recevra pas ces récompenses. Cela s'applique à toutes les récompenses du Jeu d'Amélioration. Si le Joueur y parvient une deuxième fois, il reçoit une autre carte d'Amélioration. Au troisième temps, il gagne en plus 4 Points de Victoire. Après cela, le joueur ne recevra plus de récompenses pour cette condition.



Chaque joueur a son propre Jeu d'Amélioration.

Pour le faire, ils doivent trier les cartes en trois piles : A, B et cartes sans marques de tournoi.

Un joueur a toutes les cartes A, un autre a toutes les cartes B.

Les cartes sans marque de tournoi ne sont disponibles qu'en mode solo.



- ◆ indique combien de copies de cette carte sont disponibles pour un joueur en mode Tournoi.
- ◆ indique combien de copies supplémentaires de cette carte sont disponibles en mode Solo.

CARTES D'AMÉLIORATION

Avant chaque match pendant la Phase de Ressources, un joueur peut acheter n'importe quel nombre de cartes d'Amélioration de son Jeu et les ajouter aux cartes de Personnage de son Camp de Guerre. Les cartes achetées sont enregistrées dans le Tableau de Tournoi.

TYPES DE CARTES D'AMÉLIORATION

Les cartes d'Amélioration sont divisées en 4 types:

-  Bâtiments
-  Sort
-  Reliques
-  Tactics

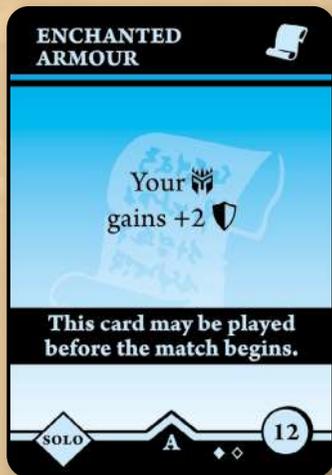
BÂTIMENTS



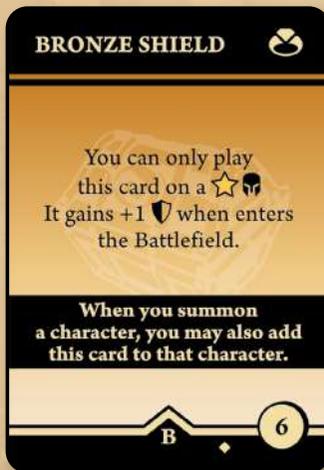
Les Bâtiments sont des améliorations permanentes. Une fois achetés, ils sont disponibles jusqu'à la fin du Tournoi. Pendant la Phase de Préparation, un joueur peut appliquer un effet à partir de chaque carte de Bâtiment achetée, mais seulement une fois par phase.

SORT

Les cartes magiques sont des cartes à usage unique qui peuvent être jouées avant le début du jeu pendant la Phase de Préparation. Une carte de Sort fournit un effet unique, après quoi elle est renvoyée dans le Jeu d'Amélioration et peut être achetée à nouveau dans la prochaine Phase de Ressources.



RELIQUES



Les cartes de Relique sont des améliorations permanentes. Une fois achetés, ils sont disponibles jusqu'à la fin du Tournoi. Lorsqu'un joueur convoque un personnage de son Camp de Guerre, il peut également équiper le personnage d'une carte de Relique. Le personnage gagne tous les avantages listés sur la carte de Relique. Lorsque le personnage est détruit, la Relique retourne au Camp de Guerre et ne peut plus être équipée dans ce jeu. Dans le match suivant, ils peuvent à nouveau être équipés pour n'importe quel personnage.

TACTIQUES

Les Cartes Tactiques sont des cartes à usage unique qui peuvent être jouées à tout moment pendant le jeu depuis le Camp de Guerre. Une carte Tactique fournit un effet unique, après quoi elle est renvoyée dans le Jeu et peut être achetée à nouveau lors de la prochaine Phase de Ressources.



ACQUISITION DE PERSONNAGE

Before each match, choose up to 4 items:

- 20 Add a rankless  to your War Camp.
- 25 Add a   to your War Camp.
- 40 Add a   to your War Camp.
- 60 Add a  to your War Camp.

You can acquire 1  of each Rank before each match and add it to your War Camp.

B

Dans le mode Tournoi, un Héros ne peut pas recruter librement des personnages dans son Camp de Guerre par sa direction. Les joueurs doivent acheter chaque personnage individuellement, en payant son prix en Pièces de Dragon.

Parmi les cartes d'Amélioration, les joueurs peuvent trouver un guide avec les prix des personnages disponibles à l'achat. Avant chaque match, la bande de guerriers ne peut pas recruter plus d'un personnage de chaque rang.

Un personnage, qu'un joueur a acheté, reste dans le Camp de Guerre jusqu'à la fin d'un tournoi. Il ne peut être exilé du Camp de Guerre que si vous le souhaitez. Mais cela n'apportera aucun avantage, à l'exception du slot de la direction vacant. Un certain nombre de personnages dans le Camp de Guerre et leur rang doivent se conformer au statut de direction du Héros.

CHARACTER INJURY

LAYER:		HERO:
CHARACTER		UPGRA
	Injured: □□□□□□	
	Recovered: □□□□□□	
	Injured: □□□□□□	

Si le personnage d'un joueur est éliminé pendant un match, un joueur doit marquer ce personnage comme endommagé dans sa fiche de Tournoi.

Si un personnage endommagé arrive sur le Champ de bataille lors du match suivant, il reçoit immédiatement suffisamment de Blessures pour rester avec un seul point de Vie. Que les personnages soient ou non entrés sur le Champ de bataille, ils se rétabliront complètement d'ici le prochain match s'ils n'ont pas été détruits à nouveau sur le Champ de bataille.

Les joueurs peuvent également acheter une carte d'amélioration spéciale, qui peut être utilisée pour éviter cette pénalité.

Un personnage est considéré endommagé uniquement si, à la fin du match, sa carte N'EST PAS dans votre Camp de Guerre ou votre Ville.



Vous pouvez restaurer les personnages endommagés pendant la Phase de Ressources en payant le coût correspondant indiqué sur la carte de référence. De plus, pendant la Phase de Préparation, vous pouvez utiliser des cartes de Sort de restauration qui ont été précédemment achetées ou gagnées grâce à des réalisations spécifiques.



POINTS DE VICTOIRE ET VAINQUEUR DU TOURNOI

Le gagnant d'un Tournoi est un joueur qui accumule le plus de Points de Victoire (PV) après tous les matchs. Si les deux joueurs ont un nombre égal de PV, le gagnant est un joueur avec le plus de matchs gagnés.



MODE D'ESCARMOUCHE

En mode d'Escarmouche, les joueurs peuvent s'immerger directement dans le feu de la bataille en mettant de côté la gestion économique et la réalisation stratégique des Exploits et des objectifs. Ce mode réduit le jeu à ses mécanismes de combat de base, permettant aux joueurs de se concentrer exclusivement sur la défaite de leur adversaire. Sans avoir besoin d'équilibrer les ressources ou d'atteindre des objectifs tactiques, chaque décision tourne autour de la manœuvre et de l'écrasement de l'ennemi sur le Champ de Bataille. C'est une expérience rapide et sans limites où seuls les plus forts sortiront victorieux.

PRÉPARATION PRÉLIMINAIRE DU JEU

Tous les personnages et Héros ne sont pas également adaptés à ce mode. Par exemple, les capacités qui vous permettent de tirer des cartes ou de les jouer à un coût réduit ne seront pas aussi efficaces. Les joueurs doivent choisir leur bande de guerriers judicieusement, compte tenu des défis spécifiques de ce mode.

1. Chaque joueur choisit un Héros en suivant les règles standard. À partir de leur Jeu de Bataille, les joueurs choisissent 3 cartes de Bâtiment et 3 cartes de Relique. Il peut s'agir de cartes spécifiques à une faction ou universelles. Le Jeu de Bataille restant n'est pas utilisé dans ce mode.
2. Les joueurs ajoutent également une carte du Sbiere en fonction de leur faction.
3. Chaque joueur rassemble sa Bande de Guerriers conformément à la direction de son Héros, selon les règles standard.
4. Préparez le Champ de bataille comme d'habitude, en fonction du nombre de joueurs impliqués.
5. Chaque joueur place son Héros sur le Champ de bataille dans la zone de déploiement désignée.

Par la suite, ils peuvent déployer autant de personnages que leur zone de déploiement le permet.

6. Chaque joueur place ses 3 cartes de Bâtiment dans sa Ville.
7. De même, chaque joueur équipe son Héros de 3 cartes de Relique. Des jetons d'Armure et des jetons à Usage Multiple sont ajoutés en fonction des spécificités de chaque Relique.
8. Fixez le traqueur de Pouvoir du Héros à 5 pour chaque joueur.
9. Le traqueur de Points de Victoire est utilisé comme chronomètre ; fixez-le à 6. Nous vous recommandons de terminer la partie à la fin du sixième round. Cependant, les joueurs sont libres de décider combien de temps ils souhaitent continuer à jouer.

10. Les joueurs peuvent utiliser un marqueur supplémentaire pour garder une trace de leur nombre actuel de créatures inactivées sur le Champ de bataille.

11. Les joueurs déterminent le premier joueur en lançant un dé.



ACTIVATION

Le jeu se compose de rounds, au cours desquels les joueurs activent à tour de rôle leurs créatures. Après toutes les activations, la fin du tour est déclarée pour tous les joueurs.

1. Lors de son tour d'activation, un joueur active l'une de ses créatures en suivant les règles standard. Un joueur doit placer un marqueur sur la créature, indiquant qu'elle a déjà été activée pendant ce round. Après cela, le tour pour activer une créature passe au joueur suivant.
2. Lorsque c'est au tour d'un joueur d'activer une créature, il peut choisir de sauter son tour s'il a moins de créatures inactivées sur le Champ de bataille que tout autre joueur.
3. Players can still use buildings and relics even if they chose to skip creature activation. However, a player may not grant

more than one building advantage to the same character during a single activation turn.

Dans les jeux à 3-4 joueurs, vous pouvez utiliser un traqueur supplémentaire pour compter vos créatures non activées. Cela peut être particulièrement utile si les joueurs utilisent fréquemment la règle qui leur permet de sauter leur tour pour activer une créature. De cette façon, il est plus facile de gérer et de s'assurer que tous les joueurs sont conscients du nombre de créatures inactivées qu'il leur reste.

4. Le round se termine lorsqu'aucune créature sur le Champ de bataille n'est laissée sans marqueurs d'activation.

Un joueur qui a activé sa créature en dernier dans le tour en cours devient le dernier joueur du round suivant. Le premier joueur du prochain round sera un joueur à sa gauche, en supposant que les joueurs activent des créatures dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU ROUND

1. Lorsque le round se termine, retirez tous les marqueurs du Champ de bataille. Tous les effets qui sont censés durer jusqu'à **la fin du tour d'un joueur** expirent également à ce stade pour tous les joueurs.
2. À partir du premier joueur, chaque joueur peut déployer n'importe quel nombre de personnages de son camp de guerre dans sa zone de déploiement, tant qu'il ne dépasse pas la limite de personnages actuelle sur le Champ de bataille. Ces personnages peuvent être activés immédiatement pendant ce round, et leur capacité Premier Mot *d* peut être déclenchée à ce moment.
3. Le traqueur de Pouvoir du Héros pour tous les joueurs est réinitialisé à 5.
4. Déplacez le Traqueur de tours de 1.
5. Un nouveau round commence. Le nouveau premier joueur active d'abord une créature.

LE JEU SE TERMINE LORSQUE:

1. Il ne reste qu'un seul Héros sur le Champ de bataille.
2. Le compteur de tours atteint 0. Dans ce cas, le joueur qui a détruit le plus de personnages adverses gagne. Les personnages sont considérés comme détruits s'ils se trouvent dans l'Historique à la fin du jeu. Si les deux joueurs ont détruit le même nombre de personnages, le gagnant est celui qui a détruit le plus de ★ Si ce nombre est encore égal, on compare ensuite le nombre de personnages de ★ puis les personnages de ★

ADDITIONAL RULES

Limite de personnages: Dans ce mode, une limite de personnages est utilisée au lieu d'une limite de créatures. Étant donné que la convocation de Spires est plus difficile dans ce mode, il n'y a pas de limite au nombre de Spires sur le Champ de bataille.

- 2 joueurs : 6 personnages
- 3 joueurs : 5 personnages
- 4 joueurs : 4 personnages

Activation: Les créatures qui entrent dans le Champ de bataille pendant le round avec un effet quelconque ne peuvent pas être activées à moins qu'elles n'aient la capacité de **Ruée**. Le joueur doit immédiatement mettre des marqueurs dessus pour la marquer.

Personnages détruits:

Les personnages et les cartes détruits sont envoyés à l'historique, mais n'affectent pas la Valeur de Revenu, qui est toujours fixée à 5.

Effets du Bâtiment: Un joueur ne peut pas accorder plus d'un avantage de Bâtiments au même personnage au cours d'un seul tour d'activation. Cependant, lorsque c'est au tour du joueur d'activer un nouveau personnage, il peut déclencher un bâtiment pour appliquer son effet à un personnage qui a déjà été activé même s'il a déjà obtenu un avantage du bâtiment ce round.

Règle facultative: Convocation des Spires

Si les joueurs ont un nombre limité de figurines, ils peuvent accepter d'utiliser cette règle facultative. Au cours de son tour, un joueur peut payer 2 ♀ pour convoquer un Spire ♀ adjacent à son Héros ♀. Ce Spire ♀ ne peut pas être activé au même tour pour lequel il est convoqué à moins qu'il n'ait la capacité de Ruée.

Dans ce cas, utilisez la règle de Limite de Créature au lieu de la règle de Limite de Personnage pour ce mode.



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS I : OLD SANCTUARY

POUR 2
JOUEURS



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 2 : SILENT RIVER VALLEY

POUR 2
JOUEURS



CARTES GÉOGRAPHIQUES
DE SCÉNARIOS

CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 3 : HILLS OF FORGOTTEN HEROES



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 4: WHISPER FOREST

POUR 2
JOUEURS



CARTES GÉOGRAPHIQUES
DE SCÉNARIOS

CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 7: FIELD OF BONES



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 8: LONELY LANDS

POUR 3
JOUEURS



CARTES GÉOGRAPHIQUES
DE SCÉNARIOS

CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS 9: GREAT TRADE ROUTE



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS I O: FOREST OF EVERSHADE



CARTES GÉOGRAPHIQUES DE SCÉNARIOS II: HUNGRY RIVER





GLOSSAIRE

Agile - La créature peut se déplacer à travers des hexagones occupés par des créatures alliées.

Embuscade: ajoute - Si la créature ne bouge pas avant l'attaque, elle gagne à l'attaque.

Armure X - Lorsque vous jouez cette carte, placez X jetons d'Armure dessus.

Jeton d'armure - Chaque fois qu'une créature avec des jetons d'Armure reçoit des dégâts d'une attaque non magique ou d'un autre effet, cette créature perd 1 jeton d'Armure par 1 dégât au lieu de se blesser. Si une attaque inflige plus de dégâts que la créature, ces dégâts suppriment tous les jetons d'Armure, et le reste inflige des blessures.

Une créature peut avoir un nombre illimité de jetons d'Armure.

Si un effet indique qu'une créature se blesse mais ne subit pas de dégâts, l'Armure ne peut pas l'en empêcher. Si une carte ou une capacité donne à la créature +X , cette créature reçoit X jetons d'Armure supplémentaires. Lorsque la relique avec Armure n'a plus de jetons d'Armure, elle est détruite et le Héros perd tous ses effets.

Assassin - Lorsqu'une créature attaque un de rang supérieur, son effet Crit fonctionne toujours.

Aura X: Texte - Toutes les créatures dans un hexagone avec la source de l'Aura et dans X hexagones à partir de celle-ci ont Texte tant qu'elles sont dans une Aura. Si une créature affectée par l'Aura a un effet unique, il est spécifié dans Texte. Si la source de l'Aura est une créature, elle ne reçoit pas l'effet d'Aura.

Berserk - Tant que cette créature est blessée (a des jetons de Blessure sur sa carte), son effet Crit fonctionne toujours.

Brave - Ignore 1 de l'attaque de l'adversaire.

Brute - Ne peut être affecté par les effets des bâtiments et les **Chef de guerre** de la guerre. Impossible de recevoir des reliques en mode Tournoi et en mode Solo.

Charge: Texte - La créature gagne Texte en attaquant si elle se déplaçait avant l'attaque. La capacité ne fonctionne pas si la créature a commencé à se déplacer à côté de la créature qu'elle attaque.

Prise - La créature d'un adversaire ne peut pas se déplacer si elle est en contact avec cette créature.

Cette restriction ne s'applique pas aux mouvements forcés provoqués par des effets tels que les cartes Magie ou les effets

Contrat X: Texte - En activant cette créature, le joueur actif peut payer X pour que cette créature gagne tous les effets spécifiés dans le Texte jusqu'à la fin du tour du joueur actif. Certains effets peuvent être permanents. C'est spécifié dans le Texte.

Contre-coup - Lorsque la créature avec cette capacité est sous l'Attaque, elle peut déclarer sa propre Attaque avec force par la suite, s'il est toujours vivant et dans la distance de l'attaque. Tous les effets critiques peuvent être activés selon les règles habituelles. Si la créature n'a pas d'attaque propre, la contre-attaque est 1.

Une créature ne peut pas déclarer un Contrecoup en réponse à un Contrecoup.

Défenseur - Si la créature d'un adversaire déclare une Attaque de Mêlée alors qu'il y a un contact avec une créature avec cette capacité, il faut choisir cette créature comme cible de l'attaque, même s'il y a d'autres créatures dans sa Portée d'Attaque. S'il y a plusieurs créatures avec cette capacité en contact, on peut choisir une pour l'attaque.

Difficile (Difficult terrain) - Si une créature entre sur le terrain avec cette capacité en effectuant un mouvement ou en courant, son activation se termine immédiatement. Si une créature est forcée de se déplacer sur un tel terrain par un effet

d'Assaut, elle subit 1 dégât du même type que l'attaque.

Cible difficile - Lorsque vous effectuez une attaque contre une cible avec cette capacité, tous les dés d'attaque  et  deviennent .

Jeton de Maladie - La créature reçoit 1 blessure au début de son activation. Ensuite, elle peut ignorer son activation pour perdre le jeton de Maladie. Sinon, chaque créature lance , si  ou  est obtenu, distribuez le jeton de Maladie à cette créature. La créature ne peut avoir qu'un seul jeton de Maladie.

Premier mot  : **Texte** - Lorsque la carte est jouée, le texte doit être appliqué immédiatement.

Flanc:Texte - Lorsque la créature déclare une  contre une cible qui est en contact avec une créature alliée, l'attaquant gagne Texte jusqu'à la fin de l'attaque.

Vol - La créature peut ignorer les obstacles, y compris d'autres créatures et terrains, tout en se déplaçant sur le Champ de bataille. Néanmoins, les créatures ayant cette capacité ne peuvent pas terminer leur déplacement sur les zones infranchissables ou sur les hexagones avec d'autres créatures.

Forgé - Les créatures forgées ne peuvent pas être guéries et ne peuvent pas recevoir de jetons de Poison ou de Maladie. Ils ignorent également tous les  dans l'attaque de l'adversaire. Les créatures.

Vampiriques ne peuvent pas être guéries si elles attaquent des Créatures forgées.

Fortitude - La créature subit 1 dégât de moins à l'attaque. Le montant total des dégâts ne peut être réduit à 0, même s'il est combiné à d'autres effets de réduction des dégâts.

Guérisseur + - Capacité spéciale. Au lieu d'attaquer, choisissez une créature à  et lancez uniquement des dés avec attaque imprimée. Soigne la créature ciblée de 1 pour chaque  ou .

Crochet X - Au lieu de se déplacer, la créature peut déplacer la créature d'un adversaire dans les limites de X ou moins en contact avec elle-même, si elle a LdV vers elle. La créature doit se déplacer le long du chemin disponible le plus court.

Chasseur: Texte - Lorsque la créature attaque Texte, son effet Critique fonctionne toujours.

Infranchissable - Les créatures sans fuite ne peuvent pas traverser ce type de terrain lorsqu'elles se déplacent. Les créatures ne peuvent pas être placées sur des terrains infranchissables.

Dernier mot  - Doit être appliqué lorsque cette carte passe à l'Historique.

Tir à distance X:  - Capacité spéciale. Au lieu d'attaquer, la créature peut déclarer  à portée X avec la force . L'effet critique ne s'active pas.

Maître d'attaque X - Lorsque la créature attaque, elle peut relancer jusqu'à X dés, mais pas .

Monstre - Il ne peut pas être soigné, ni retourné au Camp de Guerre depuis une autre zone, ni placé sous le contrôle de l'adversaire. De plus, il ne peut pas être activé par votre adversaire ou affecté par les effets des cartes de Soutien, y compris les Bâtiments. Il ignore .

Usages multiples X - Les bonus de Relique peuvent être utilisés autant de fois que spécifié. Lorsqu'une carte à Usages Multiples est jouée, collectez le nombre de marqueurs indiqué dans le statut d'Usages Multiples et placez-les sur la carte. Chaque fois que le joueur utilise une Relique à Usages Multiples, l'un des marqueurs sur la carte de Relique doit être retiré. Alors que le nombre de marqueurs est égal à zéro, tous les effets ont été appliqués pour la dernière fois. Ensuite, la Relique est défaussée.

Persécution X - Lorsque la créature élimine la créature d'un adversaire avec une Attaque de Mêlée ou d'Assaut, cette première créature peut déclarer une autre Attaque de Mêlée ou d'Assaut, une fois par tour. La créature peut se déplacer à l'intérieur de X pour entrer en contact avec la créature de n'importe quel adversaire avant une Attaque de Mêlée supplémentaire.

Pendant ce déplacement, la créature ne peut pas entrer en Terrain Difficile.

Jeton de Poison - Lancez  au début de l'activation de la créature: sur un ,

, la créature prend 1 blessure. Sur un , elle perd un jeton de Poison. La créature peut ignorer l'activation pour perdre un jeton de poison sans lancer les dés. Une créature ne peut pas avoir plus d'un jeton de Poison.

Prédateur - Si la créature déclare une Attaque de Mêlée sur la créature d'un adversaire blessé, son effet Crit fonctionne toujours.

Protecteur - Cette créature peut subir des dégâts à la place d'une créature adjacente alliée. Elle ne peut cependant pas subir plus de dégâts que ses points de vie. Les dégâts restants vont à la créature d'origine.

Régénération - Au début du jet d'activation .

Cette créature est soignée de 1 sur . Sur  elle est guéri de 2.

Resurgent - Résurgent ne peut pas être guéri et ne peut pas recevoir de jetons de Poison ou de Maladie. Les créatures Vampiriques ne peuvent pas être guéries si elles attaquent Résurgent. Tous les  de l'attaque sur les Résurgents infligent 1 dégât au total, au lieu de l'activation de l'effet d'Assaut.

Lorsque le joueur élimine le personnage adverse pendant son tour et que la carte de ce personnage doit aller dans l'Historique, il peut immédiatement convoquer son Résurgent de même

rang ou de rang inférieur depuis son Camp de Guerre ou son Historique sur la place du personnage éliminé. Ils n'ont pas besoin de payer son coût. La carte du personnage éliminé au lieu d'aller dans l'Historique doit être placée sous la carte de Résurgent jusqu'à ce que Résurgent quitte le Champ de bataille. Le personnage éliminé ne doit pas être Résurgent, Forgé, Mort-vivant ou Mech.

Course X - En déclarant une course, une créature peut se déplacer à travers X hexagones supplémentaires au lieu de 1.

Ruée - A votre tour, la créature peut être activée juste après avoir été invoquée sur le champ de bataille. Cependant, elle ne peut pas attaquer pendant cette activation.

Bouclier - La créature ignore 1  dans 1  et  de l'adversaire.

Lent - La créature ne peut pas déclarer Course.

Jeton d'Étourdissement - Si une créature doit être activée, elle perd un jeton d'Étourdissement à la place. Une créature ne peut pas avoir plus d'un jeton d'Étourdissement.

Supérieur - Lorsqu'une créature attaque un  en dessous de son rang, son effet Crit fonctionne toujours.

Chef de guerre  - Allied   gain  pour attaquer dans les limites d'un hexagone du Chef de guerre.

L'effet des Chefs de guerre ne s'additionne pas.

EFFET CRIT

ajouter à l'attaque  - Ajoutez les dés pertinents au jet.  sur les dés supplémentaires ne déclenche pas la capacité Critique une fois de plus. La valeur de ce dé supplémentaire ne peut pas être modifiée.

ajouter à l'attaque  - Ajoutez un  supplémentaire à ce jet.

Avance - Si la créature attaquante détruit une créature ou provoque un Assaut pendant son attaque, elle ne peut pas se déplacer plus d'un hexagone pour prendre sa place.

Frénésie - Une fois par activation, une créature attaquante gagne une attaque supplémentaire contre la même cible. L'attaque supplémentaire peut être effectuée après que toutes les conséquences de la première attaque ont été résolues, et si cela est encore possible.

Coup de marteau - Chacun des  inflige 2 dégâts s'ils sont dans le jet.

Infection - Après la phase de dégâts, la créature attaquée gagne 1 jeton de Maladie.

Agile - Après l'attaque, déplacez la créature de 1.

Parasite - Chaque fois que la créature élimine , convoquez  de votre faction à sa place.

Coup - À l'étape de dégâts infligés, l'attaquant inflige 1 dégât à la créature adverse supplémentaire qui lui est adjacente.

Poison - Après l'étape de dégâts infligés, la créature attaquée reçoit un jeton de Poison.

Étourdissement - Après l'étape de dégâts infligés, la créature attaquée reçoit le jeton d'Étourdissement.

Échange - Après l'attaque, une créature attaquante peut changer de place sur le Champ de bataille avec la créature attaquée..

Vampirisme - À l'étape de dégâts infligés, chaque  soigne la créature attaquante de 1.

FAQ

Que faire si le texte sur la carte contredit les règles ?

Le texte sur la carte prévaut toujours sur les règles.

Par exemple : Normalement, une créature ne peut attaquer qu'une seule fois par activation. Cependant, si la carte du personnage indique qu'il peut attaquer deux fois, le texte de la carte remplace la règle principale.

Que dois-je faire si les textes sur deux cartes entrent en conflit les uns avec les autres ?

L'effet d'interdiction d'une carte l'emporte toujours sur l'effet d'autorisation.

Par exemple : le texte de la carte indique que vous pouvez soigner un personnage pour 1. Cependant, la carte du personnage indique qu'il ne peut pas être guéri. Dans ce cas, l'effet prohibitif prévaut.

L'effet Crit s'active-t-il lorsqu'une créature inflige des dégâts en utilisant une capacité Spéciale ou un autre effet ?

Non, l'effet Crit ne s'active que pendant une attaque, même si  inflige des dégâts. Il ne s'activera pas à moins que la description ne spécifie le contraire.

Par exemple, Tire à distance n'est pas une attaque. Il inflige des dégâts, mais n'active pas l'effet Crit. L'effet d'Assaut s'active comme d'habitude.

Est-ce que Contrecoup est considéré comme une attaque ?

Oui, Contrecoup est considéré comme une attaque. Cette capacité vous permet de déclarer une attaque de mêlée avec une force spécifiée, même si la créature n'a normalement pas d'attaque de mêlée. Tous les effets Crit s'activent comme d'habitude.

La capacité d'une Relique équipée ne s'applique-t-elle qu'au Héros ?

Les Reliques peuvent avoir diverses capacités. En règle générale, la description précisera qui est affecté par les effets de la Relique. S'il n'y a pas d'indication spécifique,

la capacité de la Relique ne s'applique qu'au Héros qui la porte.

Si une créature peut déclarer plusieurs attaques en une seule activation, peut-elle remplacer l'une d'entre elles par la Capacité Spéciale ?

Non. Si une créature peut déclarer plus d'une attaque, il doit s'agir de tous les attaques ou d'une Capacité Spéciale.

CREDITS:

Konstantin «Cadwallon» Glebov -

General Director, art Director, game designer

Sergey «Anorien» Shestiperov - Executive director

Artyom «Howl» Krivezhenko - Game designer

Diana «Airikishan» Halchinska - Art designer and artist

Anna Tsvitkova - Art designer

Valeriia Starchenko - Art designer

Tatiana «BKtem» Miroshnikova - Content manager, rules editor

Oleg «Keraberas» Nekhaev - Office manager

Vladislav «Sokil» Sokolov - Project manager

Sergey Shcherbakov - Digital sculptor

Dmytro Solonny - Digital sculptor



-  Héros
-  Personnage
-  Sbire
-  Jeton d'armure
-  Armour
-  Usage multiple
-  Premier mot
-  Dernier mot
-  Le pouvoir du Héros
-  Revenu
-  Guérisseur
-  Piochez une carte de votre Jeu de Bataille

	 - Effet critique et coup	 - Hit	 - Push		
					
					
					
					
					

ATTRIBUTS DE BASE		TYPE D'ATTAQUE	
 - Rang d'Or	 - Portée d'Attaque	 - Attaque de mêlée	
 - Rang d'Argent	 - Mouvement	 - Attaque à distance	
 - Rang Bronze	 - Santé	 - Attaque magique	

Régénération		 - la créature est soignée de 1.  - la créature est soignée de 2.
Poison token 		 - la créature prend 1 blessure.  - la créature perd un jeton de Poison.
Cible difficile		 et  de l'attaquant deviennent 
Chef de guerre ★		Une créature alliée gagne 
Jeton de maladie 		 ou  - une créature adjacente reçoit un jeton de Maladie.

ORDRE DE TOURS

I. DÉBUT DE TOUR

- ♦ Le joueur tire une carte du Jeu de Bataille et une carte du Jeu d'Exploits.
- ♦ Le joueur dégage toutes les cartes engagées.
- ♦ La valeur de Pouvoir du Héros devient égale à la Valeur du Revenu, à moins que ce ne soit le premier tour du Joueur.
- ♦ Si la Valeur de Revenu est de 10 ou plus, la valeur de Pouvoir du Héros devient 10.

II. PHASE D'ACTIVATION

Au cours de cette phase, le Joueur actif peut:

- ♦ Activer des créatures sur le Champ de bataille.
- ♦ Utiliser les capacités activées  des créatures, des bâtiments et des reliques.
- ♦ Convoquer pas plus d'un personnage du Camp Militaire sur le Champ de Bataille.
- ♦ Jouer n'importe quel nombre de Sorts, de Reliques ou de Bâtiments de sa Main.
- ♦ Ne pas défausser plus d'une carte de Soutien de la Main à l'Historique sans la jouer.
- ♦ Ne pas défausser plus d'une carte d'Exploit de la Main pour activer son effet de défausse.
- ♦ Jouer n'importe quel nombre de cartes d'Exploits de la Main si elles remplissent les conditions énumérées sur la carte elle-même.

 Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte d'Exploit Militaire après la destruction de chaque personnage, en plus de 1 PV gagné de Jeu d'Exploits, et seulement à son tour.

 Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte d'Exploit Militaire après la destruction de chaque personnage, en plus de 1 PV gagné de Jeu d'Exploits, et seulement à son tour.

Les joueurs peuvent effectuer ces actions dans n'importe quel ordre, selon les règles.

III. PHASE DE FIN DU TOUR

Une fois que toutes les créatures du joueur actif sur le Champ de bataille ont terminé leurs activations, le tour peut être déclaré terminé.

Toutes les capacités et tous les effets qui sont actifs jusqu'à la fin du tour sont terminés. Après cela, le tour de l'autre joueur commence.

