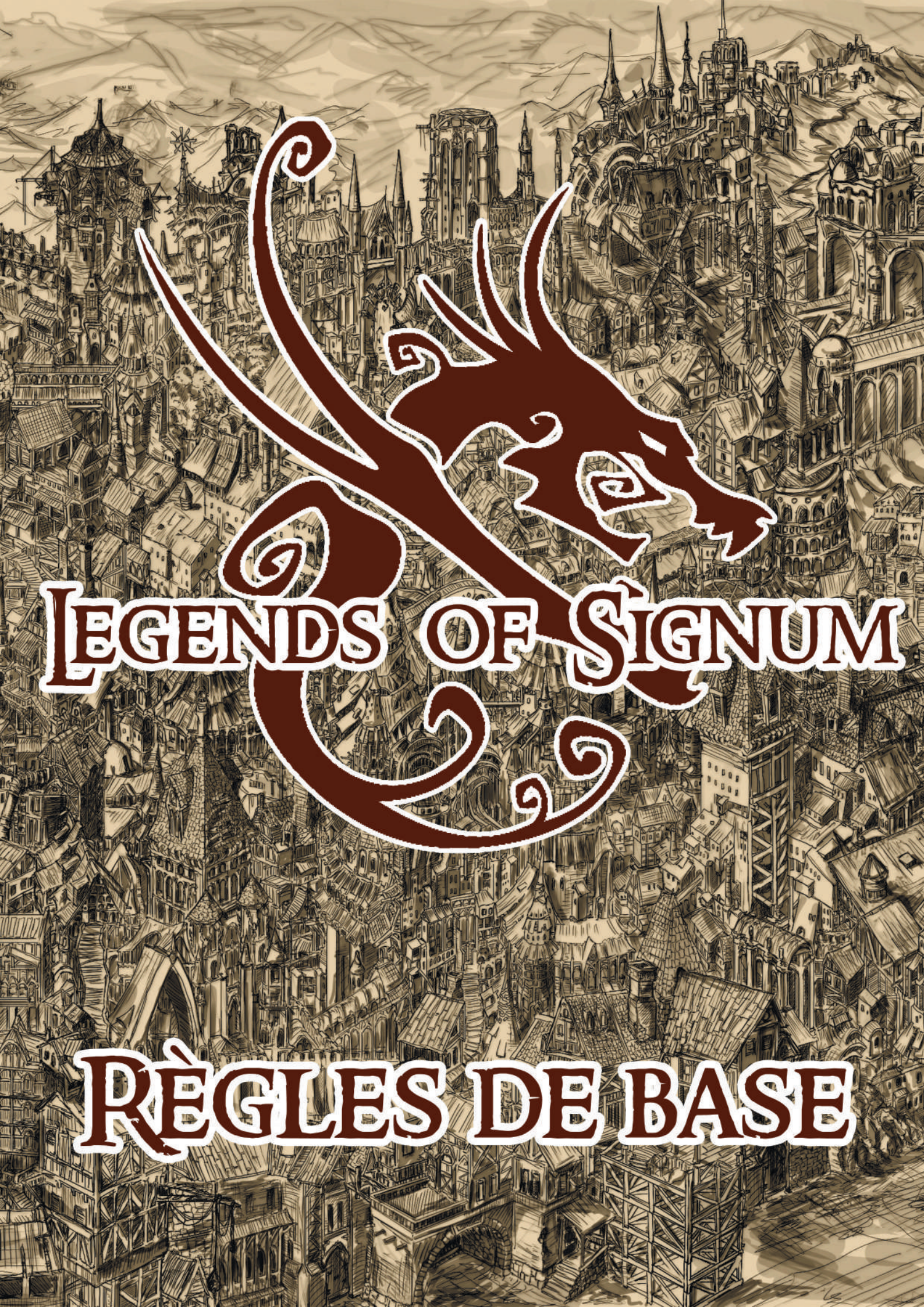

LEGENDS OF SIGNUM
RÈGLES DE BASE

Sommaire

Introduction....4
1. Bases du jeu....5
2. Contenu du jeu....6
3. Zones de jeu....7
4. Types de cartes....9
4.1 Cartes de héros....10
4.2 Cartes du Deck de Combat....11
4.3 Cartes de bâtiments....15
4.4 Cartes de terrain....16
5. Mise en place....17
6. Phases du tour et mécaniques du jeu....18
6.1 Phase de début du tour....18
6.2 Phase de construction....18
6.3 Phase d'activation des créatures....19
6.4 Jouer les cartes de terrain....21
7. Activation des Créatures....23
7.1 Mouvement....23
7.2 Combat en mêlée....24
7.3 Attaque à distance....27
7.4 Compétences spéciales....29
8. Fin de la partie et conditions de Victoire....32
9. Variantes de jeu additionnelles....33
Architectes expérimentés....33
Jeu à trois joueurs....33
Jeu à quatre joueurs....34
Épaule contre épaule....34
10. Les Règles Draconiques de Legends of Signum...35
11. Lexique....36
12. Informations additionnelles....40

The history of the magic world of Signum starts at the ancient walls of the free city of Vallor. Innumerable treasures hidden in its dungeons from the dawn of time attracted both greedy gods and conquerors avid for greatness and gold.

Vallor is a real city state. Representatives of various peoples from every corner of Signum have blended here like in a huge cauldron. Any alliances, even between the most implacable enemies, are possible here. But be careful: every man is for himself in the city's narrow streets.

Lately the rumours about the Grypharim Empire restoring to life reach Vallor more and more often. Visiting merchants and captains of ships returning from the southern seas are telling about invincible legions forged at the will of Emperor Demian and Roland the Proud, his first marshall-protector. They are also speaking about some unusual creatures — winged grypharims, mighty and beautiful celestial residents fighting in an alliance with the Empire. No one considered the Grypharim Empire a threat for the Free City. This was before, but now everything changed. Young emperor Demian really intends to become the ruler of the whole Signum. He believes that Vallor is the reason of all woes the world has suffered, so it should be purged of filth.

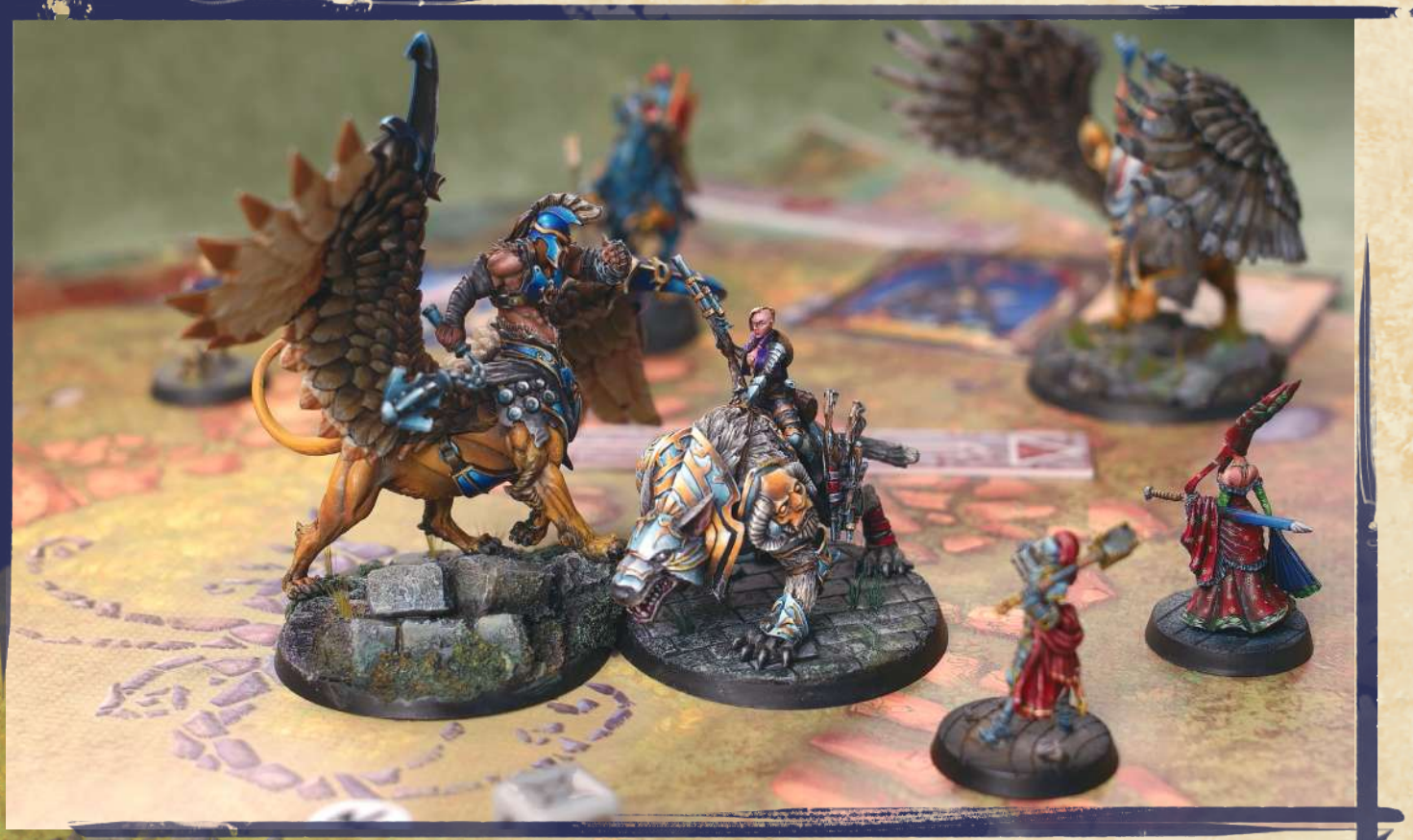
Young warrioress Brissa de Molforn came to the defense of the city. She gathered the most unusual army in Signum, including representatives of all classes and guilds. Their refusal to conform to Demian's demands and obey his will could mean only one thing — war...

Thus, the undefeatable army of the Grypharim Empire awaits for you at the walls of the Free City of Vallor. Whether you wish to join the banners of the Duke or the Emperor is totally up to you.

Fight as only you can!

And above all – win!

Legends of Signum est à la fois un jeu de stratégie avec des figurines et un jeu de cartes à collectionner. Des escouades de créatures s'y affrontent sous le commandement de Héros. Tout en développant leur Ville, les joueurs devront recruter des personnages, utiliser les sorts et les reliques à leur avantage, et user de tactiques habiles. Dans Legends of Signum, chacun forge son propre chemin vers la victoire en personnalisant son Deck de Combat et sa collection de figurines. Grâce à une équipe d'artistes et de sculpteurs excellents, chaque miniature du jeu a un style et un caractère qui lui sont propre.



Legends of Signum est un jeu à deux joueurs. Avant que le jeu ne commence, les joueurs placent leurs héros sur le Champ de Bataille

.

Les autres créatures peuvent être invoquées après la construction des bâtiments nécessaires dans votre Ville.

Le but du jeu est d'éliminer le Héros de votre adversaire ou d'atteindre le plus haut niveau de Prospérité. Généralement, une partie dure entre 30 et 90 minutes.

Le Starter Set Legends of Signum contient:

- Les héros et leurs cartess;

- Les personnages et leurs cartes;

- Des cartes de sorts, de reliques et de tactiques;

- Buildings and terrain cards;

- Des cartes d'aide;

- Les cartes de bâtiments et de terrains ;

LEGENDS OF SIGNUM

- Les marqueurs d'effets (armure, blessure, force, etc.)

- Un dé spécial avec les faces suivantes : mire, hache, et bouclier/hache

Si vous utilisez un D6 commun,
la mire correspond à 1 et 2,
la hache à 3 et 4,
et le bouclier/hache à 5 et 6 ;

- Des règles de longueurs définies:

S (petit, 8cm),
M (moyen, 10cm),
L (long, 15 cm),
XL (très long, 25cm);

- Le livre de règles.

ZONES DE JEU

Il y a cinq principales zones de jeu dans Legend of Signum : le Champ de Bataille, la Ville, le Cimetière, le Deck de Combat et la Main.

Chaque joueur doit préparer assez d'espace pour son Deck de Combat, sa carte de héros, les cartes de personnages, de terrains et de bâtiments qu'il va jouer ainsi qu'un peu de place pour ses pions.

LA MAIN

LA VILLE

Le Champ de Bataille est la zone où le jeu se déroule, et il est commun aux deux participants. Les escouades de personnages se battent ici, menées par leurs héros. Les règles standards lui définissent une taille de 60 par 60 cm. Vous pouvez le tracer à l'aide d'une règle ou utiliser le tapis de jeu original Legend of Signum. Les joueurs s'installent chacun sur un côté du champ de bataille, face à face. Toutes les créatures invoquées entreront sur le Champ de Bataille avec leurs bases adjacentes au bord choisi par le joueur qui les invoquent. Les bords ne peuvent être échangés pendant la partie.

La Ville est une zone de jeu dédiée aux cartes de bâtiments et de terrains. Les joueurs choisissent une place pour leur Villes en dehors du Champ de Bataille. Les cartes des bâtiments construits y seront placées, ainsi que les cartes de terrains des tuiles que le joueur a jouées sur le Champ de Bataille. Il s'agit d'une zone ouverte, et chaque joueur peut voir quelles cartes sont actives dans la Ville de son adversaire.

Le Cimetière est la zone où vont les cartes des sorts utilisés, des personnages tombés au combat, des reliques détruites et des tactiques activées. C'est une zone ouverte, et les joueurs peuvent regarder les cartes placées dans le Cimetière à n'importe quel moment. Les cartes sont toujours placées dans le Cimetière dans le même ordre que celui dans lequel elles y ont été envoyées. Une carte est toujours envoyée dans le Cimetière de son propriétaire et perds tous ses effets et ses compétences acquises.

Le Deck de Combat est la zone de jeu où les cartes de supports et de personnages sont regroupées. Il s'agit d'une zone secrète, les cartes doivent y être placées face cachée, et elles ne doivent être ni regardées, ni mélangées. Cependant, le paquet doit être mélangé si une carte y retourne.

Types de cartes

La Main correspond aux cartes piochées dans le Deck de Combat et attendant d'être utilisées par le joueur pendant son tour. Un joueur peut consulter les cartes dans sa Main à n'importe quel moment, mais son adversaire ne le peut pas. Gardez à l'esprit que lorsqu'une carte mentionne une zone de jeu, il s'agit par défaut de vos zones de jeu. Les joueurs ne peuvent interagir avec les zones de jeu adverses que lorsque c'est expressément indiqué sur le texte de la carte.

Dans Legends of Signum, le type de chaque carte est désigné par une icône dans son coin inférieur gauche. Les cinq types de carte sont les cartes de héros, de personnages, de reliques, de sorts et de tactiques.

Les cartes de personnages, de sorts, de reliques et de tactiques composent le Deck de Combat. C'est avec l'aide de ces cartes que vous combattez sur le Champ de Bataille.

Les cartes de bâtiments et de terrains sont utilisées pour construire des bâtiments dans votre Ville ou pour placer des tuiles de terrains sur le Champ de Bataille.

La plupart des cartes du jeu contiennent les informations suivantes : paramètres primordiaux, effets et informations additionnelles.

Les paramètres primordiaux sont le coût, la force, la santé et la distance de mouvement. Notez que les différents types de cartes peuvent avoir différents paramètres. Par exemple, les cartes de support n'ont ni distance de mouvement ni force ; elles n'ont qu'un coût.

Les effets des cartes sont indiqués dans la zone de texte sous l'illustration et le nom. Durant le jeu, les créatures peuvent à la fois perdre leurs effets et leurs compétences d'origine et en gagner d'autres.

Les informations additionnelles regroupent les symboles sur la carte qui définissent son appartenance à une faction, son type (créature, relique, sort, etc.) et son édition. Elles incluent aussi la race et le texte d'ambiance des personnages.

CARTES DE HÉROS

Les héros sont les figurines cruciales du Champ de Bataille. Si votre héros est éliminé, votre défaite est automatique. Les héros sont toujours placés les premiers sur le Champ de Bataille. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul héros à la fois. Le choix du héros défini la faction de votre escouade, le principe de formation de votre Deck de Combat et, par extension, votre style de jeu. Une carte de héros est dotée d'un symbole spécial.

Chaque héros permet l'emploi de cartes uniques dans le Deck de Combat, et le nom d'un héros particulier est indiqué dans les effets de ce type de carte. Elles ne peuvent être jouées que si votre escouade est dirigée par le héros spécifié.

Dans la plupart des cas le héros agit selon les mêmes règles que les personnages sur le Champ de Bataille.

Notez : Dans les effets décrits sur une carte, les termes « héros » et « personnage » sont différents. Par exemple, si un sort indique «Inflige 2 dommages à n'importe quel personnage sur le Champ de Bataille », il ne pourra pas affecter un héros et vice-versa. D'autre part, les effets destinés exclusivement aux héros ne fonctionnent pas sur les personnages. Les effets universels qui fonctionnent à la fois sur les héros et sur les personnages utilisent le terme de « créature ».

Keep in mind that when a card mentions one of the game zones, by default it means your game zone. Players can interact with their opponent's game zones only when it is directly stated in the card text.

HERO CARD

Card type - Hero

Hero personal abilities

Flavor text

Hero's name and main attributes

Faction, also indicated with the card background color

Types of hero relics

CARTES DU DECK DE COMBAT

Le Deck de Combat contient les cartes de personnages, de sorts, de reliques et de tactiques. Les joueurs choisissent sa composition en fonction de leurs propres stratégies.

Certaines cartes du Deck de Combat reçoivent des effets supplémentaires si un bâtiment unique de classe est construit dans votre Ville. Ces bâtiments sont appelés Guildes pour la Cité Libre et Ordres pour le Saint Empire, par exemple. Les cartes possédant ce type d'effet sont appelées cartes de classe et seront indiquées comme « personnage de l'Ordre », « carte de la Guilde », etc, dans les effets des autres cartes. Les effets supplémentaires, indiqués après le nom d'un bâtiment de classe, ne seront reçus par une carte que si le bâtiment correspondant est construit dans votre Ville.

Les cartes de sorts, de reliques et de tactiques sont appelées cartes de support. Toutes possèdent un indicateur de rareté:

- *Commune;*
- *Rare;*
- *Légendaire;*
- *Mythique.*

CARTES DE PERSONNAGES

Les cartes de personnages sont utilisées pour invoquer les figurines des personnages sur le Champ de Bataille. Chaque carte de ce type a une figurine correspondante dans le jeu de Legends of Signum. Chaque personnage est unique.

La force du personnage indique combien de dés il peut utiliser pendant un combat en mêlée.

Le mouvement spécifie la distance maximum qu'un personnage peut parcourir à travers le Champ de Bataille.

La santé correspond au nombre de blessures qu'un personnage peut subir avant que sa carte ne soit envoyée au Cimetière.

Si un personnage possède l'une des compétences standard, sa carte contiendra le nom de cette compétence ou affichera l'icône respective. La description complète de toutes les compétences standards est donnée dans le Lexique du livre de règle. Si une créature possède une compétence unique ou rare, sa carte contiendra sa description complète.

Le texte d'ambiance imprimé en italique n'a pas d'influence sur le jeu. Il contient une citation, une devise ou un cri de guerre de la créature.

CARTES DE SORTS

Ces cartes sont requises pour lancer des sorts pendant le jeu. Les sorts peuvent avoir une large variété d'effets: infliger des dommages, augmenter ou réduire les paramètres d'une créature ou affecter une zone de jeu. L'effet du sort a lieu immédiatement après que sa carte ait été activée.

La carte du sort est envoyée au Cimetière immédiatement après avoir été jouée.

CARTES DE RELIQUES

Ces cartes sont utilisées pour améliorer vos héros ou leur donner des compétences supplémentaires. Les cartes de ce type ne peuvent être utilisées que par un héros, les simples mortels n'étant pas dignes de posséder de si puissants artefacts.

Un héros peut avoir accès à différents types de reliques. Une carte de relique jouée est placée à côté de la carte du héros et considérée comme active ou « en cours d'utilisation ». Un héros peut porter autant de reliques d'un certain type qu'il y a de symboles de ce type de relique indiqués sur sa carte. Certains héros ont accès à deux reliques du même type, voire plus.

Vous ne pouvez pas simplement retirer une relique active à votre héros pendant le jeu, cependant elle peut être remplacée par une nouvelle du même type. Dans ce cas la relique précédente est immédiatement envoyée au Cimetière.

Les effets de ce type de carte indiquent si la relique peut être utilisée un certain nombre de fois ou si elle possède une certaine durabilité.

Les reliques sont divisées en six types, indiqués par un symbole dans la partie supérieur de la carte :

Arme de mêlée

Arme à distance

Bouclier/bannière

Armure/cape

Casque

Trésor

Certaines reliques ont la compétence Utilisations Multiples (1⧗). Leurs effets peuvent être utilisés par les héros autant de fois que le symbole l'indique. Une fois que la compétence d'une relique a été utilisée, vous devez le marquer, en utilisant un dé ou un marqueur, par exemple. La relique est détruite aussitôt que le héros l'a utilisée le nombre de fois indiqué, et ses compétences perdent leurs effets.

Par exemple :
Un héros possède une relique Armure de Plate Lourde de type Armure. Le joueur qui en est propriétaire veut jouer la carte Cuirasse des Illusions, auquel cas le héros reçoit les nouveaux effets, et la relique Armure de Plate Lourde est envoyée au Cimetière.

Par exemple :
La Lance de Joute est une relique de type Arme de mêlée et possède la compétence Utilisations multiples 2 (2⧗) : reçoit la compétence +2 (+2). Le héros armé de la Lance de Joute attaque une créature adverse. Il reçoit +2 durant ce combat grâce à la relique, et le nombre d'utilisations de la Lance de Joute est réduit de 1. Durant le tour de l'adversaire le héros est attaqué, et encore une fois il reçoit +2 (+2) pendant le combat, le nombre d'utilisations de la lance est de nouveau réduit de 1 et atteint 0. La relique est considérée détruite, sa carte est envoyée au Cimetière, et ses compétences cessent de faire effet.

D'autres types de reliques ont la compétence Durabilité (3). Une carte de ce genre reçoit, lorsqu'elle est jouée, un nombre de marqueurs armure égal à sa valeur de durabilité. Quand des héros sont en possession de telles reliques, chaque dommage qu'ils subiront de la part d'attaques non-magiques sera d'abord infligé aux reliques, consommant ainsi les marqueurs d'armures.

Le joueur décidera lui-même de quelle relique les marqueurs d'armure seront retirés – un pour chaque point de dommage infligé. Cependant, les dommages infligés par une seule attaque ne peuvent être répartis sur plusieurs reliques. Le joueur doit d'abord enlever tous les marqueurs d'armure d'une relique et, s'il reste encore des points de dommages, il pourra enlever les marqueurs de la suivante. Quand une relique avec Durabilité n'a plus de marqueurs d'armure, elle est détruite. Si un héros a au moins une relique avec Durabilité, le joueur ne peut pas rediriger les dommages qui devraient être infligés à la relique sur le héros et lui appliquer des marqueurs de blessure. L'armure protège le héros de n'importe quel attaque physique, mais pas des effets et des dommages magiques.

Les reliques détruites sont placées dans le Cimetière et perdent leurs effets.

Par exemple:
L'Armure de Plate Lourde est une relique de type Armure qui possède une Durabilité de 4. Quand cette carte est activée, 4 marqueurs d'armure sont placés dessus. L'Armure de Plate Lourde restera en jeu jusqu'à ce que le héros qui la possède subisse un total de 4 points de dommages.

CARTES DE TACTUQUES

Ces cartes permettent l'utilisation de manoeuvres tactiques qui prennent effet lors de l'évènement de jeu indiqué sur la carte. C'est le seul type de carte à pouvoir être activé pendant le tour de votre adversaire.

Une carte de tactique jouée est placée face cachée et ne doit pas être montrée à l'adversaire. À la différence des sorts les tactiques ne prennent pas effet immédiatement, et ne se déclenchent qu'à certaines conditions (indiquées sur la carte). Lorsque ces conditions sont remplies, la carte de tactique est immédiatement activée, l'effet qui y est indiqué est appliqué et la carte de tactique est envoyée au Cimetière. Une carte de tactique ne peut prendre effet que pendant le tour de l'adversaire. Le joueur qui possède la tactique doit la révéler dès que la condition indiquée sur la carte est remplie. Si cela n'a pas été fait (le joueur a oublié ou a décidé d'attendre une meilleure opportunité), l'effet est considéré comme nul et la carte est envoyée au Cimetière.

Cost to play

Name

Abilities

Card type -tactic

Faction emblem

Par exemple :
La carte de tactique Pot de Vin Secret a les effets suivants : « Annulez l'invocation du personnage de votre adversaire, renvoyez sa carte dans le Deck de Combat de son propriétaire, les bâtiments utilisés pour activer la carte restent engagés et les points de Prospérité ne sont pas rendus ». Si un joueur active cette carte pendant son tour, et que son adversaire n'invoque pas de personnage sur le Champ de Bataille pendant le prochain tour, cette carte restera en jeu jusqu'à ce que l'adversaire tente d'en invoquer un.

CARTES DE BÂTIMENTS

Cost to play

Building symbol

Name

Abilities

Card type - building

Faction emblem

Les cartes de bâtiment et de terrain ne sont pas incluses dans le Deck de Combat. Les joueurs choisissent eux-mêmes quelles cartes seront utilisées pendant la partie.

Les cartes de bâtiments sont utilisées pour jouer des cartes depuis la Main : invoquer des personnages, utiliser des tactiques et des sorts ou activer des reliques.

Il y a 9 types de bâtiments basiques dans le jeu de Legends of Signum :

L'Hôtel de Ville — *Le Temple* — *L'Arène* — *La Forge* — *La Bibliothèque*

Le Stand de tir — *L'école de Magie* — *La Taverne* — *La Caserne* — *Bâtiment unique*

De plus, chaque faction a ses propres bâtiments uniques.

Certaines cartes causent la destruction de bâtiments dans la Ville. Si n'importe lequel des 9 bâtiments basiques peut être construit à nouveau, chaque bâtiment unique ne peut être construit qu'une seule fois par partie.

Par exemple :
L'Hôtel de la Monnaie pour la faction de la Cité Libre de Vallor ou le Monastère pour le Saint Empire de Grypharim.

CARTES DE TERRAIN

Ces cartes sont requises pour placer des tuiles de terrains spéciales sur le Champ de Bataille. Ces tuiles sont de différentes formes et tailles. Chaque carte de terrain correspond à une tuile sur le Champ de Bataille.

Les terrains placés sur le Champ de Bataille peuvent gêner les mouvements, être complètement infranchissables, arrêter les attaques à distance et avoir d'autres effets spéciaux.

Par exemple
Les cartes de terrain Trésor Abandonné et Puits Sans Fond ne peuvent être utilisées que par un deck de la faction de la Cité Libre de Vallor.

Il y a plusieurs types de terrain basiques, comme la Forêt ou la Falaise.

De plus, Legends of Signum a des types de terrain uniques, spécifiques aux factions et dotés de règles spéciales.

Cost to play

Name

Abilities

Card type - terrain

Faction emblem

Terrain template

Avant que la partie ne commence, chaque joueur doit choisir sa faction. Les adversaires ont le droit de choisir la même faction, et un héros identique.

Le jeu continu jusqu'à ce que l'un des héros soit éliminé ou qu'un joueur atteigne 51 points de Prospérité.

Les joueurs composent leurs propres Decks de Combat, chacun pouvant contenir de 20 à 40 cartes.

Vos cartes de bâtiments et de terrains ainsi que celles qui composent votre Deck de Combat doivent être affiliées à votre faction. En outre, votre Deck de Combat peut inclure des cartes de personnages mercenaires.

Au moins la moitié du Deck de Combat doit être composé de cartes de personnage, et les mercenaires doivent obligatoirement représenter moins de la moitié de vos cartes de personnage. Les autres types de cartes peuvent être inclus dans le paquet dans n'importe quelle proportion, voire même ne pas être présents du tout.

Un deck ne peut contenir deux cartes de personnages du même nom en même temps. Les cartes de sorts, de reliques et de tactiques peuvent cependant être présentes en double.

Le nombre de cartes dans le Deck de Combat des deux joueurs n'a pas forcement à être égal, mais il doit suivre les règles générales de la création de paquet. Les Decks de Combat sont placés face cachée, afin que la première carte ne puisse être vue par les joueurs.

Par exemple :
Un Deck de Combat de 20 cartes doit inclure au minimum 10 cartes de personnages ; un deck de 35 cartes, pas moins de 18 cartes de personnages, dont 9 au maximum peuvent être des mercenaires.

Après la création des Decks de Combat, les principales zones de jeu doivent être délimitées et une place pour les figurines et les marqueurs doit être choisie. Définissez la zone de la Ville afin d'y placer vos cartes de terrains et de bâtiments. Les joueurs choisissent (selon la faction de leur héros) les cartes de terrains et de constructions qu'ils utiliseront pendant la partie.

L'ordre des tours est décidé par un lancer de dé. Le joueur qui a obtenu le score le plus élevé décide de qui commence. Cet ordre sera maintenu pendant toute la partie. Le premier joueur place son héros sur le Champ de Bataille, le socle de la figurine contre le bord de sa zone de jeu. Son adversaire fait ensuite la même chose de son côté du Champ de Bataille.

Après que les deux joueurs aient placés leurs héros sur le Champ de Bataille, il n'y a plus aucun moyen d'éviter le conflit et la bataille est sur le point de commencer !

Les joueurs reçoivent 3 points de Prospérité chacun et piochent quatre cartes depuis leurs Decks de Combat – il s'agit de leurs Mains de départ. Avant que la partie ne commence, chaque participant peut renvoyer jusqu'à quatre cartes de sa Main dans le Deck de Combat et les remplacer en piochant un nombre de cartes équivalent. Cette action ne peut être menée qu'une seule fois. Les joueurs peuvent aussi choisir de sacrifier n'importe quel nombre de carte de leur Main ; ils gagnent alors 1 point de Prospérité par carte sacrifiée. Après cela, la phase de préparation est terminée et le premier joueur entame son tour.

Turn Structure

Le jeu consiste en une série de tours que les joueurs prennent l'un après l'autre. Un tour est composé de trois phases obligatoires :

– La phase de début du tour ;
– La phase de construction ;
– La phase d'activation des créatures.

Le joueur dont c'est le tour est appelé le « joueur actif ».

Phase de Début de Tour

C'est la première phase du tour du joueur actif. Le joueur actif désengage toutes les cartes engagées dans sa zone de Ville, s'il en a. Toutes les créatures ont l'opportunité d'être activées de nouveau. Le joueur enlève tous les marqueurs d'effets temporaires qui affectent ses créatures, si leurs effets cessent avant le début du tour.

Le joueur actif pioche une carte de son Deck de Combat, la place dans sa Main et reçoit un point de Prospérité. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 10 cartes du Deck de Combat dans leurs Mains. Si un joueur a déjà 10 cartes dans sa Main, l'une d'elles, choisie au hasard par son adversaire, et envoyée au Cimetière.

Si le Deck de Combat d'un joueur est épuisé, à chaque fois qu'il devrait y piocher une carte, son adversaire reçoit des points de Prospérité à la place. La première fois que cela arrive l'adversaire obtient 1 point, puis le montant de points de Prospérité reçu double à chaque tour.

Phase de Construction

Au début de cette phase le joueur doit décider s'il souhaite construire quelque chose pendant ce tour, ou s'il préfère gagner des points de Prospérité à la place. S'il décide de sauter la phase de construction, il reçoit deux points de Prospérité supplémentaires. Dans bien des cas, construire un bâtiment nécessite d'avoir accumulé suffisamment de points de Prospérité.

Le joueur actif choisit quels bâtiments il compte construire et dans quel ordre. Les joueurs ne peuvent pas construire plus d'un bâtiment par phase.

Pour construire un bâtiment, sa carte est nécessaire. La construction est considérée terminée lorsque le coût en points de Prospérité a été entièrement payé et que la carte a été placée dans la zone de la Ville du joueur actif. L'ordre dans lequel sont placées les cartes de bâtiments n'a pas d'importance, pas plus que l'ordre dans lequel ils sont construits.

Untapped buildings

Tapped buildings

Un bâtiment construit dans le tour en cours peut être utilisé immédiatement. Les bâtiments qui ne sont pas utilisés sur le moment sont désignés comme désengagés, ceux qui sont utilisés pendant le tour en cour sont désignés comme engagés. Les cartes des bâtiments engagés sont tournées sur le côté, elles ne peuvent pas être utilisées une nouvelle fois dans le même tour.

Les bâtiments construits dans votre Ville peuvent être utilisés pour:
— Jouer des cartes depuis votre Main ou des cartes de terrain;
— Utiliser les effets indiqués sur une carte de bâtiment.

Le maximum autorisé de constructions dans votre Ville est de 12. Vous n'avez pas le droit d'enlever les bâtiments construits de la zone de la Ville à volonté.
La Ville ne peut contenir deux bâtiments du même nom. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir deux Hôtels de Ville ou deux Tavernes. De plus vous n'avez pas le droit de construire un autre bâtiment de classe s'il y en a déjà un de présent dans votre Ville, et ce même si leurs noms sont différents – par exemple, la Guilde des Marchands et la Guilde des Ombres ne peuvent être présentes simultanément dans votre Ville.

PHASE D'ACTIVATION DES CRÉATURES

Pendant cette phase le joueur actif peut :
-jouer des cartes de personnages, de sorts, de reliques ou de tactiques depuis sa Main ;
-activer des créatures sur le Champ de Bataille ;
-jouer une seule carte de terrain.

Le joueur peut effectuer ces actions dans n'importe quel ordre. Il ne peut pas jouer de cartes de bâtiments durant cette phase. Avant de jouer des cartes depuis sa Main, le joueur doit déclarer quelles cartes il va activer. On appelle cela «déclarer ses actions».

Chaque carte du Deck de Combat a son coût d'activation indiqué dans le coin supérieur gauche. Pour activer une carte depuis votre Main, il faut que votre zone de Ville dispose des bâtiments nécessaires à son activation, construits et désengagés, ce qui signifie qu'ils ne doivent pas avoir été utilisés pour activer d'autres cartes ou effets pendant ce tour. Vous devez de plus payer le coût d'activation de la carte en engageant (pivotant) tous les bâtiments nécessaires dans la Ville et en vous retirant un certain nombre de points de Prospérité, lorsque c'est requis.

Parfois, «n'importe quel bâtiment» ( ) peut être indiqué dans le coût d'activation de la carte. Cela signifie que l'activation de cette carte ne nécessite pas l'engagement d'un bâtiment particulier, n'importe lequel convient.

Par exemple :
Vous voulez activer la carte de personnage Rowena, la fille du Duc. Les exigences d'invocation du personnage indiquent «Temple, 2 bâtiments supplémentaires». Avant d'invoquer Rowena sur le Champ de Bataille, vous devez engager le Temple de votre Ville ainsi que deux bâtiments de votre choix.

La carte de personnage activée est placée près de la carte du héros et la figurine du personnage est placée sur le Champ de Bataille, de manière à ce que son socle touche le bord du Champ de Bataille appartenant au joueur. Quand un personnage est invoqué, il ne peut pas être placé à moins d'une distance S (8 cm) de l'une des créatures de l'adversaire. Si c'est impossible alors le personnage peut être placé sans restriction, mais il recevra un Coup de poignard de la part de chaque figurine hostile à une distance S ou moins.

Par exemple :

Un personnage a la compétence « Aura S : vos gagnent +1 », ce qui signifie que tous les personnages alliés dans un rayon S reçoivent +1 . Cette compétence affectera les autres figurines aussitôt que le personnage sera invoqué sur le Champ de Bataille.

Un personnage qui vient d'être invoqué sur le Champ de Bataille est considéré comme activé et ne peut pas effectuer d'action ce tour-ci. Si un adversaire l'engage dans un combat en mêlée, ou déclare une attaque à distance, ce personnage peut se défendre selon les règles générales. Si le personnage possède une compétence passive qui affecte les autres personnages et ne requiert aucune activation, celle-ci sera active immédiatement après que le personnage ait été invoqué sur le Champ de Bataille.

La carte de créature et sa figurine sur le Champ de Bataille restent en jeu jusqu'à ce que la créature soit éliminée, c'est-à-dire jusqu'à ce que le nombre de marqueurs blessure soit égal à ses points de santé. La carte de la créature est alors envoyée au Cimetière et sa figurine est retirée du Champs de Bataille.

Un joueur ne peut avoir plus de 7 personnages en même temps sur le Champ de Bataille.

Si un joueur joue une carte de sort (par exemple Boule de Feu ou Soin de Masse), elle prend effet immédiatement et la carte est envoyée au Cimetière.

Les cartes de relique ne peuvent être données qu'au héros du joueur. Les reliques activées pendant le tour peuvent être immédiatement utilisées par le héros. Une relique reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou remplacée par une autre du même type, auquel cas elle est envoyée au Cimetière.

Une carte de tactique activée est placée face cachée près de la carte du héros. Elle n'est pas révélée à l'adversaire, mais le joueur doit déclarer qu'il active une carte de tactique et engager les bâtiments nécessaires. Nous recommandons de noter les coûts des cartes de tactiques activées, avec des dés ou vos propres marqueurs.

Les cartes de tactiques restent cachées jusqu'à ce que ses conditions d'activation soient rencontrées. Au moment où cela arrive, le joueur retourne la carte et la montre à son adversaire, les effets de la tactique sont appliqués et la carte est envoyée au Cimetière.

Le prochain personnage peut commencer son tour seulement après que le précèdent ait terminé toutes ses actions. Vous ne pouvez pas activer un personnage, commencer son tour, puis en activer un autre, et revenir sur le tour du premier personnage. Vous ne pouvez pas non plus activer plusieurs fois la même créature en un tour.

Après que tous les personnages du joueur actif se trouvant sur le Champ de Bataille aient été activés, le tour peut être déclaré terminé. Toutes les compétences et les effets actifs jusqu'à la fin du tour, ou les compétences qui ne s'activent qu'à la fin du tour sont déclarées dans l'ordre choisi par le joueur contrôlant les cartes qui disposent de ces compétences ou effets. Après cela, le tour de l'autre joueur commence.

JOUER LES CARTES DE TERRAIN

Le joueur actif ne peut activer qu'une seule carte de terrain par tour, et cela peut nécessiter la présence de certains bâtiments dans votre Ville. Un joueur ne peut jouer que les cartes de terrains affiliées à sa faction.

Lorsqu'il joue un terrain, le joueur doit placer la carte respective dans la zone de sa Ville et poser la tuile correspondante au type de terrain sur le Champ de Bataille. Cette tuile ne doit pas être placée en contact avec la base d'une figurine, ni à moins de la distance S (8cm) du bord du Champ de Bataille appartenant au joueur ou d'une autre tuile de terrain, ni à moins de la distance M (10cm) du bord du terrain adverse. Si le Champ de Bataille ne présente aucune zone correspondant à ces critères, la carte de terrain ne peut pas être activée.

Les cartes de terrain comme la Forêt ou la Falaise sont utilisables par n'importe quelle faction. Les joueurs peuvent les jouer autant de fois qu'ils le veulent pendant la partie, mais seulement une fois par tour.

Les types de terrains uniques spécifiques aux factions possédants leurs propres noms (telles les Catacombes Menaçantes, l'Autel de la Guérison et ainsi de suite) ne peuvent être joués qu'une seule fois par partie. Si un terrain spécifique à une faction a été placé sur le Champs de Bataille par un joueur, il ne pourra plus être joué.

Certaines cartes permettent la destruction de terrains sur le Champ de Bataille. S'il s'agit d'un terrain commun et non unique, il pourra être joué à nouveau.

Certaines cartes permettent la destruction de terrains sur le Champ de Bataille. S'il s'agit d'un terrain commun et non unique, il pourra être joué à nouveau.

Les effets d'un terrain sont actifs aussi longtemps que le terrain reste sur le Champ de Bataille. Les terrains peuvent avoir les effets suivants :

Infranchissable — Les créatures sans le Vol ne peuvent pas traverser ce type de terrain pendant un déplacement. Aucune créature n'a le droit de terminer son mouvement sur un terrain possédant cette compétence.

Difficile — Si une créature sans le Vol touche la tuile de ce terrain avec sa base pendant un déplacement, sa distance de mouvement est réduite à S. Les créatures possédant une distance de mouvement S ne sont pas ralenties par un terrain difficile. Si un personnage s'était déjà déplacé sur une distance supérieure à la distance S avant de toucher la tuile de terrain, il doit immédiatement s'arrêter à son contact. Si une créature commence son tour au contact d'un terrain difficile, sa valeur de mouvement pendant ce tour sera de S, et elle ne pourra pas utiliser la règle Course.

Bloque la Ligne de Vue — Les joueurs ne peuvent établir de ligne de vue à travers cette tuile de terrain.

Protection contre les tirs — Si une figurine en contact avec la tuile d'un terrain de ce type devient la cible d'une attaque à distance, ou si la ligne de vue de l'attaquant passe à travers la tuile de terrain, le défenseur peut relancer n'importe quel jet de dé raté lors de sa défense contre les attaques de Tir ou de Lancer. Si l'attaque est un Tir Magique, la créature se défendant la traitera à la place comme si elle était un Tir simple utilisant les règles standards des attaques à distance. common Shot according to standard rules of ranged attacks.

LES RUINES

Si un personnage est en contact avec un élément de terrain de type Ruine, il peut le fouiller pour avoir une chance de trouver un trésor caché. Les résultats de la fouille sont déterminés par un lancer de dé et n'affectent que le personnage ayant mené les recherches, à moins que le contraire ne soit spécifié. Les personnages ne peuvent pas fouiller une ruine s'ils sont en contact avec une créature ennemie. Une fois la fouille menée à bien, le tour du personnage se termine immédiatement. Les héros ne peuvent pas fouiller les ruines. Une ruine ne peut être fouillée qu'une seule fois durant la partie, peu importe le résultat.

Les personnages peuvent utiliser un passage secret et se déplacer entre deux ruines ayant déjà été fouillées, peu importe la distance entre les ruines. Pour ce faire le joueur actif doit lancer un dé pendant que la figurine est au contact de la ruine fouillée. Si le résultat est une Mire, aucun passage secret n'a été trouvé – le personnage reste à sa place et son tour est terminé. Si le résultat est une Hache ou un Bouclier/Hache, la chance est avec vous et votre personnage trouve un passage secret – la figurine peut être déplacée en contact avec n'importe quelle autre ruine fouillée sur le Champ de Bataille, mais pas en contact avec une créature ennemie. Le tour du personnage s'achève après cela. Notez qu'un personnage avec la compétence « Peut relancer le dé pendant la fouille de ruines » peut aussi relancer le dé en cherchant un passage secret.

Les personnages camouflés peuvent fouiller les ruines et chercher des passages secrets sans perdre leurs marqueurs de furtivité.

Le début du tour d'une créature est appelé activation de la créature. Chaque créature dans Legends of Signum peut effectuer les actions suivantes pendant leur activation :

- Se déplacer sur tout ou partie de la distance de mouvement indiquée sur sa carte, ou utiliser la règle Course ;
- Se déplacer sur tout ou partie de sa distance de mouvement et entrer en combat en mêlée ;
- Entrer en combat en mêlée si elle est déjà en contact avec une figurine adverse ;
- Effectuer un Tir ou n'importe quelle attaque à distance, si la créature a la capacité d'attaquer à distance ;
- Utiliser n'importe quelle compétence indiquée sur sa carte.

Les joueurs doivent activer toutes leurs créatures sur le Champ de Bataille durant leurs tours respectifs. Un joueur peut passer le tour d'une créature, mais celle-ci est tout de même activée.

MOUVEMENT

La distance de mouvement est indiquée sur la carte de personnage et correspond à une lettre sur un fond bleu. Pour faciliter l'utilisation, toutes les distances de mouvement dans le jeu sont divisées en 4 distances principales :

- petit S (8 cm) ;
- moyen M (10 cm) ;
- long L (15 cm) ;
- très long XL (25 cm).

Les joueurs peuvent déplacer les figurines de leurs créatures à travers le Champ de Bataille jusqu'à la distance indiquée sur leurs cartes respectives, ou moins. Chaque figurine a sa propre base d'un diamètre défini de 32mm, 50mm ou 60mm en fonction de sa taille. Aucune figurine ne peut tirer un avantage de mouvement grâce à la taille de sa base.

Si à n'importe quel moment de son déplacement votre figurine touche la base d'une figurine adverse, elle s'arrête immédiatement, même si elle n'a pas terminé son mouvement. Votre figurine est considérée comme étant entrée en contact. Si une figurine termine son mouvement au contact de deux figurines adverses ou plus, le joueur actif choisit avec laquelle il souhaite entrer en combat en mêlée.

Si une créature s'est déplacée pendant son tour, elle ne pourra utiliser aucune attaque pendant ce tour sauf en combat en mêlée.

Si une créature commence ou termine son mouvement sur un terrain difficile ou qu'elle le traverse pendant son activation, sa distance de mouvement est réduite à S.

Les figurines ne peuvent pas traverser les autres miniatures, ni les terrains infranchissables, et ne doivent pas y terminer leur mouvement. Elles doivent contourner ces obstacles, et la distance nécessaire pour y parvenir doit être prise en compte.

RÈGLE DE LA COURSE

Avant qu'une créature ne se déplace, son propriétaire peut déclarer qu'elle utilisera la Course pendant ce tour. Dans ce cas sa distance de mouvement est augmentée jusqu'à la valeur suivante, ce qui signifie qu'elle passe de S à M, de M à L, ou de L à XL. Les figurines dotées d'une distance de mouvement XL ne peuvent utiliser la Course, pas plus que les figurines en contact avec une ou plusieurs figurines adverses. Si une créature utilise la Course, son tour est terminé immédiatement après la fin de son mouvement. Aucune action ne peut être effectuée après une Course, pas même un combat en mêlée.

Si pendant sa Course votre figurine entre en contact avec une figurine de votre adversaire, elle s'arrête immédiatement et reçoit un Coup de Poignard de la part de la figurine adverse qui est désormais en contact avec elle.

RÈGLE DU COUP DE POIGNARD

Un Coup de Poignard est principalement déclaré dans deux cas :

- quand une figurine se déplace hors du contact de son adversaire ;
- quand une figurine entre en contact avec un adversaire en utilisant la règle Course.

Lorsque c'est le cas, chaque figurine adverse qui était ou qui entre en contact avec votre créature doit lancer un dé. Le Coup de Poignard n'est pas une attaque, mais il est considéré réussi avec le résultat ou . Si la figurine a des blessures, elle ne peut causer de dommages qu'en obtenant un sur son jet. Les créatures possédant la compétence Vigoureux sont les seules exceptions. Une figurine ne peut pas se défendre contre un Coup de Poignard, chaque lancer réussi touche automatiquement. Un personnage avec un marqueur de furtivité peut déclarer un Coup de Poignard, mais il perd alors son marqueur.

Dans la plupart des cas la règle du Coup de Poignard sera appliquée quand votre figurine cherchera à se dégager du contact d'une figurine adverse. Même si une figurine se déplace tout en restant en contact avec la figurine de l'adversaire (par exemple pour se poster derrière elle et continuer le combat), la règle du Coup de Poignard s'appliquera.

Même les créatures dotées d'une force de 0, incapables de se battre en combat en mêlée dans des circonstances normales peuvent infliger des Coups de Poignard aux créatures ennemies.

COMBAT EN MÊLÉE

Si votre figurine entre en contact avec une figurine adverse pendant un mouvement, ou qu'elle commence son tour au contact que de l'une d'elle, elle peut entrer en combat en mêlée. Une créature ne peut déclarer de combat en mêlée qu'une seule fois par activation, à moins que sa carte ne précise le contraire.

La figurine du joueur actif est considérée comme étant l'attaquant, par conséquent la figurine du second joueur est le défenseur. Si la figurine du joueur actif est en contact avec plusieurs figurines de l'opposant, le joueur ne peut en choisir qu'une seule pour se battre en mêlée ce tour-ci. Un personnage seul ne peut attaquer plusieurs ennemies en même temps. Cependant, plusieurs figurines peuvent attaquer la même cible durant un tour, à condition qu'elles puissent entrer en contact avec elle.

Le défenseur doit être le premier à assigner les dés de force à l'attaque et/ou la défense et le déclare. Après quoi, l'attaquant déclare lui aussi la façon dont il assigne ses dés de force. Les joueurs peuvent choisir de dédier tous leurs dés à

l'attaque ou à la défense s'ils le veulent. Si une créature a une valeur de force de 0, elle ne peut ni attaquer ni se défendre en combat en mêlée.

Si une figurine est attaquée par plusieurs adversaires elle n'a le droit de riposter qu'une seule fois, et doit ensuite assigner tous ses dés de force à la défense. On considère qu'un seul combat est suffisant pour fatiguer la créature et l'obliger à se concentrer sur sa défense contre le ou les adversaires suivants.

Une figurine peut rester en contact avec une figurine adverse sans pour autant déclarer de combat en mêlée. Elle peut simplement rester sur place, rendant un tir ou un déplacement difficile pour l'ennemi.

En combat en mêlée, le paramètre de force d'une figurine indique le nombre de dés dont elle disposera lors de la mêlée. Ces dés peuvent être utilisées à la fois pour l'attaque et pour la défense. Chaque dé d'attaque produit 1 point de dommage s'il touche. Un dé de défense permet à votre figurine de bloquer 1 dommage.

Par exemple
Une figurine a une valeur de force de 3, ce qui signifie qu'elle a 3 dés disponibles pour le combat en mêlée. Le joueur peut attribuer ses 3 dés à l'attaque, ou 2 à l'attaque et 1 à la défense, etc.

Le joueur actif a toujours un avantage lorsqu'il assigne ses dés car il connaît déjà le choix de son adversaire. Par exemple, si l'adversaire utilise tous ses dés pour la défense, il n'y a aucune raison de gâcher les dés de la créature attaquante en les attribuant à sa défense, mieux vaut utiliser tous les dés pour l'attaque.

ATTAQUE

Après que les deux joueurs aient assignés leurs dés à l'attaque ou à la défense, ils lancent tous leurs dés d'attaque en même temps. Si la figurine n'a pas de marqueur de blessure, elle touchera sa cible sur tous les résultats et .

Si une créature est blessée, elle ne peut cause de dommages que si le résultat est . Les créatures avec la compétence Vigoureux sont une exception à cette règle et causent toujours des dommages sur un résultat et , qu'elles aient des marqueurs blessure ou non.

Si le résultat d'un dé d'attaque est une ou, dans le cas d'une créature blessée, un ou une , cela signifie que l'attaque est infructueuse et aucun dommage n'est causé.

DÉFENSE

Après que les deux joueurs aient lancés leurs dés d'attaque, ils lancent ceux de défense.

Pour bloquer une attaque réussie de la part de l'adversaire en combat en mêlée, la créature doit obtenir un . Ce résultat ne change pas même si la créature qui se défend est blessée.

Chaque résultat réduit le nombre de blessures réussies par l'adversaire de 1.

Si toutes les attaques ennemies sont ratées et que la créature a toujours des dés de défense à utiliser, les lancer n'est pas nécessaire, mais les dés sont toujours utilisés et ne peuvent pas être recyclés en dés d'attaque. Lorsque vous vous cachez derrière votre bouclier, vous perdez l'opportunité de délivrer un coup fatal à votre adversaire. C'est là le prix de l'excès de précaution.

La Frappe Magique est une attaque de mêlée spéciale. Ce genre d'attaque est impossible à bloquer, donc aucun dé de défense n'est lancé et toutes les attaques réussies touchent automatiquement.

BLESSURES

Les dommages sont le nombre de blessures qu'une créature devrait recevoir après une attaque ou à cause des effets d'une carte. Les dommages infligés à une créature sont indiqués par des marqueurs spéciaux sur la carte. Si elle avait des marqueurs d'armure, ils seront enlevés avant que des dommages puissent être appliqués (un marqueur d'armure pour un point de dommage). Quand il ne reste plus aucun marqueur d'amure, la créature reçoit des marqueurs de blessure.

Exemple de Dommages :
Si vous jouez une carte de sort avec l'effet « 3 dommages » sur un personnage avec 3 (❤) et 2 (🛡), ce personnage perds d'abord deux marqueurs d'armure et ensuite reçoit un marqueur de blessure.

Si le nombre de marqueurs blessure devient égal à sa santé, la créature est éliminée. Sa figurine est enlevée du Champ de Bataille, sa carte est envoyée au Cimetière et la créature perd tous ses marqueurs de blessure et les effets et compétences qu'elle avait acquis. Étant donné que tous les dés d'attaque sont lancés en même temps, les deux combattants peuvent mourir pendant la mêlée. C'étaient de valeureux combattants, qui firent face jusqu'au bout…

Exemple de Blessures :
Si vous jouez une carte de sort avec l'effet « 3 blessures » contre un personnage avec 3 (❤) et 2 (🛡), il reçoit 3 marqueurs de blessure et meurt immédiatement.

Une créature peut aussi recevoir des dommages à cause de l'utilisation d'une compétence de créature, d'un sort ou d'une tactique.

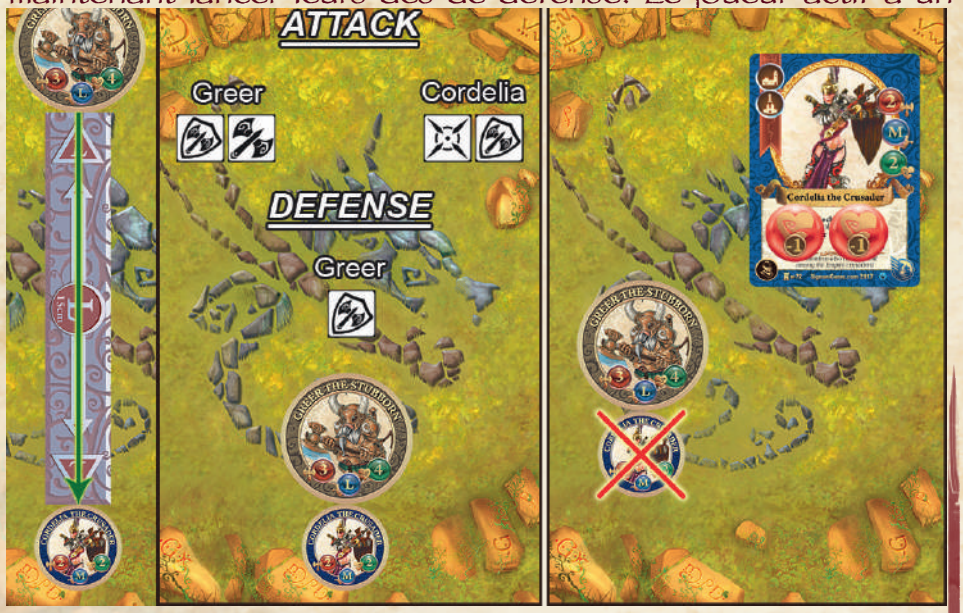
Bien que les règles dictent que les jets de dés doivent avoir lieu en même temps pour l'attaque comme pour la défense, ce n'est pas important pour la mécanique du jeu. Si vous n'avez que peu de dés ou que vous trouvez plus simple de lancer les dés chacun son tour, vous pouvez le faire, et dans l'ordre que vous voulez. Mais ce ne sera fait qu'après que les joueurs aient assignés leurs dés de défense et d'attaque.

Exemple de combat en mêlée :

Le joueur actif déplace la figurine de son personnage, Greer l'Obstiné, au contact de Cordelia la Croisée, une figurine de son adversaire. Greer a les paramètres suivants : force 3 et 4. Cordelia a 2 et 2. Greer déclare une attaque sur Cordelia. LE SECOND JOUEUR DOIT DÉCLARER DE QUELLE MANIÈRE IL ASSIGNE SES DÉS POUR LA DÉFENSE ET L'ATTAQUE. La valeur de force de Cordelia étant de 2, le second joueur peut utiliser 2 dés. À cause de la compétence Téméraire de Cordelia, le joueur n'a d'autre choix que de les utiliser tous les deux pour l'attaque.

Le joueur actif a trois dés, et décide d'utiliser 2 dés pour l'attaque et 1 pour la défense. Les deux joueurs lancent leurs dés d'attaque en même temps. Pour réussir une attaque, ils doivent tous deux obtenir un résultat Hache ou Bouclier/Hache. Les joueurs utilisent un D6 commun pour cela, et le joueur actif obtient 5 et 3, ce qui correspond respectivement à et . Le second obtient 1 et 6, qui correspondent à Mire et . Cela signifie que les deux attaques de Greer sont réussies, tandis que Cordelia a une attaque réussie et une ratée. Par conséquent, Greer devrait recevoir 1 blessure et Cordelia en recevrait 2.

Les combattants doivent maintenant lancer leurs dés de défense. Le joueur actif a un dé de défense de côté, le second n'en a pas. Le premier joueur obtient un 5, qui correspond à une défense réussie. Greer est donc sorti sain et sauf de la mêlée tandis que Cordelia a subi deux blessures. Étant donné qu'elle n'avait que 2 points de vie, elle est éliminée et sa figurine est retirée du Champ de Bataille. La carte de Greer l'Obstiné reste inchangée.



ATTAQUE À DISTANCE

Pour réaliser une attaque à distance, la figurine doit posséder l'une des capacités suivantes : Tir X, Lancer X ou Tir Magique X (X représentant le nombre de dés disponible pour l'attaque à distance). La figurine ne doit pas bouger avant une attaque à distance, sauf si elle a une compétence qui le permet, comme Tireur Rapide.

Les attaques à distance ne peuvent pas être exécutées après avoir utilisé la Course.

La portée maximale de ce type d'attaque dans Legends of Signum est XL (25 cm).

Avant d'effectuer une attaque à distance, le joueur doit être capable d'établir une ligne de vue (LdV) entre le tireur et sa cible. Une LdV est une ligne droite qui part de la base de votre créature jusqu'à la base de la cible et qui n'est bloquée par rien. Que vous ne puissiez voir qu'une petite partie de la base ou une moitié n'est pas important, si vous pouvez établir une LdV vers n'importe quel point de la base, vous pouvez effectuer une attaque à distance. Si aucune LdV n'est traçable, l'attaque ne peut pas être exécutée, même si la cible est à portée de tir.

Keep in mind that miniatures in the Legends of Signum have a 360 degrees field of sight and their facing does not matter when drawing LoS.

Une LdV peut être bloquée par :

- vos figurines (sauf les créatures cachées) ;
- les figurines adverses (sauf les créatures cachées) ;
- les tuiles de terrain avec l'effet «Bloque les lignes de vues».

Les LdV vers les créatures avec le Vol sont traitées de la même façon que les autres. Les créatures Volantes ne restent pas en l'air indéfiniment mais s'envolent pour se déplacer, donc lorsqu'elles ne se délacent pas les autres figurines et les terrains les masquent selon les règles générales.

Le tireur ne pourra pas déclarer d'attaque à distance s'il est en contact avec une figurine adverse.

Vous pouvez choisir pour cible une figurine ennemie même si elle est en contact avec l'une des vôtres.

Après avoir activé votre figurine vous devez faire ce qui suit pour exécuter une attaque à distance :

- Mesurer la distance jusqu'à la cible ;
- Établir une LdV ;
- Lancer X dés, où X est la valeur de l'attaque à distance du tireur, en tenant compte de tous les modificateurs.

Les Tirs et les Tirs Magiques sont considérés réussis si le résultat du dé est une . La cible reçoit 1 point de dommage pour chaque s'il s'agit d'un Tir ou 1 blessure pour un Tir Magique. Un Lancer est considéré réussi en obtenant les résultats et . Chaque dé réussi délivre 1 point de dommage.

Le joueur dont la figurine est la cible d'un Tir ou d'un Lancer peut tenter de se défendre. Pour ce faire, il lance autant de dés qu'il y a de touches réussies. Le paramètre de force de la cible n'est pas pris en compte dans ce cas. Chaque résultat réduit le nombre de touches réussies de 1.

Les Tirs Magiques suivent les mêmes règles que les Tirs, mais la cible ne peut pas se défendre. Aucun dé de défense n'est donc lancé.

Certains effets de terrain peuvent affecter les attaques à distance, comme par exemple «Défense contre les attaques à distance» ou «Bloque les lignes de vue».

Un exemple d'attaque à distance :
Le joueur actif contrôle Garrus l'Arbalétrier avec la compétence Tir 3. Le second joueur possède Severus, Le Légionnaire Honoré avec 1 et 2. Il n'y a aucune autre figurine et aucune tuile de terrain entre Garrus et Severus, une LdV peut donc être établie. La distance qui les sépare est de moins de 25 cm (XL). Le joueur actif déclare un tir sur Severus et jette 3D6. Les résultats sont , , (1, 5, 2 sur les D6). Cela signifie que 2 tirs de Garrus l'Arbalétrier ont touchés leurs cibles. Cependant, malgré le fait que Severus n'ait qu'une force de 1, le second joueur peut lancer 2 dés pour tenter d'éviter les tirs. Le joueur obtient 3 et 5, qui correspondent à et . Cela signifie qu'il a réussi à éviter un tir : Severus, le Légionnaire Honoré reçoit 1 point de dommage à la place de 2, et un marqueur de blessure est placé sur sa carte.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Les cartes contiennent des informations sur les effets qu'elles possèdent. Si un effet indiqué sur la carte contredit les règles générales du jeu, le texte de la carte prévaut.

Si une créature ne possède que l'une des compétences basiques, la carte n'indiquera que le nom de cette compétence. Si la compétence est unique, sa description complète sera indiquée sur la carte.

Si une compétence requiert le choix d'une cible pour ses effets (par exemple, la compétence de Ruphus qui énonce « Votre gagne +1 ou +2 »), ce choix revient au joueur qui contrôle la carte ou la créature.

Par exemple
La compétence Soigneur, qui permet de soigner les autres créatures, nécessite une activation. Toute créature possédant cette compétence peut choisir de l'utiliser pendant son propre tour et ne pourra plus bouger après cela, ou peut agir selon les règles générales si elle décide de ne pas l'utiliser.

Par exemple
La compétence Cible Difficile force votre adversaire à relancer tous ses jets d'attaque à distance réussis quand il cible une créature qui en est dotée. L'effet est actif tout le temps et ne nécessite pas de condition d'utilisation.

Certaines compétences peuvent nécessiter l'activation de la créature. Elles seront indiquées , et cela signifie que la créature doit utiliser son tour entier. Si elle s'est déjà déplacée ou qu'elle est en contact avec une créature adverse, elle ne pourra pas utiliser de compétence spéciale nécessitant une activation.

Si la description de la compétence n'indique pas qu'elle requiert une activation, alors la compétence est active tout le temps.

D'autres compétences peuvent nécessiter qu'une condition spéciale soit respectée pour qu'elles prennent effet. Ces conditions peuvent être l'application de dommages, l'élimination d'un personnage adverse, etc.

Par exemple
Chasse autorise une créature à attaquer une seconde figurine pendant le même tour, mais elle doit au préalable avoir éliminé la cible originale avec laquelle elle est entrée en mêlée.

Les compétences avec le même nom ne s'additionnent pas, un principe de prévalence est utilisé à la place : le paramètre le plus élevé remplace le moins élevé. Cependant, si la compétence dispose d'un « + », elle s'ajoute à la compétence semblable dont la cible dispose, si c'est applicable. 🛡 est une exception, même si un personnage n'en a pas initialement, après avoir été la cible d'un effet +2 🛡 il gagnera deux marqueurs d'armure.

Par exemple
Un joueur invoque Ruphus, l'Écuyer, sur le Champ de Bataille, et utilise son Premier Mot, donnant à Herrick +2 🛡. Bien que Herrick n'ait pas cette compétence initialement, il recevra tout de même deux marqueurs d'armure.

Par exemple
Une figurine a la compétence Maître de l'attaque 1 qui lui permet de relancer un jet de dé raté durant une mêlée. Un sort lancé sur la figurine lui confère Maître de l'attaque 2. Après que le sort ait été lancé, le joueur propriétaire de la figurine ne peut relancer que 2 dés ratés d'attaque en mêlée.

Les effets d'une carte sont notés dans la zone de texte située sous l'illustration et le nom. Durant la partie, les créatures pourront à la fois gagner de nouvelles compétences et perdre celles qu'elles avaient.

Parfois les compétences ont des effets négatifs qui empêchent un personnage d'utiliser les règles générales.

Les compétences telles que Premier Mot α et Dernière Parole Ω ne prennent effets qu'une fois par partie. Premier Mot α est activé quand le joueur joue la carte depuis sa Main. Dernière Parole Ω s'active quand la carte est envoyée au Cimetière.

Par exemple
Lent empêche tout personnage avec cette compétence d'utiliser la Course.

Par défaut les compétences des cartes qui appliquent un effet sont actives jusqu'à la fin de la partie. Si l'effet est limité dans le temps, cela sera indiqué après sa description.

FURTIVITÉ

Un personnage disposant de la compétence Camouflé ne pourra pas être la cible d'attaques ou d'autres actions de la part des créatures adverses, s'il possède un marqueur de furtivité. Quand un personnage avec cette compétence est invoqué sur le Champ de Bataille, le joueur doit lui donner un marqueur de furtivité, qui sera retiré lorsque le personnage sera découvert.

Un personnage avec un marqueur furtivité est considéré camouflé.

Un personnage camouflé perds sont marqueur de furtivité lorsqu'il annonce une attaque, qu'il est activé pour utiliser une compétence, qu'il utilise le Coup de Poignard ou qu'une figurine adverse le détecte. Pour ce faire, la figurine ennemie doit entrer en contact avec le personnage camouflé sans utiliser la Course, puis lancer un dé pour sa détection. Si le résultat est obtenu, le personnage camouflé est détecté et perd son marqueur de furtivité. Une figurine qui a réussi une détection peut immédiatement attaquer le personnage détecté. Si le personnage détecté n'est pas découvert, la figurine ennemie doit immédiatement mettre fin à son tour.

Les créatures avec Tir Magique peuvent aussi détecter les personnages camouflés se trouvant à moins de la distance XL d'eux. Pour ce faire, elles doivent établir une LdV vers le personnage camouflé et lancer un dé. Si le résultat est , la créature peut immédiatement déclarer un Tir Magique, avec l'ennemi découvert comme cible.

Les personnages camouflés :

- ne bloquent pas les LdV pour les attaques à distance ;
- ne peuvent pas être la cible d'un Coup de Poignard tant qu'ils ont un marqueur furtivité, mais peuvent en déclarer un, perdant le marqueur par la même occasion ;
- peuvent utiliser la Course ;
- peuvent fouiller les ruines sans perdre leur marqueur de furtivité, et peuvent fouiller même en étant au contact d'une figurine adverse.

Les figurines ennemies qui sont en contact avec un personnage camouflé peuvent déclarer des attaques à distance et activer leurs compétences, et ne sont pas sujettes au Coup de Poignard si elles s'en éloignent.

La règle du Retour dans l'Ombre

Les personnages dotés de la compétence Furtivité peuvent disparaître et recevoir un marqueur de furtivité même après avoir été découvert. Pour cela, ils doivent être activés sans être au contact avec une créature ennemie, et ne doivent pas avoir été la cible d'une attaque à distance durant le précédant tour adverse. Un personnage ne peut avoir plus d'un marqueur de furtivité à la fois.

Une partie n'est pas finie lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes dans son Deck de Bataille, mais à chaque fois que ce joueur doit piocher une carte, son adversaire reçoit des points de Prospérité. L'adversaire reçoit un point la première fois, puis deux points, puis quatre, huit, etc. Le nombre de points de Prospérité sera doublé à chaque fois, jusqu'à ce qu'il atteigne le montant nécessaire pour la victoire.

Cette règle permet de terminer la partie même l'élimination des héros est impossible et que les joueurs refusent de s'accorder sur un match nul.

Conditions De Victoire

La victoire dans Legends of Signum peut être atteinte des deux façons suivantes.

La première manière consiste à éliminer le héros adverse. Le joueur dont le héros survit devient le vainqueur.

Si l'élimination du héros active une carte tactique ou un effet qui peut influencer le résultat de la partie, tous ces effets seront pris en compte avant la fin de la partie. Par exemple, ces effets peuvent augmenter le niveau de Prospérité d'un joueur ou d'une manière ou d'une autre éliminer aussi le héros adverse.

La seconde manière de gagner la partie se fait à travers la Prospérité. Un joueur peut gagner la partie en accumulant 51 points de Prospérité.

Il peut y avoir une limite de temps basée sur un accord mutuel ou des règles de tournois. Si à la fin du temps imparti les deux héros sont encore sur le Champ de Bataille, c'est le joueur dont le héros a le moins de marqueurs de blessure qui gagne.

Si le nombre de marqueur de blessure est le même sur les deux héros, ou qu'ils s'entretuent en se battant dans une mêlée, les joueurs comparent leurs points de Prospérité et le coût des bâtiments construits dans leurs Villes. Si ces nombre sont aussi similaires, alors le joueur le plus sanguinaire, c'est-à-dire celui qui a éliminé le plus grand nombre de personnages averses pendant la partie, gagne.

Nous recommandons aux joueurs de n'utiliser celles-ci qu'après avoir entièrement maîtrisé les règles basiques de Legends of Signum.

ARCHITECTES EXPÉRIMENTÉS

Dans cette variante, avant que le jeu ne commence, les joueurs assemblent un autre paquet, le Deck de Construction, qui est constitué de cartes de bâtiments placées dans l'ordre de votre choix, mais qui ne doit pas excéder 12 cartes. Ce Deck devient une zone secrète comme le Deck de Bataille. Vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes du Deck de Construction pendant la partie.

Pendant la phase de construction vous devez piocher une carte du Deck de Construction. Vous ne pourrez pas en piocher d'autres tant que le bâtiment obtenu n'aura pas été construit.

JEU À TROIS JOUEURS

La Bataille des Trois, comme son nom le suggère, permet à trois joueurs de prendre part au jeu en même temps. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul héros sur le Champ de Bataille ou que l'un des joueurs atteint 51 points de Prospérité.

Example of player placement in variant The Battle of Three

Le premier joueur choisit l'un des angles de la zone de jeu et mesure, depuis cet angle, une distance égale à XL le long du bord du Champs de Bataille et dans le sens des aiguilles d'une montre pour revendiquer ce côté. Le joueur sur sa gauche choisit à son tour un angle, et ainsi de suite. L'ordre des tours se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Toutes les compétences des cartes dont l'effet se poursuit jusqu'à la fin du tour adverse, ou qui prennent effet à la fin du tour adverse seront actives jusqu'à la fin du tour du troisième joueur ou prendront effet à la fin de celui-ci. Cela signifie que les deux adversaires doivent terminer leurs tours.

Si une compétence permet à un joueur d'affecter les créatures ou les cartes de ses adversaires, alors le joueur choisit l'adversaire qui sera ciblé.

1 JEU À QUATRE JOUEURS

Example of player placement in variant Free for all

Cette variante permet à quatre joueurs de s'affronter sur le jeu dans un scenario «chacun pour soi».

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul héro sur le Champ de Bataille et que les trois autres sont tombés, ou jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 51 points de Prospérité.

Comme avant, le droit au premier tour est décidé par un lancer de dé. Le joueur à la droite du gagnant prend le tour suivant, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur choisit l'un des angles de la zone de jeu et mesure, depuis cet angle, une distance égale à XL le long du bord du Champs de Bataille et dans le sens des aiguilles d'une montre pour revendiquer ce côté. Le joueur sur sa gauche choisit à son tour un angle, et ainsi de suite. L'ordre des tours se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Toutes les compétences des cartes dont l'effet se poursuit jusqu'à la fin du tour adverse, ou qui prennent effet à la fin du tour adverse seront actives jusqu'à la fin du tour du troisième joueur ou prendront effet à la fin de celui-ci. Cela signifie que les trois adversaires doivent terminer leurs tours.

Si une compétence permet à un joueur d'affecter les créatures ou les cartes de ses adversaires, alors le joueur choisit l'adversaire qui sera ciblé, en prenant en compte toutes les conditions et les règles qui régissent la compétence.

1 ÉPAULE CONTRE ÉPAULE

Cette variante vous permet d'avoir un allié. Quatre joueurs prennent part à la partie, en suivant le principe du « deux contre deux ».

Les joueurs s'accordent sur la composition des équipes avant la partie, la composition ne pouvant plus être modifiée en cours de jeu. Pour gagner, l'une des équipes doit éliminer les deux héros de l'équipe adverse. Si l'un des héros tombe, son allié peut continuer la partie et arracher la victoire des griffes de la défaite. Si l'un des joueurs atteint 51 points de Prospérité, son équipe gagne instantanément.

Chaque joueur choisit l'un des angles du Champs de Bataille et mesure une distance égale à XL vers le coin de son allié. Le joueur qui joue le premier est aussi le premier à choisir son côté, de manière à ce que ses adversaires soient en face de lui et que son allié se trouve à sa gauche ou à sa droite.

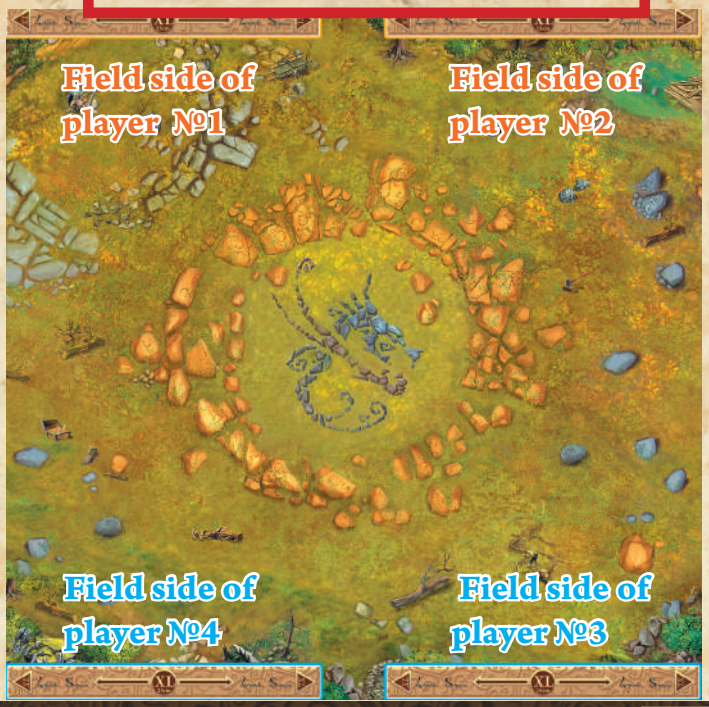
L'ordre des tours est déterminé suivant le sens des aiguilles d'une montre. Les deux joueurs de la première équipe doivent jouer en premier, puis c'est au tour des joueurs de l'équipe adverse.

Les figurines alliées ne peuvent être attaquées, de la même manière que vous ne pouvez attaquer vos propres créatures, et les cartes ou les compétences qui affectent les « créatures ennemies » n'affectent ni les figurines ni les cartes de votre allié.

Toutes les compétences des cartes dont l'effet se poursuit jusqu'à la fin du tour adverse, ou qui prennent effet à la fin du tour adverse seront actives jusqu'à la fin du tour du dernier joueur ou prendront effet à la fin de celui-ci. Cela signifie que les deux adversaires doivent terminer leurs tours.

Si une compétence permet à un joueur d'affecter les créatures ou les cartes de ses adversaires, alors le joueur choisit l'adversaire qui sera ciblé.

Example of player placement in variant Shoulder to Shoulder



LES RÈGLES DRACONIQUES DE LEGENDS OF SIGNUM

1. Si un effet indiqué sur une carte contredit les règles de base, le texte de la carte prévaut.
2. Si une créature/carte reçoit un second effet avec le même nom, leur valeur n'est pas additionnée. L'effet dont la valeur est la plus élevée des deux sera appliqué.
3. Si une attaque, n'importe quel effet ou la force d'une créature devient inférieure à 0 après l'application de tous les modificateurs, elle est considérée comme égale à 0. Si une action produit un effet avec une valeur finale de 0, on considère que l'effet est supprimé, mais l'action est tout de même déclarée. Les compétences et les attaques ne peuvent être déclarées si leurs valeurs atteignent 0 après l'application de tous les modificateurs.
4. Si une créature est affectée par deux effets dont les descriptions se contredisent, alors l'effet qui a été appliqué le dernier prendra la priorité. On considère que le dernier effet prend le pas sur le premier et l'annule.
5. À moins qu'un texte d'effet n'indique une limitation de cible, toutes les cibles disponibles pour l'effet sont impliquées.

GLOSSARY

X de la part des attaques, compétence – modificateur, la créature ciblée reçoit X points de dommages en moins lorsqu'elle est touchée par un coup réussi.
Agile, compétence – la créature ne peut être la cible des « Coups de Poignard ».
Armure X, compétence – prévient les X premières blessures causées par des attaques non magiques à la créature avec cette compétence.
Aura X : [texte], compétence – toutes vos créatures, à moins que ce ne soit indiqué différemment, à une distance de X ou moins reçoivent une compétence
ou un effet, défini dans le [texte]. La source de l'Aura ne peut recevoir les mêmes bénéfices.
Berserk X, compétence – tant que la créature est blessée (qu'elle a des marqueurs de blessure sur sa carte) elle reçoit +X force.
Camouflé, compétence – un personnage avec la compétence Camouflé ne peut pas être la cible d'attaques ou d'effets d'influence de la part des créatures ennemies tant qu'un marqueur furtivité lui est attribué.
Chasse X – compétence conditionnelle. Si une créature avec « Chasse » élimine un personnage adverse en mêlée, elle peut déclarer un mouvement d'une distance maximale S pour se rendre au contact d'une autre créature ennemie et déclencher un autre combat en mêlée, et ce X fois par tour.
Chevrotine – compétence conditionnelle. Si la cible de ce tir est à une distance M ou moins et que le tir est réussi, la créature ciblée est déplacée le long de la LdV sur la distance S, dans la direction opposée au tireur. Si elle quitte un contact, elle ne reçoit pas de Coup de Poignard. Si la figurine ciblée ne peut être déplacée sur la distance totale, elle reçoit 1 point de dommage supplémentaire.
Cible difficile, compétence – lorsqu'il effectue une attaque à distance contre une cible avec cette compétence, l'attaquant doit relancer tous ses jets pour toucher réussis.
Concentration X – compétence activable. Vous pouvez activer cette compétence et gagner X marqueurs.
Contrôle X – compétence activable, influence. Vous pouvez prendre le contrôle d'un personnage qui se trouve dans votre Ligne de Vue. Lancez X dés, si au moins l'un des résultats est une ⊠, vous prenez le contrôle du personnage adverse ciblé à une distance XL ou moins de votre figurine jusqu'à la fin du tour. Il peut être activé.
Coup de Marteau, compétence – lors d'une attaque en mêlée, chaque coup réussi inflige 2 points de dégâts.
Défense contre les attaques à distance, compétence – si une créature qui est en contact avec une tuile de terrain et qui possède cette compétence est la cible d'une attaque à distance, ou qu'une tuile de terrain se trouve dans la Ligne de Vue du tireur qui cible une créature possédant cette compétence, son propriétaire peut relancer une fois n'importe quel jet raté en tentant de se défendre contre des « Tirs » ou des « Lancers ». Avec les « Tirs Magiques », la créature reçoit un dé de défense, comme si elle était la cible d'un « Tir » suivant les règles standards d'attaque à distance.

Défenseur, compétence – si une créature hostile déclare une attaque de mêlée alors qu'elle est en contact avec un Défenseur, elle doit le choisir en tant que cible. Si plusieurs créatures avec cette compétence sont en contact avec l'attaquant, celui-ci peut choisir celle qu'il cible.

Dernières Paroles – compétence conditionnelle. Prend effet lorsque le personnage ou la carte de support est envoyée au Cimetière.

Difficile, compétence de terrain – si une créature sans le «Vol» touche la tuile de ce terrain avec sa base pendant un déplacement, sa distance de mouvement est réduite à S. Les créatures qui ont déjà une distance de mouvement de S ne sont pas ralenties par un terrain difficile. Si un personnage s'est déjà déplacé au-delà d'une distance S avant de toucher le gabarit du terrain, il doit immédiatement s'arrêter au contact. Si une créature commence son tour sur un terrain difficile, sa distance de mouvement est S jusqu'à la fin du tour.

Écrasement: [**texte**] – compétence conditionnelle. La créature reçoit [texte], si elle s'est déplacée avant d'attaquer au corps à corps. Applicable une seule fois par tour.

Expert en attaque X – compétence conditionnelle. Si la créature attribue tous les dés disponibles à l'attaque lors d'un combat en mêlée, elle reçoit X dés d'attaque supplémentaires.

Expert en défense X – compétence conditionnelle. Si la créature attribue tous les dés disponibles à la défense pendant un combat en mêlée, elle reçoit X dés de défense supplémentaires.

Frappe Magique X, compétence – une attaque magique en mêlée qui peut être déclarée contre une créature en contact avec l'attaquant. Vous pouvez lancer X dés, chaque jet réussit inflige 1 blessure.

Guérisseur X – compétence activable, influence. Choisissez une cible. Lors de l'activation, si la cible est au contact de la créature possédant cette compétence, lancez X dés et retirez autant de marqueurs de blessure qu'il y a de résultats ou . Si la cible choisie est éloignée jusqu'à une distance de XL, elle sera guérie d' 1 blessure pour chaque résultat à la place.

Initiative, compétence – lors d'une mêlée, les joueurs assignent leurs dés de force en suivant les règles normale. Cependant, une créature avec Initiative frappe toujours la première. Sa cible se défends normalement, mais attaque en second, et n'attaquera pas si elle est détruite. Si les deux combattants ont Initiative, le combat en mêlée se déroule suivant les règles de base.

Lancer X, compétence – attaque à distance non magique qui peut être déclarée contre une cible à une distance L dans la Ligne de Vue. Lancez X dés. Un « Lancer » est réussi sur un résultat ou . Chaque «Lancer» réussi inflige 1 point de dommage.

Lent, compétence – une créature avec cette compétence ne peut pas utiliser la «Course».

Mage de Bataille, compétence – la créature peut déclarer un «Tir Magique» si elle ne s'est pas déplacée se tour-ci.

Maître de la défense X, compétence – la créature avec cette compétence peut relancer jusqu'à X dés qu'elle a assigné à la défense durant un combat en mêlée.

Maître de la Magie, compétence – la créature avec cette compétence peut relancer jusqu'à X dés qu'elle a utilisé pour un Tir Magique.

Maître de l'attaque X, compétence – la créature dotée de cette compétence peut relancer jusqu'à X dés qu'elle a assigné à l'attaque durant un combat en mêlée.

Maître du soin X, compétence – la créature disposant de cette compétence peut relancer jusqu'à X dés utilisés pour un soin.

Maître du tir X, compétence – la créature dotée de cette compétence peut relancer jusqu'à X dés utilisés pour un «Tir» ou un «Lancer».

Moteur à Vapeur : [texte], compétence – prends effets lorsque le personnage déclare la compétence ou l'action indiquée dans le [texte]. Le joueur doit lancer un dé pour connaître le résultat du «Moteur à Vapeur» et remplir toutes les conditions [texte] avant que la compétence ne prenne effet.

Premier Mot – compétence conditionnelle. Prend effet lorsque la carte est jouée depuis la Main du joueur.

Prudent X, compétence – la créature dotée de cette compétence doit assigner au moins X dés à la défense pendant un combat en mêlée, sans dépasser la limite imposée par sa force.

Rapide, compétence – permet à la créature d'attaquer en mêlée même si elle a utilisé la «Course» pendant ce tour.

Résistance X, compétence – propriété d'une relique qui, quand elle est jouée, reçoit X marqueurs armure. Toute attaque non magique dirigée contre un héros inflige en priorité ses dommages aux reliques dotées de cette compétence. Quand la relique n'a plus de marqueurs d'armure, elle est détruite- sa carte est envoyée au Cimetière et le héros perd tous les effets qu'elle lui apportait.

Résistance à [texte], compétence – la créature avec cette compétence ne peut pas être la cible de [texte].

Robuste, compétence – un personnage avec cette compétence peut assigner ses dés de mêlée à l'attaque même lorsqu'il est attaqué par plusieurs créatures ennemies en même temps.

Ruée – compétence conditionnelle. Le personnage peut être activé immédiatement après avoir été invoqué sur le Champ de Bataille.

Saut, compétence – la créature peut ignorer les autres figurines lorsqu'elle se déplace sur le Champ de Bataille. Dans ce cas, le saut ne peut être effectué qu'en ligne droite, pas nécessairement sur toute la distance du déplacement. Vous ne pouvez pas traverser les terrains. La figurine ne peut pas terminer son mouvement sur d'autres figurines ou sur des tuiles de terrain.

Sniper – compétence conditionnelle. Une créature disposant de cette compétence peut relancer tout dés d'attaque à distance lorsqu'il il effectue un «Tir» à une distance supérieure à L. De plus, chaque «Tir» réussi à cette distance inflige 2 dommages.

Soin X – compétence activable ou conditionnelle, influence. Enlevez X marqueurs de blessure de la cible du soin. S'il y a moins de blessures que de points de soin, les marqueurs sont tous enlevés et la créature est considérée totalement soignée. Si la cible n'a pas de marqueur de blessure le soin est quand même réalisé, et tous les effets qu'il produit sont appliqués.

Surcharge [texte 1] : [texte 2], compétence – lorsqu'il invoque un personnage le joueur peut engager les bâtiments indiqués ou effectuer le [texte 1] pour gagner les effets indiqués sur le [texte 2].

Téméraire X, compétence – en mêlée cette créature doit assigner au moins X dés à l'attaque, sans dépasser sa valeur de force. Si la créature est attaquée à nouveau pendant le tour de l'adversaire, elle doit, après sa première attaque, assigner tous ses dés à la défense.

Tintement de pièce : [texte] – compétence conditionnelle. Au début du tour d'une créature avec «Tintement de Pièce» le joueur actif paye 1 point de Prospérité pour que la créature reçoive tous les effets indiqués dans le [texte] jusqu'à la fin de votre tour.

Tir X, compétence – attaque à distance non magique, de portée maximale XL et nécessitant une Ligne de Vue qui permet au joueur actif de lancer X dés. Un tir est considéré réussi pour chaque résultat . Chaque tir réussi inflige un point de dommage. En guise de défense, la cible lance un nombre de dés égal au nombre de tirs réussis. Chaque résultat obtenu réduit le nombre de tirs réussis de 1.

Tireur rapide, compétence – la créature peut déclarer une attaque à distance non magique même si elle s'est déplacée pendant ce tour (et même si elle s'est servie de ce déplacement pour quitter une mêlée) à condition qu'elle n'ait pas utilisé la « Course ».

Tir Magique X, compétence – une attaque à distance magique d'une distance maximale XL, qui permet de lancer X dés. Le «Tir Magique» est considéré réussi si l'un des dés obtient le résultat . Chaque «Tir Magique» réussi inflige 1 blessure.

Utilisations Multiples X : [texte], compétence – la propriété de la relique, spécifiée dans le [texte], peut être utilisée X fois. La relique est détruite immédiatement après que le héros ait usé son nombre spécifié d'utilisations et toutes ses propriétés cessent d'agir.

Vétéran, compétence – lorsqu'il attaque une créature disposant de cette compétence dans un combat en mêlée, l'adversaire doit relancer tous ses jets de dés réussis.

Vigoureux, compétence – Les créatures qui possèdent cette compétence touchent toujours leurs cibles en mêlée sur les résultats et , même si elles sont blessées.

Vol, compétence – la créature ignore les obstacles lorsqu'elle se déplace sur le Champ de Bataille, y compris les autres figurines et les terrains. Les créatures avec cette compétence ne peuvent cependant pas terminer leur mouvement sur d'autres miniatures ou sur des zones infranchissables.

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

The symbols on the cards:

- Hero
- Character
- Activate
- Shot
- Magical shot
- Throwing
- Stealth
- Prosperity
- Building
- Armour
- Endurance
- Multiple uses
- First word
- Last word
- Healer

Rolls	Base Attributes
1-2 D6	Strength
3-4 D6	Movement
5-6 D6	Health

Developers team:

KONSTANTIN GLEBOV;
SERGEY SHESTIPEROV;
OLEH NEKHAIEV;
DIANA REKUNOVA;
DMITRY ZAMULIN;
ANDREY GYMNASI;
KONSTANTIN PORUBOV;
ALEXEY KOVALEV;
ALEXANDER ZHURBENKO;
GRIGORY KRASNOPEROV;
EVGENY KUDRYAVTSEV;
YURIY KULIKOV;
ROMAN KOZLOV;
DENIS PAMPUHA;
TATIANA MIROSHNIKOVA;
CALLI WELSCH.

A special thanks to all who helped our project!

LEGENDS OF SIGNUM