



Déroulement d'un tour :

Le tour se déroule en 4 phases que vous devez résoudre dans l'ordre :

1. Vérification du contrôle

Vérifiez si vous avez la majorité dans l'une des Zones de Contrôle occupées, c'est-à-dire avoir plus de pions que n'importe quel adversaire dans cette zone. Si c'est le cas, faites progresser le pion drapeau de la zone. Si le pion atteint la case 3 il est gagné par le joueur (+5 ★). La première progression, et uniquement celle-ci, doit obligatoirement se faire avec un pion sur la case déclencheur avec le plus gros drapeau.

2. Phase d'action

Effectuez jusqu'à un total de 3 actions avec l'ensemble de vos unités.

Affaiblissement : Une unité peut faire deux des trois actions disponibles dans le même tour, en procédant à un déplacement et une attaque (ou l'inverse) mais elle gagne le jeton affaibli. Une unité qui commence affaiblie peut dépenser 2 ♥ pour retirer le jeton.

-  **Déplacement** : déplacer un héros orthogonalement (jamais en diagonale) au maximum d'autant de point  qu'indiqué sur sa carte. Déplacement vers le haut coûte +1 , vers une case pic/eau/baliste coûte +1 . Un seul personnage par case maximum. Impossible de traverser une case occupée par un ennemi.
Traverser ou terminer son déplacement sur un village rend 4 ♥ et tous les /.
-  **Attaque de Mêlée** : faire autant de dégâts  qu'indiqué sur la carte à un ennemi orthogonalement adjacent. +1  si l'ennemi est dans l'eau. -1  si l'ennemi est dans une forêt.
Après les dégâts, jet de poussé selon le nombre de dé qu'indiqué sur la carte, l'ennemi recule d'autant de case en ligne droite en suivant le sens du coup que de faces  obtenues. +1  supplémentaire s'il ne peut pas reculer jusqu'au bout (mur, bord du plateau, portail, autre unité).
Un ennemi qui tombe à 0 ♥ est capturé, le joueur responsable gagne la carte et +2 ★.
-  **Attaque à Distance** : dépenser une munition  pour lancer l'attaque sur un ennemi situé au maximum à une distance (comme pour les déplacements) correspondant au  indiqué sur la carte. +1  si tir depuis au-dessus, -1  si tir depuis au-dessous de l'ennemi,  illimité si tir depuis un pic.
Avant les dégâts, jet de loupé selon le nombre de dé qu'indiqué sur la carte, le héros dépense +1  pour chaque face  obtenue. Si les munitions sont insuffisantes, l'attaque rate, sinon l'attaque et fait les dégâts  indiqués sur la carte.
Un ennemi qui tombe à 0 ♥ est capturé, le joueur responsable gagne la carte et +2 ★.
-  **Lancer un Sort** : dépenser un point de mana  pour lancer l'attaque sur un ennemi situé au maximum à une distance (comme pour les déplacements) correspondant au  indiqué sur la carte. +1  si tir depuis au-dessus, -1  si tir depuis au-dessous de l'ennemi,  illimité si tir depuis un pic.

Avant les dégâts, jet pour renforcer un sort, le héros dépense +1  pour chaque dé qu'il souhaite lancer avec au maximum le nombre de dés indiqués sur la carte. Chaque face  obtenue rajoute +1  ou un effet spécifique au sort. Les alliés sont immunisés contre les effets de zone, les autres ennemis affectés ne sont pas considérés comme des cibles principales et ne peuvent pas riposter.

Un ennemi qui tombe à 0  est capturé, le joueur responsable gagne la carte et +2 .

- **Tirer avec la baliste :** En étant situé sur la case baliste, tirer sur un ennemi situé à 4  maximum pour lui infliger +1  et le repousser sur n'importe quelle case orthogonalement adjacente.

Un ennemi qui tombe à 0  est capturé, le joueur responsable gagne la carte et +2 .

Riposte : Un ennemi qui reçoit des dégâts d'attaque peut riposter par l'attaque de son choix s'il le peut (distance, munition, mana, épuisement) contre le héros l'ayant attaqué directement, à condition d'avoir encore des . Vérifier et appliquer les capacités de réaction . Une unité affaiblie peut riposter mais elle doit dépenser 2  pour retirer le jeton.

Modification des actions lorsque plusieurs unités ont été perdues :

Dès qu'un joueur n'a plus que deux unités retirer immédiatement tous les pions affaiblis – de ses unités et elles ne sont désormais plus affaiblies lorsqu'elles effectuent deux actions, mais vous ne pouvez toujours effectuer qu'un maximum de deux actions différentes.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une unité, il peut effectuer les trois actions avec cette unité et elle n'est jamais affaiblie en le faisant. Elle peut également effectuer jusqu'à trois fois la même action.

3. Retirer les pions affaiblissement

Après avoir effectué vos actions, retirez gratuitement les pions Affaibli de toutes vos unités qui n'ont fait aucune action durant votre tour.

4. Piocher une carte tactique

Piochez une carte Tactique, ajoutez-la à votre main et, si besoin, défaussez pour n'en avoir plus que 2 en main.

Cartes tactiques :

Main limitée à deux cartes. Peuvent être révélées lorsque leurs conditions sont remplies une fois les critères de la section "SI" remplis, vous pouvez effectuer l'action "ALORS". Il s'agit d'une action gratuite lors du tour du joueur ou d'un adversaire.

Fin du jeu :

La partie s'arrête soit :

- Quand le nombre de drapeaux (3 à 4J, 2 à 3J 1 à 2J) a été capturé, les autres joueurs jouent encore une fois et la partie s'arrête.
- Quand toutes les unités d'un joueur ont été capturées.

Les joueurs comptent leurs Points de Victoire :

+2  pour chaque drapeau capturé

+2  pour chaque unité encore en vie

+2  pour chaque unité capturée

+1  par village occupé