

POUVOIRS DES ARTEFACTS



Outil – cette carte peut être jouée dans une ligne d'action pour **remplacer jusqu'à 2 cartes citoyens** (ces 2 citoyens ne peuvent pas être utilisés dans 2 ligne d'actions séparées, ni lors d'un combat).



Arme – cette carte a 3 pouvoirs :

- Elle permet d'**engager un combat**. Elle doit pour cela être jouée par l'attaquant comme **première carte d'une ligne de combat**.
- Elle apporte **+1 en force dans un combat** et peut être jouée dans une ligne de combat de la même manière qu'une unité.
- Elle peut être combinée à 2 cartes provision pour **recruter un héros**.



Amulette – Cette carte permet de **transformer** une autre carte artefact, unité ou provision. Le joueur lance un dé et en fonction du résultat applique un des effets suivants à la carte ciblée :

1. **Aucun effet**; la carte est utilisée normalement dans la ligne d'action où elle a été posée.
2. La carte est virtuellement **doublée** (pour ce tour uniquement).
3. La carte est virtuellement **triplée** (pour ce tour uniquement).
4. La carte est obligatoirement placée **en embuscade** (sans autre coût).
5. La carte est obligatoirement défaussée **dans l'abri** (immédiatement).
6. La carte peut remplacer n'importe quelle autre carte, comme un **joker** (à l'exception des cartes artefacts légendaires et des cartes terrains).



Titre – cet artefact a le pouvoir de **promouvoir une carte d'unité au rang suivant**. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pendant un combat.



Parchemin magique – cet artefact **change la faction** d'une carte unité ou artefact. Le joueur choisit la nouvelle faction. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pendant un combat.



Tente – Le joueur peut **placer une carte** sous la tente dans le but de l'utiliser à un tour ultérieur. Il doit jouer **une carte provision** pour activer la tente (**lever le camp et utiliser la carte placée sous la tente** est une action gratuite).



Cheval – cette carte a 2 pouvoirs :

- Elle peut être utilisée pour **déplacer un héros de 1 à 3 cases** sur le plateau.
- Elle apporte **+1 en force dans un combat** et peut être jouée dans une ligne de combat de la même manière qu'une unité.

COÛT DE CREATION

ARTEFACT



UNITE



HERO



COÛT DE CONSTRUCTION

VILLE



ROUTE



AMELIORATION DE VILLE



TOUR D'UN JOUEUR

Durant son tour un joueur **peut** effectuer les phases d'actions suivantes, **dans l'ordre indiqué**. Les phases **2, 4 et 5** sont **obligatoires**.

1. ANNONCER UNE COHORTE (s'il en a une) **ou ANNONCER UNE NOUVELLE DONNE** (il défausse sa main et pioche 5 nouvelles cartes).

2. PRENDRE DANS SA MAIN LES CARTES EN EMBUSCADE (s'il y en a).

3. EFFECTUER DES ACTIONS ou PASSER –effectuer **une ou plusieurs** actions parmi les suivantes, dans n'importe quel ordre. Chaque action peut être répétée un nombre de fois illimité, tant que le joueur a suffisamment de cartes pour les effectuer.

Important : une carte ne peut être utilisée que dans **une seule ligne d'action** (à l'exception des artefacts *illuminés* et des cartes transformées par une amulette).

- **Ajouter** de nouvelles cartes dans son jeu (en recrutant des unités + provisions ou en créant des artefacts)

- **Construire** des routes et des villes sur la carte

- **Améliorer** des villes

- **Utiliser** des artefacts

- **Recruter** des héros

- **Déplacer** des héros

- **Placer** des cartes en embuscade

- **Mener** un combat

4. DEFAUSSER TOUTES SES CARTES: le joueur **place dans la pile de défausse** toutes cartes jouées dans une ligne d'action, toutes cartes acquises durant le tour (s'il y en a), ainsi que toutes cartes restantes dans sa main (s'il y en a). Exception : les cartes placées en embuscades ou stockées sous la tente durant la phase 3 sont laissées sur les emplacements dédiés du plateau ou dans la zone personnelle de jeu. A la fin de cette phase, **le joueur ne doit plus avoir de cartes en main**.

5. PIOCHER UNE NOUVELLE MAIN – le joueur pioche **6 nouvelles cartes** de sa nation (sa pioche). S'il n'y a pas assez de cartes pour cela dans la pioche, le joueur commence par prendre toutes les cartes restantes de sa nation (s'il y en a), puis **mélange les cartes de sa défausse** (*l'abri*) pour former une nouvelle pioche qu'il placera à gauche de son plateau de jeu personnel. Le joueur peut alors compléter sa main à **6 cartes** depuis sa nouvelle nation ainsi formée.

REGLES IMPORTANTES

Les cartes nouvellement acquises **ne peuvent pas** être jouées **dans le même tour**.

Une unité qui vient d'être recrutée est **toujours associée à une nouvelle carte provision**.

La **seule** façon d'acquérir de nouvelles cartes provision est de **recruter de nouvelles unités**.

Placer une carte **en embuscade** nécessite de placer une autre de ses cartes **dans les limbes**.

Un joueur ne peut jamais **sauter un niveau** lorsqu'il améliore une ville.

Un joueur ne peut jamais avoir **moins de 10 cartes** dans son jeu.

Un joueur ne peut jamais avoir **plus de 3 cartes en embuscade**.

Le défenseur **complète** sa main à 6 cartes après la **fin du tour** de son attaquant.

Contrairement à l'attaquant, le défenseur **n'a pas besoin** d'une arme pour **débiter une ligne de combat**.

Le défenseur doit indiquer **immédiatement** après la déclaration du combat s'il désire **utiliser** ses cartes en embuscade (s'il en possède).

Le défenseur doit indiquer **immédiatement** après la déclaration du combat s'il souhaite **faire participer** un ou plusieurs héros.

Le défenseur doit indiquer **immédiatement** après la déclaration du combat s'il souhaite qu'un ou plusieurs de ses héro(s) **batte(nt) en retraite** (si c'est possible).