

Rappels préliminaires

Mana

- Mana dans Aire de jeu : volatile (jusqu'à la fin du tour du joueur)
- Mana dans Inventaire (= cristal) : persistant jusqu'à utilisation (3 cristaux / types max)
- Mana Or : utilisable le jour uniquement → vaut pour n'importe quelle autre couleur de mana
- Mana Noir : utilisable la nuit uniquement

Cartes Unités



Unité Disponible (activable)

(voir aide pour correspondance symboles « ou acheter »)



Unité Blessée



Unité Épuisée

(effet non utilisable jusqu'à prochaine manche)

Autres Cartes

Effet générique des cartes : jouer inclinées pour →
SOIT 1 Attaque physique
SOIT 1 Parade physique
SOIT 1 Influence
SOIT 1 Mouvement

- Mouvement
- Spécial (jouable n'importe quand)
- Soins (jouable n'importe quand sauf combat)
- Influence
- Attaque ou parade



Action Avancée



Artefact

Version Bannière :
- sur Unité (1 / unité)
- Si Unité détruite → Défausse



Sorts

Détails effet « Soins »

- Héros : -1 (carte) « Blessure » en main / 1 Pt Soins → « Blessure »
- Unités : -1 « Blessure » / X Pts Soins → « Blessure » (X = Niveau unité)

Mise en place



JETON NIVEAU

JETON MONSTRE



POINTS DE GLOIRE

DEROULEMENT « MANCHE »

Dans le document « →*NOM_SECTION* » indique : « Aller à « *NOM_SECTION* ». Les fiches « Aides de Jeu » et « Cité » sont nécessaires.

<p>1. NETTOYAGE - MISE EN PLACE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ (Sauf 1ere manche) Retourner le plateau Jour/Nuit ■ Relancer mana (nbre de joueurs + 2) → « Source » ❗ La ½ des au moins doivent montrer 1 couleur basique sinon relancer les . Noirs & Ors ■ Renouveler l'« Offre des Unités » <ul style="list-style-type: none"> > « Unité » non recrutées → sous (deck correspondant) > « Action Avancée » dans l'« Offre des Unités » → sous > +X « Unité » → « Offre des Unités » (X = nbre de joueurs + 2) <ul style="list-style-type: none"> ○ SI aucune « Tuile Royaume » révélée : « Unité Régulière » (verso argent) ○ SINON alterner « Elite » (verso or) – « Régulière » > +1 « Action Avancée » / monastère non incendié → « Offre des Unités ». ■ Renouveler l'« Offre d'Actions Avancées » <ul style="list-style-type: none"> > « Action Avancée » 3ème position → > Décaler « Action Avancée » vers le bas > Compléter à 3 ■ Renouveler l'« Offre de Sorts » <ul style="list-style-type: none"> > Idem (4) ■ Chaque joueur <ul style="list-style-type: none"> > Rend sa « Tactique » > « Artefact Bannière » + « Tuiles Compétence » → face visible > (Optionnel) « Artefact Bannière » affectés à « Unités » → Défausse > « Unités » épuisées (Jeton Commandement sur) → disponibles (jeton au dessus) > Mélanger « Pioche + Défausse + Main » → Pioche > Piocher jusqu'à « Limite en main » (Jeton Niveau + <ul style="list-style-type: none"> ○ SOIT Héros SUR ou ADJACENT « Forteresse » → +1 / Forteresse conquise par joueur ○ SOIT Héros SUR ou ADJACENT « Cité » conquise <ul style="list-style-type: none"> ↳ +1 si « Jeton Bouclier » joueur dans Cité ↳ +1 si joueur « Seigneur Cité » ○ Effet « Tactique » PLANIFICATION si applicable ○ Effet « Tactique » LONGUE NUIT si besoin
<p>2. CHOIX DES TACTIQUES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sélectionner « Tactique » Jour (dos clair) / Nuit (dos foncé) ■ Choisir « Tactique » (premier à choisir = joueur avec le moins de « Gloire », etc... Si égalité, priorité joueur plus bas manche précédente) ■ Placer jeton « Ordre du Tour » suivant valeur « Initiative » « Tactique » ■ Effet « Tactique » (« Lorsque vous choisissez cette Tactique... »)
<p>3. TOUR DES JOUEURS (J1 puis J2 puis J3...)</p>	<p style="text-align: center;">→DEROULEMENT TOUR</p>
<p>4. CONDITION DE FIN DE SCENARIO ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Non → Nouvelle manche ■ Oui → Suivant Scénario <ul style="list-style-type: none"> > Annoncer « Fin de Partie » OU Annoncer « Dernier Tour » pour chaque joueur > Calculer \sum Points de gloire + Points bonus

DEROULEMENT « TOUR »

- Détruire = retirer du jeu
- Case « Sécurisée » =
 - Case accessible (pas de montagne, mer...)
 - Sans autre héros si « Fin de Manche » ou « Conditions fin de scenario »
 - N'entraînant aucun combat
- Provocation = mouvement d'une case adjacente d'un « Ennemi Errant » a une autre case adjacente du même ennemi

<p>1. Préparation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Action « Avant votre tour » ▪ (Optionnel – autre joueur) Action « Pendant le tour d'un autre joueur » ▪ (Optionnel – autre joueur) Annoncer Pillage Village (n'importe quand pdt le tour de ce joueur) ▪ SI Jeton « Ordre de jeu » retourné → Retourner face visible → passer le tour (joueur suivant) ▪ SI Deck vide <ul style="list-style-type: none"> ➢ SI en mains <ul style="list-style-type: none"> ◊ SOIT annoncer « Fin de Manche – Dernier tour » → passer le tour → dernier tour pour autres joueurs ◊ SOIT jouer en main ➢ SINON <ul style="list-style-type: none"> ◊ SI « Fin de Manche » déjà annoncée → passer le tour ◊ SINON Annoncer « Fin de Manche – Dernier Tour » → passer le tour → dernier tour pour autres joueurs ▪ SI Main avec « Blessure » uniquement → « Repos Prolongé » <ul style="list-style-type: none"> ➢ Défausser 1 « Blessure » ➢ Effets et possibles ➢ Interaction « Village » / « Monastère » pour SOINS uniquement ➢ → GESTION FIN DE TOUR ▪ (Optionnel – durant tour) Prendre un et un seul Mana de la source → Aire de jeu
<p>2. SOIT Tour Normal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PHASE 1 : MOUVEMENT <ul style="list-style-type: none"> ❗ Finir son mouvement sur une case non « Sécurisée » → « Retraite forcée » en fin de tour. <ul style="list-style-type: none"> ➢ (Optionnel) → PHASE 2 ➢ Jouer « Effets de Mouvement » et calculer total points de mouvement (PMov) ➢ Utiliser PMov indifféremment pour : <ul style="list-style-type: none"> ◊ « Se Déplacer » <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bouger le Héros d'un hexagone (Coût déplacement : voir plateau Jour / Nuit) Mouvement interdit : <ul style="list-style-type: none"> - Passage sur case « Ennemi Errant » - Finir mouvement case autre Héros si <ul style="list-style-type: none"> ◊ « Provocation » en plus ◊ Celui-ci est immunisé (« Jeton Ordre de Jeu » retourné) ➤ SI <ul style="list-style-type: none"> - SOIT PMov = 0 ET sur autre Héros ET pas « Dernier Tour » - SOIT Pénétrer sur case « Site Fortifié » non conquis (Forteresse, Tour de Mage, Cité) - SOIT Pénétrer sur case « Forteresse » conquise autre joueur - SOIT « Provocation » - → PHASE 2 ACTION IMPOSEE ➤ « Explorer » (SI sur bordure plateau) ➤ Payer 2 PMov ➤ SI +ieurs choix de position, annoncer ou poser la tuile ➤ Révéler une nouvelle tuile dans espace vide choisi <ul style="list-style-type: none"> - Si « Tuile Campagne » (dos vert), placer adjacent à 2 Tuiles au moins OU adjacent à 1 Tuile elle-même adjacente à 2 Tuiles - Si « Tuiles Royaume » (dos marron), placer adjacent à 2 Tuiles - Si plus de Tuile, piocher « Tuile Campagne » de la boite (ou s'il n'y en a plus « Tuile Royaume » SANS CITE) et placer adjacent à 3 tuiles au moins ❗ Placer tuile dans le bon sens en faisant correspondre petits symboles en coin et le numéro de la tuile dans le même sens que celui de la tuile portail - Si Cité → Poser Cité et faire tourner base « Cité » pour indiquer son niveau (voir scenario) ➤ Lire détails points d'intérêt de tuile (Aide de jeu) et effectuer actions éventuelles ➢ SI Héros sur portail → Héros sur « Héros » ➢ SI Héros sur « Cité » conquise → Héros sur Cité correspondante ➢ SI Héros sur autre Héros ET « Dernier Tour » annoncé → GESTION FIN DE TOUR ▪ PHASE 2 : 1 ACTION <ul style="list-style-type: none"> ➢ SOIT IMPOSEE <ul style="list-style-type: none"> ◊ → COMBAT <ul style="list-style-type: none"> ❗ Voir condition « Assaut » sur les « Aides » de chaque site ◊ Coopération « Assaut » Cité SI pas « Fin de Manche » ET Héros « Mobilisable » (Adjacent Cité, Jeton Ordre visible) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inviter Héros « Mobilisables » de son choix et proposer répartition ennemis (au moins 1 / Héros) jusqu'à acceptation du projet ➤ Héros invités retourne « Jeton Ordre de Jeu » ➤ Distribution aléatoire des ennemis suivant répartition établie ➤ Effectuer attaque (1^{er} Initiateur puis suivant « Ordre de Jeu »)

	<ul style="list-style-type: none"> - Un déplacement dans la cité (« Provocation » ou ajout ennemis adjacents possibles) - (Optionnel) Prendre un et un seul . Mana de la source - Un « Assaut » Cité dans des conditions normales de tour (mais avec ennemis assignés) <ul style="list-style-type: none"> ↳ Suivant « Ordre du Jeu » → GESTION FIN DE TOUR ↳ (Optionnel) SOIT VOLONTAIRE <ul style="list-style-type: none"> ○ « Interagir » avec site habité / conquis (Village, Monastère, Forteresse personnelle, Tour de Mage, Cité) <ul style="list-style-type: none"> ↳ Obtenir des points d'Influence <ul style="list-style-type: none"> - Jouer des « Effets d'Influence » - Ajouter / Retirer points suivant Réputation (si case X → impossible d'interagir) - Si dans Cité : + 1 Influence / « Jeton Bouclier » du joueur ↳ Dépenser points d'Influence <ul style="list-style-type: none"> ! Voir Interactions possibles sur les « Aides » de chaque site ○ « Explorer » un site « Aventure » (Ruines, Donjons, Antres, Tombeaux, Sombres Terriers) <ul style="list-style-type: none"> ↳ Voir Interactions possibles sur les « Aides » de chaque site ○ Combattre 1 a +ieurs ennemis errants adjacents au choix
<p>3. SOIT Se Reposer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ « Repos Standard » : -1 NON « Blessure » → Défausser toutes « Blessure » en main <ul style="list-style-type: none"> ↳ Effets et possibles ↳ Interaction « Village » / « Monastère » pour SOINS uniquement
<p>4. Gestion Fin du tour</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Relancer . Mana utilisés → « La Source » ■ Annoncer au joueur suivant qu'il peut commencer son tour ■ SI Héros sur case NON « Sécurisée » → « Retraite forcée » <ul style="list-style-type: none"> ↳ Revenir en arrière jusqu'à case « Sécurisée » ↳ 1 case en arrière = 1 « Blessure » dans sa main ■ Nettoyer l'« Aire de Jeu » <ul style="list-style-type: none"> ↳ jouées → Défausse ↳ Tous « Jetons Mana » → Réserve ↳ Récupérer « Tuile » avec effet « 1 x / tour » ■ Bénéfice position Héros (Mines de cristal, Clairière Magique – voir « Aide » de chaque site) ■ Récompense des combats <ul style="list-style-type: none"> ↳ « Cristaux » de mana ↳ « Artefacts » <ul style="list-style-type: none"> ○ Piocher X+1 « Artefact » (X = nb Artefacts gagnés) ○ +X « Artefact » → sur Pioche ○ -1 « Artefact » → ↳ « Offre de Sorts » et/ou « Offre d'Actions Avancées » <ul style="list-style-type: none"> ○ +1 « Sort » et/ou « Actions Avancée » → sur Pioche ○ Décaler vers le bas ○ Compléter à 3 ↳ « Offre des Unités » → +1 « Unité » <ul style="list-style-type: none"> ○ SI « Jeton Commandement » disponible ou à venir (passage de niveau en cours) → « Zone des Unités » ○ SINON <ul style="list-style-type: none"> ↳ SOIT Remplacer « Unité » existante ↳ SOIT Refuser la récompense ■ « Passage de Niveau » <ul style="list-style-type: none"> ↳ Niveau Pair : enlever, retourner et placer le « Jeton Niveau » comme un « Jeton Commandement » ↳ Niveau Impair <ul style="list-style-type: none"> ○ « Tuile Compétence » <ul style="list-style-type: none"> ↳ Piocher 2 « Tuiles Compétence » ↳ +1 « Tuile Compétence » parmi <ul style="list-style-type: none"> - Celles piochées - « Offre des compétences communes » ↳ Ajouter les « Tuiles Compétence » non choisies dans « Emplacement des compétences communes » = « Apprendre des Autres » ○ +1 « Action Avancée » <ul style="list-style-type: none"> ↳ SI « Tuile Compétence » du Héros → 1 des 3 disponibles ↳ SINON « Apprendre des autres » → la plus basse ■ Gestion de la main <ul style="list-style-type: none"> ↳ (Obligatoire) si aucune jouée / défaussée ce tour → -1 NON « Blessure » → Défausse ↳ (Optionnel) Défausser X NON « Blessure » (X au choix du joueur) ↳ Piocher jusqu'à « Limite en main » (Jeton Niveau +) <ul style="list-style-type: none"> ○ SOIT Héros SUR ou ADJACENT « Forteresse » → +1 Forteresse conquise par joueur sur plateau ○ SOIT Héros SUR ou ADJACENT « Cité » conquise <ul style="list-style-type: none"> ↳ +1 si « Jeton Bouclier » joueur ↳ +1 si joueur seigneur « Cité » ○ Effet « Tactique » PLANIFICATION si applicable ○ Effet « Tactique » LONGUE NUIT si besoin

DEROULEMENT « COMBAT »

(En noir : Joueur vs Jouer ET Joueur vs Ennemis)

L'Attaquant est celui qui initie le combat. Le défenseur celui qui le subit.

Résistance Physique / Feu / Glace (résistance au Feu Glacé) → Résistance au Feu et Glace en même temps →

- Immunité effet rouge / bleu (autre qu'attaque)
- Immunité à capacité nécessitant mana rouge/bleu.
- Attaque Physique / Feu / Glace « Inefficace » = Point Attaque / 2

Efficacité des Parades (X = efficace)	Attaque PHYSIQUE	Attaque FEU	Attaque GLACE	Attaque FEUGLACE
Parade PHYSIQUE	X			
Parade FEU	X	X		
Parade GLACE	X		X	
Parade FEUGLACE	X	X	X	X

(En bleu : Joueur vs Joueur)

L'Agresseur décide comment sont infligés les dégâts au défenseur (arrondis de calcul en faveur du défenseur)

Les effets autres qu'Attaque / Parade affectant un « ennemi » affectent les « Unités » adverses NON blessées :

- Armure « Unité » jamais < 1
- « Détruits » → « Blessés »
- Effet Parade affectant attaquant → effet Parade affectant une des « Unités » attaquantes
- Effet déclenché si Parade réussi → effet déclenché si Point d'Attaque = 0
- Effet empêchant ennemi d'attaquer → Point d'Attaque « Unité » 0 + « Unité » « Epuisé »
- Effet empêchant Phase 2 « Parade » / Phase 3 « Assignation des Dégâts » → Annule les Dégâts
- Effet impliquant le nb d'ennemis suivant situation → Effet impliquant le nombre d'« Unités » suivant situation +1 (le Héros)

(En mauve : Joueur vs Ennemis) Les arrondis de calcul sont toujours en défaveur du joueur

<p>1. Détermination du ou des adversaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ SOIT Héros sur même case → Joueur vs Joueur ■ SOIT <ul style="list-style-type: none"> ➢ SOIT Ennemis issus de « Assaut » ET/OU Ennemis dûs à une « Provocation » (Optionnel) ET Ennemis adjacents potentiels → Joueur vs Ennemis ➢ SOIT Ennemis issus « Exploration » Site Aventure → Joueur vs Ennemis ■ (Défenseur) Choix du type de participation au combat <ul style="list-style-type: none"> ➢ SOIT Totale (Tour Normal mais sans déplacement ni interaction) → Jeton « Ordre de jeu » retourné (immunité attaques / pas de prochain tour) ➢ SOIT Partiel (=Parade / Attaque / Effet) <ul style="list-style-type: none"> ○ Pas de « dés Mana » ○ « Tuiles Compétence » pouvant être utilisées pdt le tour d'un autre joueur uniquement
<p>2. Etapes Combat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ (Optionnel- Défenseur) Actions préliminaires (avant son tour et pdt le tour d'un autre joueur) ■ Phase 1 : « Attaque de Siège » et « Attaque à Distance » <ul style="list-style-type: none"> ➢ L'agresseur échangent son rôle avec le défenseur. Si aucun rôle n'a été encore attribué, le « Défenseur » est « Attaquant », l'« Agresseur » est « Bloqueur » ➢ (Optionnel) Passer <ul style="list-style-type: none"> ○ SI autre joueur a déjà passé → PHASE 4 ○ SINON → PHASE 1 ○ PHASE 2 ➢ Attaquant gagne « Vif » ➢ SI Défenseur = Bloqueur ET sur « Site Fortifié », Défenseur acquiert ➢ SI 0 ennemi → FIN DE COMBAT ➢ Choisissez un ou plusieurs ennemis non « Doublement Fortifiés » (« Ennemis Fortifiés » dans « Site Fortifié »). Les ennemis choisis partagent leurs résistances ➢ Attaquant <ul style="list-style-type: none"> ○ Jouer Effets avec <ul style="list-style-type: none"> ➢ « Attaque de Siège » ➢ « Attaque Distance » (si aucun ennemi « Fortifié » ou dans « Site Fortifié » parmi ceux choisis -Forteresse, Tour de Mage, Cité-) ○ Ajouter chaque valeur d'attaque et calculer total des Points d'Attaque (PAtt). La valeur d'attaque ajoutée est /2 si un des ennemis choisis possède résistance correspondante (Attaque « Inefficace ») ➢ Bloqueur <ul style="list-style-type: none"> ○ Jouer Effets avec une « Parade » et ajouter au total des points de Parade (PPar) <ul style="list-style-type: none"> ➢ SI Parade efficace avec au moins 1 des types d'attaque → PPar = PPar + Valeur Effet Parade ➢ SINON → PPar = PPar + Valeur Effet Parade / 2 ➢ Comparer <ul style="list-style-type: none"> ○ PAtt à la somme des Points d'Armure Ennemis (PArm) <ul style="list-style-type: none"> ➢ SI PAtt >= PArm → Jetons Ennemis défaussés / Gagner Somme des Points de Gloire → PHASE 1 ➢ SINON PAtt < PArm → Aucun Effet → PHASE 1 ○ PAtt Attaquant à PPar Bloqueur <ul style="list-style-type: none"> ➢ SI PAtt x 2 (car « Vif ») > PPar → Dégâts (PDeg) = PAtt - PPar → PHASE 3 ➢ SINON → PHASE 1 ■ Phase 2 : « Parade » aux attaques ennemis <ul style="list-style-type: none"> ➢ (Optionnel) Passer → PHASE 3 ➢ Désigner UN ennemi restant

	<ul style="list-style-type: none"> > Si ennemi « Invocation »  tirer un monstre marron invoqué qui remplace l'invocateur pour cette phase > Jouer Effets  avec une « Parade » et ajouter au total des points de Parade (PPar) <ul style="list-style-type: none"> ◦ SI Parade efficace → PPar = PPar + Valeur Effet Parade ◦ SINON PPar = PPar + Valeur Effet Parade/2 > Comparer PPar et PAtt Ennemis (ou PAtt x2 si « Vif » ) <ul style="list-style-type: none"> ◦ SI PPar >= PAtt → Attaque bloquée → monstre mis de côté ou invoqué défaussé si invoqué (pas de gloire) → PHASE 2 ◦ SINON → PHASE 2 ■ Phase 3 : « Assignation Dégâts » des ennemis non bloqués <ul style="list-style-type: none"> > (Optionnel) SI aucun Dégât assignable / utilisable → Passer > SI tous les ennemis non bloqués mis de côté → PHASE 4 > SINON Désigner 1 ennemi non bloqué restant > PDeg = PAtt ennemi (x2 si « Brutal » ) > « Séquence Assigner dégâts » <ul style="list-style-type: none"> ◦ SOIT à une « Unité » NON « Blessée », disponible ou épuisée (1 x / tour / unité) <ul style="list-style-type: none"> ➢ SI « Unité » « Résistante » a un des types de dégâts infligés → PDeg = PDeg – Parm ➢ SI PDeg > 0, « Unité » devient « Blessée » <ul style="list-style-type: none"> - Si  « Toxique » → doublement blessée (2  « Blessures ») - Si  « Paralytante » → retirée du jeu ➢ SI PDeg >= Parm → Unité « Blessée » ➢ SINON Impossible d'assigner dégâts à l'« Unité » → Annuler assignation et recommencer cette séquence d'assignation des dégâts ➢ PDeg = PDeg – Parm ◦ SOIT au Héros <ul style="list-style-type: none"> ➢ +1  « Blessure » dans l'« Aire de jeu » (considéré comme en main) <ul style="list-style-type: none"> - Si  « Toxique » → +1  « Blessure » Défausse - Si  « Paralytante » → Défausser toutes  NON « Blessure » ➢ SI PDeg >= Parm → +1  « Blessure » ➢ SINON Impossible d'assigner dégâts à Héros → Annuler assignation et recommencer cette séquence d'assignation des dégâts ➢ PDeg = PDeg – Parm ◦ SOIT (si issu Phase 4) Dépenser 5 PDeg pour voler un artefact du Bloqueur (Défausse, Aire de Jeu, sur « Unité » blessée) → Défausse ◦ SOIT (si issu Phase 4) Forcer Bloqueur « Battre en retraite » <ul style="list-style-type: none"> ➢ Dépenser X PDeg → X PMov. ➢ Choisir case adjacente « Sécurisée » ➢ Bloqueur recule sur case (aucune « Provocation » induite par ce déplacement) en dépensant PMov correct ➢ → FIN DE COMBAT ◦ Analyser statuts : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Si le nb de  « Blessures » « Aire de Jeu » >= Limite  en main non modifiée → Héros « Assommé » (Défausser toutes  NON « Blessure ») ➢ SI PDeg > 0 → SEQUENCE ASSIGNER DEGATS ➢ SINON <ul style="list-style-type: none"> - Défausser monstre invoqué (si existe) → PHASE 3 - Mettre de côté l'ennemi - SI Phase 1 en cours → PHASE 1 - SI Phase 4 en cours → PHASE 4 ■ Phase 4 : « Attaque de Mêlée » <ul style="list-style-type: none"> > Agresseur et Défenseur échangent leurs rôles. Si aucun rôle n'a été encore attribué, l'« Agresseur » est l'« Attaquant », le « Défenseur » est le « Bloqueur » > Idem Phase 1 mais <ul style="list-style-type: none"> ◦ « Attaques » physique autorisées ◦ Fortification ignorée. ◦ Pas de « Vif » pour l'Attaquant
3. Fin de Combat	<ul style="list-style-type: none"> ■  « Blessure » du combat dans l'« Aire de Jeu » → en main ■ Défenseur en « Participation Totale » finit le tour normalement (« Gestion Fin de Tour ») ■ Récompenses <ul style="list-style-type: none"> > SI un Héros « Bat en Retraite », calculer Niveau Récompense = 1 + 2 x (Niveau Perdant – Niveau Gagnant) <ul style="list-style-type: none"> ◦ SI Niveau Récompense < 1 → RIEN ◦ SINON SI Niveau Récompense > 1 → + X Gloire (X = Niveau Récompense) ◦ SINON Niveau Récompense = 1 et Gloire Gagnant < Gloire Perdant → + 1 Gloire > SINON Agresseur retourne case avant combat > Voir Aide « Site » pour effet victoire/échec (récompenses en fin du tour) > Les pions des ennemis vaincus sont défaussés > SI victoire sur Site Aventure, Forteresse, Tour de Mage, Monastère → « Jeton Bouclier » > SI victoire sur « Cité », le Seigneur de la cité place  « Cité » devant lui > SI défaite sur « Site Fortifié » → Héros recule sur case qu'il occupait avant l'assaut > « Donjons », « Tombeau » et « Monastères » → ennemis non vaincus → défaussés > « Antres », « Sombres Terriers » et « Ruines » → ennemis non vaincus → conservés