

MISE EN PLACE

Chaque joueur pose ses **3 héros de départ** (qu'il a choisi) sur le terrain & pioche 1 **main de départ de 5 cartes**
Le **joueur Attaquant** est celui dont le héros de départ à la plus grande M (si ex æquo, la somme des M)

LE TOUR DE JEU - RÉSUMÉ

ÉTAPE 1 : PHASE DE RECRUTEMENT ET D'ÉQUIPEMENT

Joueur Attaquant

posez 0 ou 1 **héros** sur le terrain

attachez 0, 1 ou plusieurs **équipements** à ses héros éveillés (face visible).

Joueur Défenseur

posez 0 ou 1 **héros** sur le terrain

attachez 0, 1 ou plusieurs **équipements** à ses héros éveillés (face visible).

ÉTAPE 2 : PHASE D' ACTIONS

Joueur Attaquant doit faire 1 action de combat :

le joueur Attaquant **incline** un de ses **héros redressé** = héros attaquant

le joueur Attaquant **incline** un **guerrier redressé** adverse = héros défenseur

ÉTAPE 3 : PHASE D' ACTIONS

Joueur Défenseur doit faire 1 action parmi les 4 possibles :

● **LANCER UNE DESTINÉE** : inclinez un de vos héros redressé pour lancer une destinée depuis votre main, appliquez le texte de la destinée puis mettez-la sur votre défausse (face visible)

● **UTILISER LE TEXTE D'UN HÉROS** : inclinez un de vos héros redressé pour appliquer le texte du héros (cela active aussi les textes de ses équipements : appliquer le texte des équipements du héros les uns après les autres)

● **PASSER** : si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas faire d'action

Joueur Attaquant doit faire 1 action parmi les 4 possibles :

● **LANCER UNE DESTINÉE**

● **UTILISER LE TEXTE D'UN HÉROS**

● **PASSER** : si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas faire d'action

Répétez l'étape 3 tant que les 2 joueurs n'ont pas décidé de « passer ».

ÉTAPE 4 : RÉOLUTION DU COMBAT

Si Force de l'attaquant > Santé du héros défenseur alors le héros est mort (sa carte est retournée)

Réplique : si Force du défenseur > S du héros attaquant alors le héros est mort (sa carte est retournée)

A savoir : Force du combat = (Force **(F)** du héros + bonus/malus des équipements portés)

Santé du combat = (Santé **(S)** du héros + bonus/malus des équipements portés)

PHASE DE VICTOIRE

Vous gagnez si votre adversaire possède **3 héros assommés** (cartes retournées)

Vous perdez si tous vos **héros sont assommés** ou **si vous ne pouvez plus piocher**.

PHASE DE PIOCHE & FIN DE TOUR

Chaque joueur **redresse** toutes ses cartes

Chaque joueur pioche des cartes pour avoir une **main de 5 cartes**

Le joueur Défenseur devient le joueur Attaquant pour le tour de jeu suivant

Construction de deck :

- 3 héros de départ.

- Deck de 40 cartes. **Limitations** : 1 seul exemplaire de chaque héros et de chaque objet (mythique ou non)

- 3 exemplaires de chaque destinée maximum (un seul exemplaire des destinées « **Unique** »).