Le combat

Entrer en combat · c'est votre Action du tour

- **Provoquer** ou **défier** un ennemi errant · **Assaut** d'un site fortifié (−1 Réputation) · **Entrer** dans un site d'aventure.
- Tous les ennemis engagés forment **un seul combat**.

Les 4 phases

1 · Distance et Siège

Tuer **avant qu'ils attaquent**, avec des attaques à distance ou siège seulement.
Fortifié : Attaques de siège seulement.
Doublement Fortifié : intouchable.

2 · Parade

Chaque attaque se pare **séparément** : Parade ≥ Attaque.
Attention aux éléments et résistances.
Vif : il faut 2 × l'Attaque.

3 · Dégâts

Attaques non parées, une par une, sur **unités** et/ou **Héros**.

4 · Attaque

Tous les types d'attaquent peuvent être utilisés ici, même à distance et de siège.
Groupe : **somme des Armures**, **cumul des Résistances**.

À ne pas oublier · Groupe : **Chaque Résistance de chaque ennemi s'applique à tout le groupe**. Vous choisissez librement qui grouper. Astuce : Isolez les ennemis résistants.

Phases 1 et 4 · Attaquer

efficace + ½ inefficace ≥ Armure

Votre attaque	Inefficace si l'ennemi a
Physique	Rés. Physique
Feu	Rés. Feu
Glace	Rés. Glace
Feu-Glace	Rés. Feu **et** Glace

Les cartes jouées de côté donnent 1 Attaque physique.

Phase 2 · Parer

efficace + ½ inefficace ≥ Attaque

Attaque ennemie	Parade efficace
Physique	toutes
Feu	Glace, Feu-Glace
Glace	Feu, Feu-Glace
Feu-Glace	Feu-Glace seule

Parade sans icône = physique.
Vif : il 2 x l'Attaque.

Calculer le « ½ inefficace »

1. Additionnez toutes les valeurs **inefficaces**.
2. Divisez ce total par 2, **arrondi à l'inférieur**.
3. Ajoutez les valeurs **efficaces**, en entier.

Exemple : Parade Glace 3 (efficace) + Parade Physique 3 + Parade Feu 2 (inefficaces) contre une attaque de Feu 6 ça donne 3 + (3 + 2) ÷ 2 = 3 + 2 = **5 < 6, la parade est ratée**.

À ne pas oublier · Encaisser, c'est **toujours au moins 1 Blessure**.
Exception · Une unité qui a la Résistance au type de l'attaque ET une armure ≥ à l'attaque

Phase 3 · Une unité encaisse

- Toute unité disponible ou épuisée peut encaisser des dégâts **à condition qu'elle ne soit pas déjà blessée.**
- Si l'unité a une résistance au type de dégâts encaissés **ET** que son armure est supérieur ou égale à l'attaque, **elle ne subit aucune blessure**.
- Sinon, l'Unité prend **1 Blessure** et soustrait **son Armure** aux dégâts, et le reste devront être encaisser par une autre unité ou le Héros.

  Paralysie : Si blessée, elle est détruite.
  Poison : Si blessée, prend 2 blessures.
  Assassin : l'unité n'a pas le droit d'encaisser ces dégâts, seul le héros doit le faire.

Phase 3 · Le Héros encaisse

Brutal : Dégâts × 2 d'abord.

Dégâts ÷ Armure, arrondi ↑
= nombres de Blessures

Dégâts	Arm. 2	Arm. 3	Arm. 4	Arm. 5
2	1	1	1	1
3	2	1	1	1
4	2	2	1	1
6	3	2	2	2
8	4	3	2	2
12	6	4	3	3

Les Blessures vont **dans votre main**.
Poison : +1 Blessure en défausse par Blessure reçue.
Paralysie : défaussez vos cartes non-Blessure.

Assommé : si les Blessures reçues **pendant ce combat** atteignent votre limite de main, défaussez toutes vos cartes non-Blessure. Le combat continue.

Dragon Attaque 6 Feu, Brutal, contre Unité Armure 4 et Héros Armure 3

Parer : contre du Feu, seule une Parade de Glace (ou Feu-Glace) est efficace. Parade de Glace 6 : **attaque parée**. Parade Physique 4 + Parade de Feu 4 : toutes deux inefficaces, (4 + 4) ÷ 2 = 4 < 6 : **attaque non parée**.

Non parée : 6 × 2 (Brutal) = 12 dégâts. L'unité absorbe 4 dégâts et prend 1 Blessure : il reste 8. Le Héros encaisse 8 ÷ 3 = 2,67, arrondi au supérieur = 3 Blessures.
Résultat : l'unité est blessée, le Héros ajoute 3 Blessures dans sa main.

Après le combat

- **Gloire** : la valeur de chaque ennemi vaincu (Gloire et niveau en fin de tour).
- **Site conquis** : posez un Bouclier ; récompense en fin de tour.
- **Ennemis non vaincus** : ils restent sur leur case. Assaut raté : reculez sur votre case précédente.
- **Unités blessées** : inutilisables jusqu'au Soin. Pour soigner une unité, il faudra X soins, X étant le niveau de l'unité en haut à gauche de sa carte.

Les sites

Ennemis errants

Provoqué en passant d'une case adjacente à une autre, ou défié comme Action.
Pas de déplacement sur la case.



Orques maraudeurs ●○○○○

- Ennemi vert révélé
- **Récompense : +1 Réputation**



Draconien ●●●●○

- Ennemi rouge révélé
- **Récompense : +2 Réputation**

Sites fortifiés

Assaut : Faire un déplacement selon le terrain, −1 Réputation, défenseur Fortifié.



Forteresse ●●○○○

- Ennemi gris caché
  Révélé de jour si joueur adjacent
- **Si conquise : 1 Bouclier**
- Recruter (icône)
- Fin de tour dedans/à côté : limite de main +1
- PvP : un autre joueur peut l'attaquer



Tour de Mage ●●●○○

- Ennemi violet caché
  Révélé de jour si joueur adjacent
- **Si conquise : 1 Bouclier + 1 Sort**
- Puis pour tous : recruter (icône)
- Acheter : 7 Influence + 1 mana → 1 Sort

Lieux sans combat



Village ○○○○○

- Recruter (icône)
- Soigner : 3 Influence → 1 Soin
- Piller (tour d'un autre joueur) : −1 Réputation, +2 cartes



Monastère ○○○○○

- Recruter (icône)
- Soigner : 2 Influence → 1 Soin
- Entraînement :
  6 Influence → 1 Action Avancée
- Brûler le monastère :
  −3 Réputation, ennemi violet
  Vos unités ne participent pas
  Récompense : 1 Bouclier + 1 Artefact



Mine de Cristal ○○○○○

- **Finir votre tour dessus : 1 Cristal de sa couleur**



Clairière magique ○○○○○

- Début de tour : mana or (Jour) / noir (Nuit)
- **Fin de tour : détruisez 1 Blessure**

Gains reçus en fin de tour · **Cristal au dé** : or = au choix, noir = 1 Gloire · **Artefact** : piochez 2, gardez 1 · ● = danger.

Aventure et Cités

Sites d'aventure

Y entrer est votre Action.



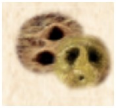
Ruines ●●○○○

- Jeton caché de nuit, révélé de joueur ou si y joueur y entre.
- Si autel : 3 mana du jeton → **récompense : 7 Gloire**
- Si ennemis : affrontez-les, **gagnez la récompense du jeton**
- Invaincus : ils restent
- **Si conquises : 1 Bouclier**



Antre ●●○○○

- 1 ennemi marron pioché en entrant.
- **Si conquis : 1 Bouclier + 2 Cristaux**
- Invaincu : il reste



Terriers ●●●○○

- 2 ennemis marron pioché en entrant.
- **Si conquis : 1 Bouclier + 1 Artefact + 3 Cristaux**



Donjon ●●●○○

- 1 ennemi marron pioché en entrant.
- **Règles de Nuit · vos unités ne participent pas**
- **Si conquis : 1 Bouclier + dé : noir/or = 1 Sort, sinon 1 Artefact**



Tombeau ●●●●○

- 1 ennemi rouge pioché en entrant.
- **Règles de Nuit · vos unités ne participent pas**
- **Si conquis : 1 Bouclier + 1 Sort + 1 Artefact**

Les Cités · site fortifié

Assaut : Faire un déplacement selon le terrain, −1 Réputation/joueur, défenseur Fortifié.

- Défenseurs face cachée sur la carte Cité, révélés quand un joueur est adjacent, **même de Nuit**.
- Défenseurs Fortifiés + bonus de couleur
- **1 Bouclier par défenseur éliminé**
- **Tous vaincus : conquise ; Seigneur = le plus de Boucliers**

Conquise

- Tous peuvent y être, sans combat entre joueurs
- Recruter (icône Cité) et son interaction
- Interaction ici : +1 Influence par Bouclier posé
- Fin de tour dedans/à côté : main +2 (Seigneur) ou +1

Cité	Bonus des défenseurs	Interaction
Blanche	+1 Armure	Tout type d'unité · 2 Influence → +1 Élite
Bleue	Attaques Glace/Feu +2, Feu-Glace +1	7 Influence + 1 mana → 1 Sort
Rouge	Attaques physiques Brutales	12 Influence → 1 Artefact
Verte	Attaques physiques Poison	6 Influence → 1 Action Avancée

Sites de La Légion Oubliée

Sites d'aventure
Y entrer est votre Action.



Dédale ●●○○○
- 1 ennemi marron pioché, défaussé après le combat
- Si vaincu : **1 Bouclier sur le chemin + récompense**



Labyrinthe ●●●●○
- 1 Draconien rouge pioché, défaussé après le combat
- Si vaincu : **1 Bouclier sur le chemin + récompense + 1 Action Avancée**

- **Une seule unité** (prête, non blessée) vous accompagne ; **aucune autre unité** de toute l'action
- Choisissez un chemin : payez **2, 4 ou 6 Mouvement** (pas les points restants de votre phase de Mouvement)
- Récompense : chemin 2 = **2 Cristaux au choix** · 4 = **1 Sort** · 6 = **1 Artefact**

Site partiellement conquis : un autre joueur peut y entrer par un autre chemin. Un même joueur ne conquiert qu'une fois un même Dédale ou Labyrinthe ; chaque chemin ne se conquiert qu'une fois. **Fin de partie : 2 Gloire par Bouclier posé (titre d'Aventurier).**

Lieux sans combat
Utilisables dès la révélation de la tuile.



Mine sans fond ○○○○○
- **Finir votre tour dessus : 1 Cristal d'une couleur au choix parmi celles de la Mine**



Camp de réfugiés ○○○○○
- Recruter **n'importe quelle unité**
- Surcoût : Village +0 · Forteresse, Tour, Monastère +1 · Cité +3
- Unités recrutables sur plusieurs sites : surcoût le plus faible

Remparts
Bordure fortifiée entre deux cases.





Mouvement
- Traverser : **+1 Mouvement**
- Les réductions de coût n'y changent rien
- Sans effet sur Vol et autres effets
- Un ennemi errant n'attaque jamais à travers

Combat à travers
- Défier un ennemi errant : il est **Fortifié**
- Attaquer un joueur ou Volkare : il est **Fortifié**
- Assaut d'un site fortifié : défenseurs **doublement Fortifiés**

Capacités des ennemis

Offensives



Attaque de Feu
Parade efficace : Glace ou Feu-Glace.
Autres Parades ÷ 2.



Attaque de Glace
Parade efficace : Feu ou Feu-Glace.
Autres Parades ÷ 2.



Attaque de Feu-Glace
Parade efficace : Feu-Glace seule.
Autres Parades ÷ 2



Invocation
Phase Parade, un ennemi marron est pioché pour définir l'attaque à parer. Il est ensuite défaussé.



Vif
Pour le parer, il faut 2 × son Attaque.



Brutal
Non paré : il inflige 2 × son Attaque en dégâts.



Toxique
Unité : 2 Blessures.
Héros : Pour chaque blessure en main, +1 blessure dans la défausse.



Paralysant
Si unité blessée = détruite.
Si Héros blessé = défausse ses cartes non-Blessure.



Assassin
Seul le héros peut encaisser les dégâts.



Lourd
Phase Parade, le Mouvement compte comme des points de Parade.



Vampire
Pour le reste de ce combat
+1 Armure par unité blessée ou
Blessure en main due à son attaque.

Défensives



Fortifié
En phase distance, seules les attaques de siège comptent.



Résistance physique
attaques physiques ÷ 2 (cartes de côté aussi).



Résistance au Feu
Attaque Feu ÷ 2. Immunisé aux effets non-Attaque rouges.



Résistance à la Glace
Attaque Glace ÷ 2. Immunisé aux effets non-Attaque bleus.



Feu et Glace
Comme au dessus et les attaques de Feu-Glace sont aussi ÷ 2. Immunise aux effets non-Attaques rouges / bleus.



Insaisissable
Valeur Armure la plus faible si toutes ses attaques ont été parées. Sinon valeur d'Armure la plus forte.



Non Fortifié
Ignore les fortifications du site.



Immunité aux Arcanes
Seuls Attaques, Parades et effets sur son attaque le touchent.



Défenseur
Quand vous attaquez un ennemi, +X à son Armure (1 fois par combat)

Attaques multiples



Plusieurs valeurs · chacune à part. Paré si toutes le sont.

Manche, tour et mana

La Manche

1. **Préparation** : Jour/Nuit alternent. Relancez la Source (moitié des dés au moins en couleur fondamentale). Nouvelle Offre d'Unités.
2. **Tactiques** : le moins de Gloire choisit d'abord ; le plus petit numéro joue en premier.
3. **Fin** : début de votre tour, paquet vide → annoncez-la. Les autres jouent un dernier tour, puis on remélange tout.

Tour normal

1. Mouvement (facultatif)
2. Une Action (facultative) : combat *ou* interaction.

Repos

Ni Mouvement ni Action. Défaussez 1 carte non-Blessure + autant de Blessures que vous voulez.

Que des Blessures : défaussez-en 1.

Jouer une carte

Façon	Coût	Effet
Base	gratuit	texte du haut
Puissante	1 mana de sa couleur	texte du bas
De côté	gratuit	1 Mouvement, Influence, Attaque ou Parade
Sort	1 mana couleur (+ noir)	base (puissant, de Nuit)
Artefact	gratuit (1 mana)	base (puissant, puis détruit)

Le mana

Rouge Bleu Vert Blanc Or Noir

- **Source** : 1 dé par tour. **Cristaux** : 3 max par couleur. **Jetons** : perdus en fin de tour.
- **Or** = n'importe quelle couleur fondamentale, de Jour seulement. **Noir** : de Nuit seulement (et Donjon, Tombeau).

Fin de votre tour

1. Récompenses : les cartes gagnées vont sur votre paquet.
2. Défaussez vos cartes jouées (et d'autres, non-Blessure, si vous voulez).
3. Piochez jusqu'à votre limite de main (selon le niveau, +1 par Forteresse proche).
4. Relancez le dé utilisé ; jetons Mana perdus.
5. Niveau : pair = Compétence + Action Avancée ; impair = Commandement (+ Armure ou main).

Déplacement et Influence

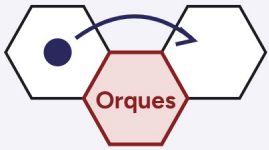
Coûts de terrain

Terrain	Jour	Nuit
Plaine	2	2
Colline	3	3
Forêt	3	**5**
Friche	4	4
Désert	5	**3**
Marais	5	5
Lac, Montagne	infranchissable	

Se déplacer

- Additionnez vos points de Mouvement, dépensez-les case par case, autant de cases que vous voulez.
- Jamais sur la case d'un ennemi errant.
- **Site fortifié** non conquis : y entrer = assaut, fin du Mouvement, −1 Réputation.
- Vous ne pouvez plus bouger après votre Action.

Provoquer un ennemi errant



adjacente
→ adjacente
= provoqué

Le combat a lieu tout de suite et devient votre Action. Les deux ennemis adjacents avant et après le pas attaquent ensemble. Vous pouvez aussi **défier** un ennemi adjacent, comme Action, en fin de Mouvement.

Explorer

Depuis une case au bord du plateau, dépensez **2 Mouvement** : révélez la tuile du dessus de la pioche et posez-la contre ce bord. Pas besoin d'y entrer : vous pouvez continuer à bouger. Placez les jetons Ennemi de ses sites (face cachée sur les sites fortifiés).

Influence et Réputation

- Recruter, soigner, acheter : on paie en **Influence** (cartes, effets de côté).
- Votre **Réputation** ajoute ou retire son bonus **une fois par interaction**, jamais en combat.
- Case « × » : plus aucune interaction possible.
- **Réputation** : assaut −1, pillage −1, Monastère brûlé −3. Orques +1, Draconien +2.

Jour

Dé or = joker, dé noir inutilisable. Garnisons révélées quand vous êtes adjacent.

Nuit

Dé or inutilisable, mana noir utilisable. Garnisons révélées seulement à l'assaut.

Quêtes

Consulter et accepter une quête

- Pendant votre tour, sur un **Village**, un **Monastère** ou une **Cité conquise,** vous pouvez consulter le tableau des quêtes.
- **Une seule quête active** par joueur. Un site ne propose des quêtes **qu'une fois par partie**.

1. Lancez **un dé de mana** (pas celui de la Source) : **quête A** de sa couleur.
2. Relancez-le : **quête B** de sa couleur.
3. Lisez la page **Jour** ou **Nuit**, selon la Manche.
4. **Choisissez-en une**, ou refusez les deux.
5. **Posez un bouclier** pour signifier que vous déjà consultez les quêtes du lieu.

Quête déjà faite ou impossible (site absent…) : prenez la suivante de la même liste, dans l'ordre 🔴 🔵 🟢 ⚪ 🟡 ⚫, puis à nouveau 🔴.

Pour augmenter la difficulté

Mode Mercenaire : un seul lancer, quête A seulement.

Mode Héroïque : un seul lancer, quête B seulement.

Le palier

Site	Palier	Accès (bonus de Réputation)	Niveau conseillé
Village	I · Novice	toujours	1+
Monastère	II · Confirmé	au moins +1 Influence	3+
Cité conquise	III · Héroïque	au moins +2 Influence	5+

😈 **Confrérie de l'ombre** : si votre Réputation vous donne un malus d'influence, les Monastères vous sont fermés. Dans une Cité conquise, vous ne pouvez accepter qu'une quête ⚫.
Contacts dans l'ombre : à chaque tirage, vous pouvez remplacer le résultat d'un des deux lancers par ⚫.

Délais

- ⚡ **Immédiat** : maintenant, sinon c'est un échec.
- ⚔️ **Combat** : avant la fin de la Manche, avec votre action du tour (ni interaction ni assaut ce tour-là).
- ⏳ **Fin de Manche** : avant la fin de la Manche.

Réussite
Posez un de vos Boucliers sur le site : **+1 Influence** à chaque interaction ici.

Échec ou refus
Échec (délai dépassé, ennemi non vaincu) : **−1 Réputation**. Refus : sans pénalité. Dans les deux cas, posez le Bouclier d'un Héros d'un Héros qui n'est pas joué : site épuisé.

Titre « Plus grand Chevalier errant » : le joueur qui a réussi le plus de quêtes gagne **+3 Gloire** (égalité : +1 chacun).

Quêtes · Barème

RÉCOMPENSES
ET PRÉCISIONS

Barème des récompenses

Palier	Récompense type	Quête noire
I	2 Gloire · 1 cristal · Soin 1 · préparer 1 Unité · 1 Réputation (ou 2 Gloire)	1 Action Avancée
II	4 Gloire · 2 cristaux · Soin 2 · 2 Réputation (ou 4 Gloire)	1 Sort
III	6 Gloire · 3 cristaux · 1 Unité gratuite	1 Artefact

Actions Avancées, Sorts et Artefacts ne viennent **que des quêtes noires**, plus risquées.

Précisions

- **Ennemis de quête** : Gloire normale, sans Réputation sauf indication. Non vaincus, ils sont défaussés et la quête échoue.
- **Valeurs hors combat** (Parade, Attaque, Déplacement, Influence, Soin) : produites avec vos cartes et vos Unités comme d'habitude. Elles ne servent à rien d'autre ce tour-là.
- **Réputation en récompense** : vous pouvez toujours prendre la Gloire indiquée à la place.
- 😇 **Héros ou** 😈 **Crapule** : certaines quêtes laissent le choix. La crapule gagne plus mais perd de la Réputation, qui ouvre l'accès aux Monastères et aux Cités.
- **Sort, Action Avancée, Unité** : pris dans l'Offre, sans payer. Une Unité gratuite reste dans votre limite de Commandement.
- **Artefact** : piochez-en 2, gardez-en 1, comme une récompense de site.
- **« En plus de la récompense du site »** : la conquête rapporte normalement, la quête s'y ajoute.

Lire une quête

🏠 **Sur place** : sur le site de la quête

🗺️ **Ailleurs** : il faut partir

Variante (extension) : si vous jouez avec l'extension indiquée, la variante remplace la quête, ou l'élargit quand elle dit « compte aussi ». Sans l'extension, ignorez-la.

Contraintes de trajet

- 🚶 **Escorte** : posez un jeton de mana sur un jeton de Commandement libre. Sinon, une Unité prête devient l'escorte : épuisez-la, elle ne peut pas être préparée avant l'arrivée. Ni place libre ni Unité prête : impossible.
- 💎 **Objet fragile** : posez un cristal de la réserve sur votre Héros. Si une Blessure arrive dans votre main avant l'arrivée, il est perdu : échec. À l'arrivée, rendez-le.
- 🏃 **Course** : posez le jeton indiqué face cachée sur la quête, et 1 cristal à côté à la fin de chacun de vos tours. Au 3e, il attaque le site habité le plus proche (pas celui-ci). Vous y êtes : combat, avec vos Unités, site non fortifié. Sinon : site ravagé, échec, site épuisé.
- 🎖️ **Exploit** : la condition s'ajoute aux règles normales du site.

Quêtes · Palier I

NOVICE · VILLAGES · OUVERT À TOUS

☀️ Jour

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Une partie de cartes qui tourne mal** ⚡ Produisez Parade 3. → 2 Gloire	**🗺️ Un contrat cloué au panneau** ⚔️ Sur une case de forêt à au moins 2 cases d'ici, piochez un jeton vert et combattez-le. → 1 cristal rouge
🔵 **🏠 L'apprenti forgeron de Glinin** ⏳ En un même tour ici, jouez 2 cartes avec leur effet renforcé. → Piochez 1 carte	**🗺️ Porter une lettre au mage** 💎 Jusqu'à une case adjacente à une Tour de Mage. → 1 cristal bleu
🟢 **🗺️ Escorter les moissonneurs** 🚶 Jusqu'à une case de plaines à au moins 3 cases d'ici. → Préparez 1 Unité, ou 1 cristal vert	**🏠 Cueillir des herbes médicinales** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 3 sans vous déplacer. → Soin 1
⚪ **🏠 Remotiver les paysans** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 5. → 1 Réputation ou 2 Gloire	**🗺️ Porter un courrier important** ⏳ Finissez un tour sur un autre Village ou un Monastère, à au moins 2 cases d'ici. 😇 1 Réputation ou 2 Gloire 😈 Vendez son contenu : 2 cristaux, −1 Réputation
🟡 **🏠 L'appel des Cristaux** ⚡ Rendez 1 cristal. → Lancez 2 dés : 1 cristal par couleur de base, or = au choix, noir = 1 Gloire	**🗺️ Un anneau dans les eaux sombres** ⏳ Finissez un tour sur une case adjacente à un lac, à au moins 2 cases d'ici. 😇 Rendez-le : 1 Réputation ou 2 Gloire 😈 Gardez-le : 2 cristaux, −1 Réputation
⚫ **🏠 Une flèche dans le genou** ⚔️ Piochez un jeton vert et combattez-le ici, sans vos Unités. → 1 Action Avancée de l'Offre	**🏠 Interroger le prisonnier** ⚡ Faites-le parler (−2 Réputation) ou payez sa rançon (rendez 2 cristaux). → 1 Action Avancée de l'Offre

Quêtes · Palier I

NOVICE · VILLAGES · OUVERT À TOUS

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Les hommes-rats sortent des égouts** ⚔️ Piochez un jeton vert et combattez-le ici. 😇 **1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Dépouillez-les : 1 cristal + 2 Gloire, −1 Réputation**	**🗺️ Une marée verte et hurlante** 🏃 Un jeton vert. → **1 Réputation ou 2 Gloire**
🔵 **🗺️ Suivre les feux follets** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique. → **1 cristal de base au choix** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi.	**🏠 Allumer le feu de camp** ⏳ Pendant un tour ici, payez 2 manas bleus. → **2 Gloire**
🟢 **🗺️ Ne quittez jamais le sentier** ⏳ Finissez un tour sur une case de forêt à au moins 3 cases d'ici. → **2 Gloire**	**🏠 Ne frappez pas les cocottes** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Soin 2, même sans Blessure. → **Préparez 1 Unité, ou 1 cristal vert**
⚪ **🏠 Écouter les anciens à la veillée** ⚡ Défaussez 2 cartes, sauf des Blessures. → **1 cristal blanc**	**🏠 Chanter à la taverne** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 5. → **2 Gloire**
🟡 **🗺️ Rattraper la pie voleuse** ⏳ Finissez un tour sur une Mine de cristal. 😇 **Rendez le butin : 1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Gardez-le : 2 cristaux de la couleur de la Mine, −1 Réputation** **Variante Légion Oubliée :** la Mine sans fond compte aussi (couleur au choix parmi les siennes).	**🗺️ Un tas d'or au bord du chemin** ⏳ Finissez un tour sur une case de désert. → **1 cristal au choix**
⚫ **🏠 Un joyau noir au front** ⚡ Prenez 2 Blessures dans votre main. → **1 Action Avancée de l'Offre**	**🗺️ Les Dames du Marais** ⚔️ Sur une case de marais, piochez un jeton vert et combattez-le. → **1 Action Avancée de l'Offre** **Variante Ombres de Tezla :** un Cimetière ou la Nécropole compte aussi.

Quêtes · Palier II

CONFIRMÉ · MONASTÈRES
RÉPUTATION +1 · NIVEAU 3 CONSEILLÉ

☀️ Jour

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Leeroy, aux vergers !** ⚔️ Piochez 2 jetons verts et combattez-les ensemble ici. → 4 Gloire **Variante Ombres de Tezla :** lancez le dé de Faction ; les 2 jetons verts viennent de cette Faction.	**🗺️ Purger le Donjon** 🎖️ Vainquez l'ennemi d'un Donjon sans qu'aucune Blessure n'arrive dans votre main. → 2 cristaux au choix, en plus de la récompense du site **Variante Légion Oubliée :** un Dédale compte aussi.
🔵 **🏠 Enluminer le grimoire** ⏳ Pendant un même tour ici, dépensez 3 manas de couleurs différentes. → 4 Gloire	**🗺️ Rapporter l'herbier de la Tour** ⏳ Finissez un tour sur une case adjacente à une Tour de Mage, à au moins 3 cases d'ici. → Soin 2
🟢 **🗺️ Potions et queues de phénix** 💎 Jusqu'à un Village. → Soin 2	**🏠 Bêcher le jardin des moines** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 5 sans vous déplacer. → Soin 2
⚪ **🏠 Négocier la paix avec l'émissaire** ⚡ Produisez Influence 8. → 2 Réputation ou 4 Gloire	**🗺️ Réconcilier deux villages** ⏳ Finissez un tour sur deux autres sites habités, différents l'un de l'autre. 😇 2 Réputation ou 4 Gloire 😈 Vendez vos services aux deux camps : 1 cristal + 4 Gloire, −2 Réputation
🟡 **🏠 Restaurer le reliquaire** ⚡ Rendez 2 cristaux de couleurs différentes. → 4 Gloire	**🗺️ Escorter le convoi de cristal** 🚶 Jusqu'à une Mine de cristal. 😇 2 cristaux au choix 😈 Détournez-en une part : 3 cristaux au choix, −2 Réputation
⚫ **🏠 De la viande fraîche dans la crypte** ⚔️ Piochez un jeton marron et combattez-le ici, avec les règles de Nuit. → 1 Sort de l'Offre	**🏠 Le contrat de Raphaël** ⚡ Signez (3 Blessures, réparties entre votre main et vos Unités, 1 au plus par Unité) ou chassez l'émissaire (combattez ici un jeton violet, avec votre action). → 1 Sort de l'Offre

Quêtes · Palier II

CONFIRMÉ · MONASTÈRES

RÉPUTATION +1 · NIVEAU 3 CONSEILLÉ

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Devancer les pillards** 🏃 Un jeton gris. → **2 cristaux au choix**	**🗺️ Nettoyer l'Antre** 🎖️ Conquérez un Antre sans vos Unités. → **2 cristaux au choix, en plus de la récompense du site**
🔵 **🏠 Se reposer au site de grâce** ⏳ Reposez-vous ici, sans défausser de Blessure. → **Soin 2**	**🗺️ Un pas sur le côté** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique à au moins 3 cases d'ici. → **Piochez 2 cartes** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi.
🟢 **🗺️ Ramener l'ermite** ⏳ Finissez un tour sur des collines ou une case adjacente à une montagne, à 2 cases d'ici ou plus, puis un tour ici. → **4 Gloire** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi comme destination.	**🏠 Veiller les malades** ⏳ Pendant une interaction ici, achetez au moins 3 Soins, même sans Blessure à soigner. 😇 **4 Gloire** 😈 **Faites payer les soins : 2 cristaux + 2 Gloire, −2 Réputation**
⚪ **🏠 Recueillir les confidences** ⚡ Défaussez 3 cartes, sauf des Blessures. → **2 Réputation ou 4 Gloire** **Variante Légion Oubliée :** à la place, finissez un tour sur le Camp de réfugiés ; recrutez-y une Unité sans surcoût.	**🗺️ Dangereux d'y aller seul** 🚶 Jusqu'à un Village à au moins 3 cases d'ici. → **2 Réputation ou 4 Gloire** **Variante Légion Oubliée :** le Camp de réfugiés compte aussi.
🟡 **🏠 Ce coffre est une Mimique** ⏳ Pendant un tour ici, payez 2 manas de la même couleur. → **4 Gloire**	**🗺️ Retrouver le trésor englouti** ⏳ Finissez un tour sur une case de marais à au moins 3 cases d'ici. 😇 **Rendez-le aux moines : 2 Réputation ou 4 Gloire** 😈 **Gardez-le : 3 cristaux au choix, −2 Réputation**
⚫ **🏠 Le murmure du têtard** ⚡ Prenez 3 Blessures dans votre main. → **1 Sort de l'Offre**	**🏠 Un envahisseur dans votre monde** ⚔️ Piochez un jeton violet et combattez-le ici. → **1 Sort de l'Offre**

Quêtes · Palier III

HÉROÏQUE · CITÉS CONQUISES
RÉPUTATION +2 · NIVEAU 5 CONSEILLÉ

☀️ Jour

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Mater la garnison** ⚔️ Piochez 1 jeton gris et 1 violet, combattez-les ensemble ici. → 6 Gloire	**🗺️ Assiéger la tour rebelle** 🎖️ Conquérez une Tour de Mage sans vos Unités. → 6 Gloire, en plus de la récompense du site **Variante Légion Oubliée :** un Labyrinthe compte aussi.
🔵 **🏠 Déchiffrer les deux grimoires** ⏳ Pendant un même tour ici, jouez 2 Sorts (effet de base). → 3 cristaux au choix	**🗺️ Escorter l'archimage** 🚶 Jusqu'à un Monastère. → 6 Gloire
🟢 **🗺️ Visiter l'obélisque** ⏳ Révélez 2 nouvelles tuiles. → 6 Gloire	**🏠 Une monture épique** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 12 sans vous déplacer. → 1 Unité gratuite
⚪ **🏠 Gagner la faveur du conseil** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 12. 😇 1 Unité gratuite 😈 Achetez le conseil : 1 Unité gratuite + 2 cristaux, −2 Réputation	**🗺️ Rallier les vassaux** ⏳ À la fin de la Manche, ayez des Boucliers sur 2 sites de plus qu'au moment où vous avez accepté la quête. → 1 Unité gratuite
🟡 **🏠 Financer la guilde** ⚡ Rendez 3 cristaux. → 6 Gloire	**🗺️ Lever l'impôt** ⏳ Finissez un tour sur deux Villages différents. 😇 Rendez l'or au peuple : 2 Réputation + 4 Gloire 😈 Gardez l'or : 3 cristaux + 3 Gloire, −2 Réputation
⚫ **🏠 La Danse des dragons** ⚔️ Piochez un jeton rouge et combattez-le ici, sans vos Unités. → 1 Artefact **Variante Ombres de Tezla :** affrontez plutôt un Chef de Faction de niveau 2 (dé de Faction), sans ses compagnons.	**🏠 Sous le masque de la Bête** ⚡ Payez (prenez 4 Blessures dans votre main) ou démasquez le démon (combattez ici un jeton violet, sans vos Unités, avec votre action). → 1 Artefact

Quêtes · Palier III

HÉROÏQUE · CITÉS CONQUISES
RÉPUTATION +2 · NIVEAU 5 CONSEILLÉ

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Traquer l'assassin** ⚔️ Piochez un jeton violet et combattez-le ici, sans vos Unités. → 6 Gloire **Variante Légion Oubliée :** vos Unités peuvent participer, mais le jeton a en plus Assassin.	**🗺️ Prendre la forteresse de nuit** ⏳ Conquérez une Forteresse. → 6 Gloire, en plus de la récompense du site
🔵 **🏠 Briser le sceau** ⏳ En un même tour ici, jouez 2 Sorts avec leur effet renforcé. → 6 Gloire	**🗺️ Refermer la Brèche** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique et payez-y 1 mana noir et rendez 1 cristal. → Soin 3
🟢 **🗺️ Au bord du ciel, les dragons reviennent** 🏃 Un jeton rouge. → 1 Unité gratuite	**🏠 Organiser la chasse royale** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Attaque 12 hors combat. → 1 Unité gratuite
⚪ **🗺️ Recevoir l'ambassade** ⏳ Finissez un tour sur un site portant votre Bouclier de quête. → 6 Gloire	**🏠 Celui qui prononce la sentence** ⚡ Jugez le traître : 😇 graciez-le (produisez Influence 8) ou 😈 condamnez-le (−2 Réputation). → 6 Gloire
🟡 **🏠 La dette du lion** ⏳ Pendant un tour ici, payez 4 manas de couleurs différentes. → 1 Unité gratuite (les otages libérés)	**🗺️ Écumer les Ruines** 🎖️ Nettoyez les Ruines (Autel activé ou gardiens vaincus) le tour même de votre arrivée. 😇 6 Gloire, en plus du site 😈 Pillez tout : idem + 2 cristaux, −2 Réputation
⚫ **🏠 Reste un peu, et écoute** ⚔️ Piochez 1 jeton rouge et 1 marron, combattez-les ensemble ici. → 1 Artefact **Variante Ombres de Tezla :** le jeton marron vient des Sombres Croisés.	**🗺️ Réveiller le dragon sous la Montagne** ⚔️ Vainquez un Draconien errant, sans vos Unités. → 1 Artefact **Variante Légion + Tezla :** à la place, piochez un jeton rouge des Sombres Croisés et combattez-le ici ; il a en plus Assassin.