


Tour des Héros :

1- Phase d'entretien de début de tour : Rapatrier dans la Zone de fatigue toutes les Gemmes utilisées pendant le tour de l'Overlord.		
2- Phase de déclaration	Déclarer l'état de son Héros. Actif : le Héros pourra réaliser toutes sortes d'actions. En récupération : le Héros ne pourra réaliser que des actions de défense et de relance.	
d'état :	Rapatrifier depuis la Zone de fatigue vers la Zone d'énergie disponible le nombre de Gemmes indiqué selon le nombre d'alliés morts durant la partie. Uniquement les Héros actifs. Les actions sont effectuées librement au choix des joueurs (ordre, réaction, répartition..).	
	Combat corps à corps :	
	L'attaquant :	Désigne une cible qui doit être dans la même zone que l'attaquant. Est considérée valable si la cible est dans une zone saturée, et que l'attaquant est dans une zone adjacente. Choisit l'intensité de l'attaque en payant le coût en Gemmes. Choisit l'arme utilisée ou à mains nues. Prend un dé pour chaque Gemme jouée et y associe tous autres dés bonus. Lance les dés, utiliser les relances gratuites et payantes. Applique les malus À mains nues = -2 touches. Calcule les dégâts potentiels.
	Le défenseur :	Utilise ses sorts et/ou capacités de réaction. Choisit l'intensité de la défense active en payant le coût en Gemmes. Choisit un équipement pour sa défense active. Ajoute sa défense passive. Prend un dé pour chaque Gemme jouée et y associe tous autres dés bonus. Lance les dés et utilise les relances gratuites et payantes. Calcule sa défense. Calcule les blessures subies et déplace 1 Gemme par blessure vers la Zone de blessures. Depuis Zone de fatigue, puis sur Gemmes dépensées, puis Zone d'énergie disponible. S'il est mort, retirer sa figurine. S'il s'agit d'une tuile Overlord, la retourner et la placer en fin de Rivière.
	L'attaquant :	Désigne une cible qui doit être à l'intérieur ou l'extérieur de la zone de l'attaquant. Si Attaque de zone, tous les occupants de la zone sont ciblés. Doit avoir une ligne de vue sans obstacle entre le centre de zone de la cible et celui de l'attaquant. Si dénivelé fort ou brutal, seules les zones en surplomb ont une ligne de vue sur les zones en contre-bas; +1 Dé jaune. Est sujet au phénomène de gêne. Choisit l'intensité de l'attaque en payant le coût en Gemmes. Choisit l'arme utilisée. Si Attaque de zone, l'équipement est défaussée. Prend un dé pour chaque Gemme jouée et y associe tous autres dés bonus. Lance les dés et utilise les relances gratuites et payantes. Applique les malus Gêne = -1 résultat par ennemi gênant, si nombre supérieur ou égal à la faction. Calcule les dégâts potentiels.
	Le défenseur :	Utilise ses sorts et/ou capacités de réaction. Choisit l'intensité de la défense active en payant le coût en Gemmes. Choisit un équipement pour sa défense active (uniquement Bouclier). Ajoute sa défense passive. Prend un dé pour chaque Gemme jouée et y associe tous autres dés bonus. Lance les dés et utilise les relances gratuites et payantes. Calcule sa défense. Calcule les blessures subies et déplace 1 Gemme par blessure vers la Zone de blessures. Depuis Zone de fatigue, puis sur Gemmes dépensées, puis Zone d'énergie disponible. S'il est mort, retirer sa figurine. S'il s'agit d'une tuile Overlord, la retourner et la placer en fin de Rivière.
	Lâcher un objet :	Totalement gratuit.
	Manipulation simple (non sujette à la gêne) :	Dépenser 1 Gemme et réussite automatique. Passer, prendre, ramasser ou réceptionner un objet.
	Manipulation complexe (sujettes à la gêne) :	Choisir l'intensité en dépensant des Gemmes. Prendre un dé pour chaque Gemme jouée et y associer tous autres dés bonus et bonus. Comparer les résultats au test -1 résultat pour chaque ennemi gênant, si leur nombre est supérieur ou égal à l'autre faction.
	Lancer un objet (encombrement max de l'objet =3) :	Désigner la zone visée et vérifier la ligne de vue (sujet à la gêne). Lancer autant de dé que de Gemmes jouées.
	Ouvrir un coffre :	Déplacer l'objet au maximum du nombre de résultats obtenus. Manipulation complexe à 2 symboles pour réussite. Récupération gratuite et immédiate du contenu OU dépôt sur zone.
	Mouvement :	Le Mouvement de base est gratuit. Reliquat perdu si le mouvement n'est pas consommé en une seule fois. +1 MVT nécessaire par ennemi gênant pour sortir d'une zone, si nombre supérieur ou égal à sa faction. Dépenser 1 Gemme pour chaque Mouvement supplémentaire de 1 zone (à exécuter immédiatement).
	Lancer un sort :	Payer le coût du sort en Gemmes, placées sur la carte Sort. Un Sort n'est pas sujet à la gêne.
	4- Phase d'entretien de fin de tour : Rapatrier toutes les Gemmes dépensées pendant ce tour dans la Zone de fatigue (actions, cartes, tuiles,..)	

3- Phase d'action :

Chaque joueur peut effectuer chaque action dans la limite de saturation (si présente).

Combat à distance :

Tour de l'Overlord :

À tout moment lors de son tour, l'Overlord peut dépolluer sa Rivière, en retirer définitivement du jeu une tuile Morte et 2 Gemmes de sa Zone de fatigue.

1- Phase de récupération : Rapatrier les Gemmes utilisées pendant le tour des Héros dans la Zone de fatigue.

2- Phase de progression du Compte-tour : Déplacer un nombre de Gemmes depuis la Zone de fatigue vers la Zone d'énergie disponible, selon l'indice de récupération.

2- Phase de progression du Compte-tour : Avancer d'une case le pion Compte-tour.

3- Phase d'activation :	Le joueur Overlord peut jouer jusqu'à 2 tuiles de la Rivière.	Payer en Gemmes le coût indiqué au-dessus de la tuile.
		Déplacer la tuile sélectionnée en fin de rivière et décaler les autres tuiles.
		Activation : Activer chaque figurine affiliée à la tuile sélectionnée.
		Combat : Chaque figurine peut faire une attaque dont le maximum de dégâts ne doit pas dépasser la valeur de la tuile.
		Sorts : Activer en premier la figurine portée par le sort, puis payer en Gemmes pour activer le sort, à tout moment et en plus de la phase de combat.
		Payer en points de renforts (selon scénario) pour chaque figurine à ajouter, dans la limite des figurines tuiles lors de la partie en cours.
		Renforts : Placer chaque figurine sur la Zone de renfort. Si pleine, sur une zone adjacente non pleine. Sinon placement impossible.
		Si Renforts d'une tuile morte, retourner la tuile sans changer sa position dans la Rivière.
		Déplacement supplémentaire : 1 Gemme par case supplémentaire, au maximum le double de son mouvement de base, avant ou après une attaque.
		Défense active : 1 Gemme par dé orange supplémentaire en défense, nombre décidé en une fois et sans limite.
		Relance : 1 Gemme par relance, sans limite.

4- Phase d'entretien de fin de tour : Rapatrier toutes les Gemmes utilisées durant le tour de l'Overlord dans la Zone de fatigue.

