



# Noxilia: Règles du jeu

## Objectif

Dans **Noxilia**, chaque joueur dirige un clan appartenant à une race dont le destin est intimement lié à celui de son monarque. Votre objectif est simple mais crucial : **éliminer le monarque adverse**.

Le premier joueur dont le monarque est détruit perd immédiatement la partie. Si les deux monarques trouvent la mort simultanément, la partie se termine sur une égalité dramatique.

## Durée d'une partie

Une partie dure en moyenne entre 1 heure et 1h30, pour une dizaine de tours joués (dès le 11ème tour, l'apocalypse accélère grandement les choses).

Comme dans beaucoup de jeux où les joueurs peuvent vouloir prendre 10 minutes pour réfléchir à leur coup, il est conseillé de jouer avec un timer comme aux échecs, réinitialisé à chaque début de tour. Par exemple, vous pouvez décider que chaque joueur a 3 minutes +2 secondes pour jouer son tour. A vous d'ajuster selon le temps que vous souhaitez passer. Lorsqu'un joueur n'a plus de temps, il interrompt toute action qu'il était en train de faire et passe.

## Définitions essentielles

- **Engager une unité** : incliner la carte de 90° vers la droite pour indiquer qu'elle a agi ce tour-ci.  
Une unité engagée ne peut plus être engagée tant qu'elle n'est pas redressée.
- **Dégager une unité** : redresser une carte engagée, généralement en fin de tour
- **Zone** : espace délimité du plateau où des unités peuvent être placées, se déplacer, combattre ou interagir. Le champ de bataille dans une partie en 1 contre 1 se compose d'un total de 8 zones.
- **Unité commune**: Unité qui n'est ni un monarque, ni un Héros, ni un jeton
- **Mana**: Mesure représentant la réserve magique. Le mana non dépensé est appelé **Mana flottant**, et reste utilisable jusqu'à la fin du tour.
- **Lore**: Désigne l'univers dans lequel se situe le jeu

## Règles générales

- Il n'existe aucune limite de cartes en main. Vous pouvez en accumuler autant que vous le souhaitez.

- **Une zone ne peut contenir plus de 5 unités de chaque joueur.** Si la zone de commandement est remplie, les unités arrivent dans la zone tiers. Si ces deux zones sont occupées, les unités restent bloquées dans la file de renfort.
- Si la pioche d'un joueur est vide, il ne pioche plus de cartes mais continue de jouer normalement.
- Si les deux monarques sont tués simultanément, la partie est déclarée nulle.
- Toutes les capacités indiquant d'aller chercher une carte induisent de mélanger la pioche ensuite
- Les cartes qui indiquent d'infliger un dégât en tant que coût ignorent toujours l'armure.

# Types de cartes

Les cartes se répartissent en plusieurs catégories distinctes :

**Monarque:** 

L'unité étant le chef de votre armée. Son décès entraîne votre défaite immédiate.

**Héros:** 

Unités uniques (symbolisées par un parchemin), dotées de noms propres et d'effets puissants. Une seule version d'un héros donné peut être en jeu à la fois sous votre contrôle.

**Unités:** toute carte représentant une créature combattante, qu'il s'agisse d'un monarque, d'un héros, d'une troupe ou d'un lanceur de sorts.

**Sorts:** effets magiques qui nécessitent un coût en mana pour être joués.

**Équipements:** objets attachés à une unité, qui modifient ses caractéristiques ou lui confèrent des capacités. Certains équipements peuvent également produire du mana. Un équipement peut être posé sur une zone, sans être attaché à personne, il appartient alors au joueur qui contrôle la zone.

**Main du destin:** Carte piochée à chaque début de tour qui apporte une modification globale au tour

**Main de l'apocalypse:** Carte piochée à chaque début de tour après le 10ème tour, qui apporte une modification globale au tour.

**Événements:** effets ponctuels qui influencent le cours de la partie. Ils nécessitent généralement le paiement d'un coût principal et de coûts supplémentaires.

**Zones:** cartes spéciales représentant les emplacements clés de votre camp. Chaque joueur en possède trois.

**Bannière:** Carte présentant l'identité de votre clan. Elle précise les restrictions de construction de deck, les règles spéciales de mise en place et les effets passifs. Elle n'a aucun effet une fois la partie démarrée.

## Anatomie d'une carte

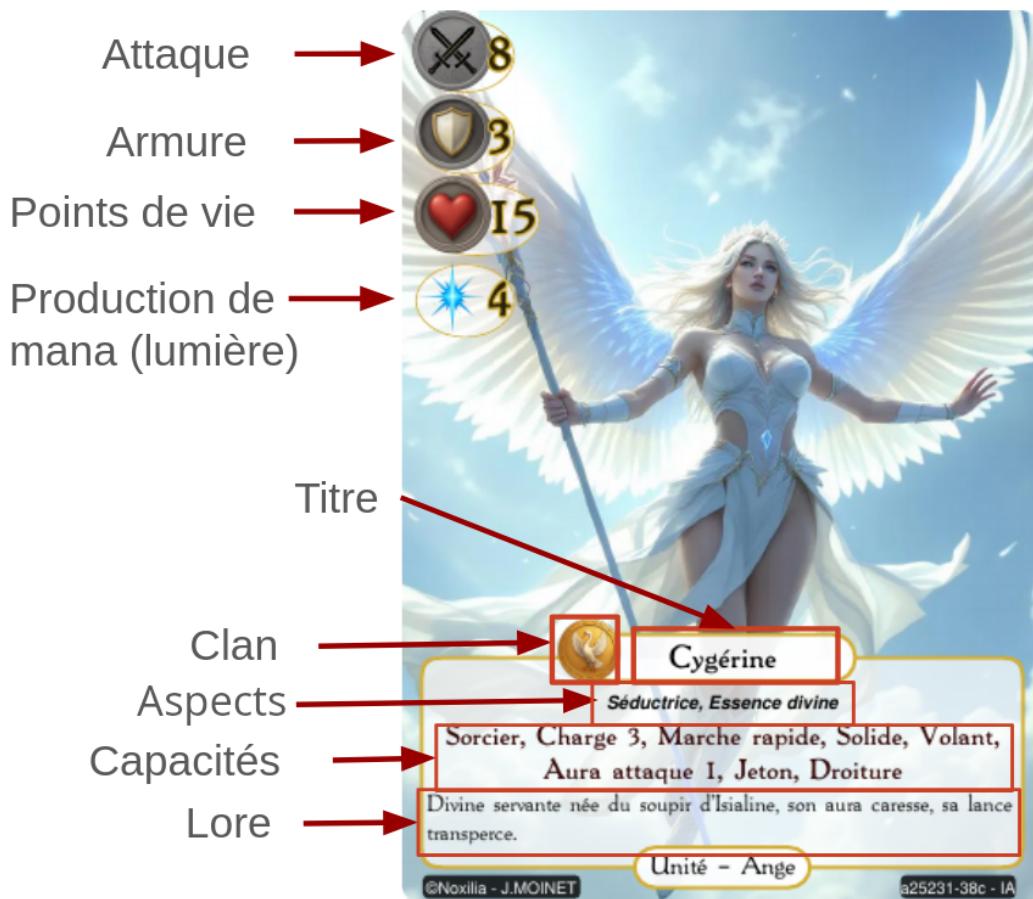
Toutes les cartes ont la même anatomie, sur la gauche se trouvent les statistiques de combat puis le mana produit. Sur la droite se trouvent tous les coûts de la carte, or et manas.

**Les cartes monarques ont ce symbole:**



Les cartes de héros celui ci:







**Aspects:** Les aspects d'une cartes sont des mots clés pouvant désigner plusieurs aspects d'une unité, ces mots clés parlent du rôle de la carte, de sa personnalité, de son rang, sa personnalité etc.

Les aspects servent uniquement dans certaines capacités écrites, et donnent de la profondeur de lore à chaque carte. Par exemple l'aspect Cavalier indique le rôle de la carte, mais va aussi être déclenchés avec l'événement «Charge divine».

**Capacités:** Contrairement aux aspects qui n'ont pas directement d'impact sur la carte, les capacités apportent directement une modification à une carte et doivent être prises en compte. Voir la section entière dédiée aux capacités.

**Effet de la carte:** Texte unique expliquant une particularité de jeu de la carte.

**Lore:** Le lore n'impacte en rien le jeu de la carte, il permet juste de situer la carte dans le contexte de cet univers et de l'histoire

**Type de carte:** Indique comment jouer cette carte (unité, sort etc), voir paragraphe dédié.

**Race:** Les races influent directement dans les possibilités de construction de deck. Voir la section dédiée.

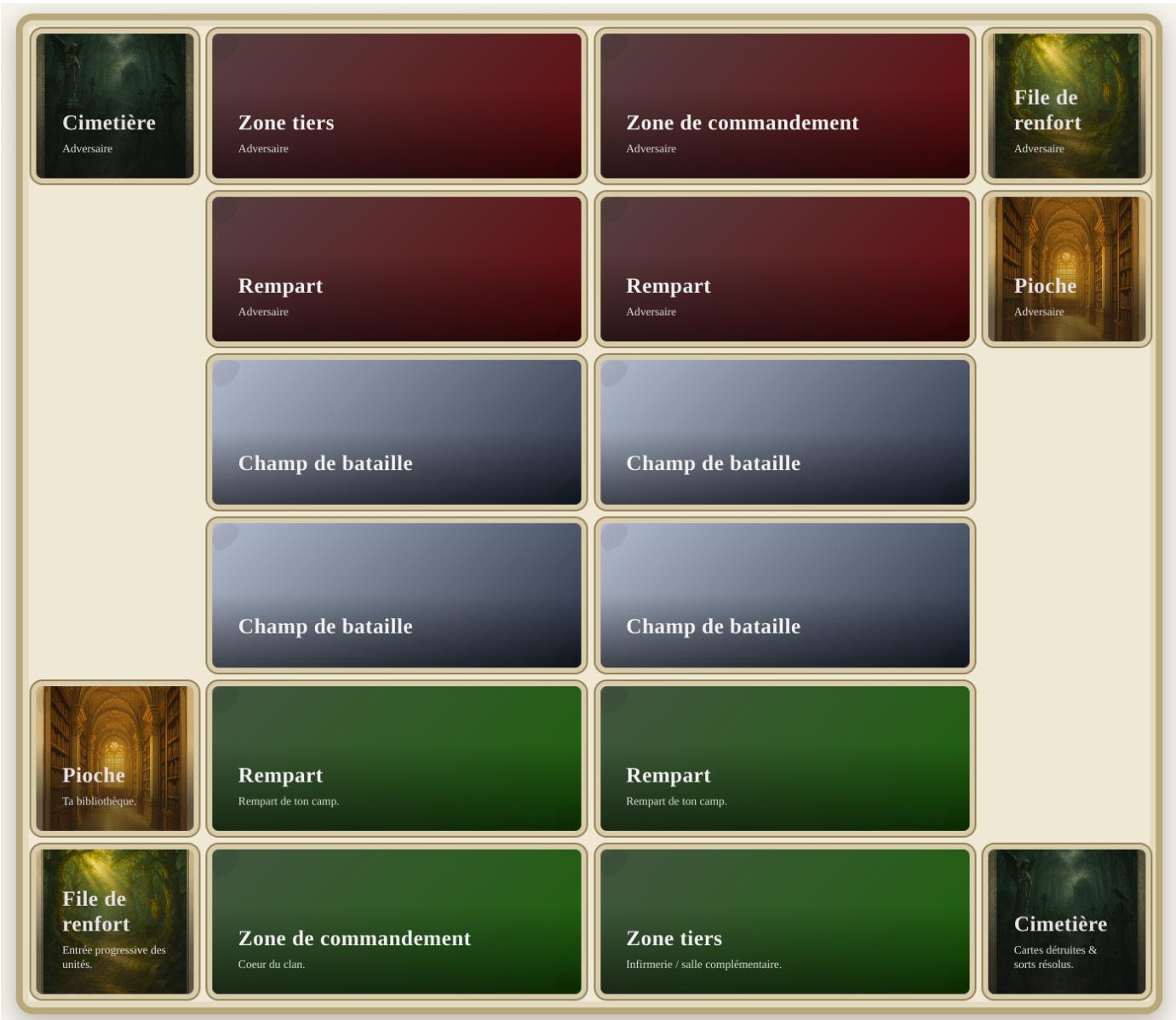
## Caractéristiques des unités

Chaque unité possède une fiche de caractéristiques qui détermine ses interactions avec le jeu :

-  **Coût en or** : somme à payer pour mettre l'unité en jeu.
-  **Attaque au corps à corps** : dégâts infligés en combat rapproché. Les héros disposent de deux valeurs : pleine santé et statut blessé.
-  **Attaque distance** : dégâts infligés à une cible dans une zone adjacente.
-  **Armure** : points tampon absorbant les dégâts avant d'entamer la vie. L'armure est réinitialisée à son maximum au début de chaque tour.  
Armure négative : une valeur négative signifie que l'unité subit davantage de dégâts (exemple : armure -2 → +2 dégâts à la prochaine attaque qui retire ces marqueurs). L'armure absorbe également les dégâts magiques sauf si précisés dans le sort.
-  **Vie** : points de vie permanents. Lorsqu'ils sont inférieur ou égal à zéro, l'unité meurt.
- **Production de mana** : mana généré en engageant l'unité. Elle ne peut lancer des sorts que si elle possède également la capacité **Sorcier**. Voir la section **Types de mana**.

Les cartes sans symboles de clan peuvent être inclus dans tous les decks en respectant les contraintes de race explicitées sur chaque bannière.

# Plateau



Le plateau de jeu est divisé en deux parties symétriques, une pour chaque joueur. Chacune est organisée en trois rangées horizontales :

## 1. Rangée arrière :

- **File de renfort** (où entrent les unités)
- **Zone de commandement**
- **Zone tiers** (*infirmerie* par défaut)
- **Cimetière** (unités mortes, sorts joués)

## 2. Rangée intermédiaire :

- **Pioche** (Bibliothèque)
- **Rempart 1** (zone défensive stratégique ; voir *Zones spéciales*)
- **Rempart 2**

## 3. Rangée avant :

- **Champ de bataille** (où les affrontements directs ont lieu).
- **Champ de bataille**

## Zones spéciales

- **Rempart :**  
Protection défensive définie par la carte du mur ou de la zone. Peut infliger des malus d'attaque à l'adversaire ou des bonus aux défenseurs.  
**Grimpeur** et **Volant** permettent d'ignorer tout ou partie de ces effets.  
Les remparts bloquent la ligne de portée des sorts. De l'intérieur vers l'extérieur et de l'extérieur vers l'intérieur. Ils bloquent aussi la ligne de vue, excepté pour les unités avec la capacité **regard perçant**.
- **Zone de commandement :**  
Zone clé où les unités arrivent en jeu. Certaines cartes de zone y appliquent des malus de combat pour limiter l'efficacité immédiate des renforts.
- **Zone tiers :**  
Zone souvent appelée *infirmerie* pour les humains, dont le rôle varie selon le clan. Elle est généralement associée à des restrictions, malus ou effets conditionnels propres au deck utilisé.

---

## Mise en place

1. On mélange séparément les 10 cartes de **Main du destin**, et les 6 carte de **Main de l'apocalypse**. On crée ainsi face cachée **la pioche du destin** en positionnant au-dessus les cartes mélangées de **Main du destin**, suivies par celles des **Main de l'apocalypse**.
2. Chaque joueur installe ses 4 cartes de zone (commandement, mur \*2, salle complémentaire) dans les rangées correspondantes.
3. Le premier joueur à jouer est tiré au sort.
4. Le joueur choisit ses unités de départ dans son deck, dont son monarque, qu'il répartit au choix dans ses 4 zones **face cachée** selon les règles précisées par sa bannière. **Pour les unités nécessitant un coût supplémentaire**, elles ne peuvent être choisies que dans le cas où son coût supplémentaire peut être réglé. Par exemple, si le coût supplémentaire est d'engager une autre unité, elle peut être choisie à condition que l'autre unité soit aussi choisie et démarre la partie engagée. Si parmi la somme d'or autorisée, il lui reste des pièces, il les place dans sa réserve.
5. Les cartes restantes sont battues pour former une pioche.
6. Chaque joueur pioche 6 cartes, puis peut effectuer un *mulligan* libre : il remet autant de cartes qu'il souhaite sous sa pioche, puis en pioche autant.
7. Pour chaque paire de joueur, on tire une carte trésor (un seul trésors pour 2 joueurs). On y ajoute ensuite autant de fausses cartes trésor. On mélange l'ensemble ainsi constitué et on le dépose face cachée sur chaque zone de champ de bataille. **Ce sont des primo trésors**: Contrairement aux autres trésors, ils sont retournés dès qu'une unité arrive sur la case. Attention, retourné n'est pas capturé !
8. Tout or non dépensé est conservé pour les tours suivants.

## Brouillard de guerre

Dans Noxilia, les unités arrivent en jeu à partir de la file de renfort face cachée. Elles ne sont retournées que:

- Lorsqu'une unité ennemi est présente à moins d'une zone d'elles, excepté lorsqu'elles sont placées sur un rempart.

- Si elles sont la cible d'une attaque, d'un sort, ou d'une capacité
- Dès lors qu'elles réalisent une action différente d'un déplacement simple. Par exemple, une unité utilisant la marche rapide nécessite de révéler l'unité.

Une fois qu'une unité est retournée, elle le reste jusqu'à la fin de la partie, sauf capacité ou effet spécial précisé.

## Pioche du destin

*La pioche du destin va influencer chaque tour de jeu, piochée au début de chaque tour, elle influence légèrement en début de partie, puis très violemment à partir du 11ème tour.*

Elle est composée de ces 10 cartes mélangées **Main du destin**:

- ★ 2x Arrivée d'un dragon dans la région
- ★ 1x Inondation de la vallée
- ★ 1x Maelström de magie primitive
- ★ 2x Printemps prospères
- ★ 1x Brouillard
- ★ 1x Lune de sang
- ★ 1x Peste noire
- ★ 1x Tempête

Puis des 6 cartes mélangées **Main de l'apocalypse**

- ★ 1x Tremblement de terre
- ★ 1x Incendie Monstrueux
- ★ 2x Déchaînement lunaire
- ★ 2x Brouillard mortel

## Déroulement d'un tour

Le jeu se déroule en une succession de tours structurés, chacun divisé en trois grandes phases : début de tour, phase d'actions, fin de tour.

### 1. Début du tour

1. **Tirage du destin:** On tire une carte dans la **pioche du destin** pour dévoiler une carte **Main du destin, Main de l'apocalypse** après le tour 10, et on applique son effet.
2. **Pioche :** les joueurs piochent un nombre de cartes égal à la valeur indiquée sur les zones qu'ils contrôlent. S'ils ne contrôlent plus de zones de pioche, ils ne piochent pas.
3. **Collecte de ressources :** les joueurs récupèrent les gains associés aux zones qu'ils contrôlent. Les zones du champ de bataille ne rapportent rien. Les autres zones peuvent générer des effets ou ressources selon leur texte. Tous les effets début de tour s'appliquent alors (en commençant par le joueur qui débute le tour).
4. **Avancée de la file de renfort :** toutes les unités présentes dans la file de renfort avancent d'un cran. Celles qui atteignent la fin de la file sont immédiatement placées dans la zone de commandement (même si ladite zone n'est plus contrôlée). En général, une unité met un tour à entrer en jeu, sauf si elle possède la capacité *Renforts éloignés*.
5. Dégagez toutes les cartes
6. Retirez un marqueur temps sur toutes les cartes **parties à l'aventure** (voir capacité **OU**) appliquez leur effet si elles n'en ont plus. Retirez un marqueur temps au zones inondées.

7. Toutes les armures sont réinitialisées (négatives ou positives) au score de l'unité.

## 2. Phase d'actions

Les joueurs jouent une action pour une unité à tour de rôle. À chaque alternance, un joueur peut effectuer **une action** avec l'une de ses unités dégagées ou jouer une carte de sa main.

Une fois toutes ses actions terminées, il peut passer. Les actions possibles incluent :

- **Passer:** Ne fait rien (voir section fin de tour)
- **Déplacement** : engager une unité pour la déplacer vers une zone adjacente jusqu'à **2 fois** (3 fois si capacité marche rapide).  
Une unité ne peut pas quitter une zone occupée par des ennemis pour entrer dans une autre zone ennemie, sauf si elle possède une capacité spéciale comme *Infiltrateur*, *Volant* ou *Passage en force*. Voir action **Repli** dans le cas où l'arrière serait bloqué.
- **Charge** : engager une unité pour la déplacer et effectuer une attaque au corps à corps. Elle subit un malus temporaire de -1 armure jusqu'à la fin du tour. **Une unité ne peut charger qu'à partir d'une zone sans ennemis.** Si l'unité a la capacité marche rapide elle peut charger à une distance de 2, mais avec la somme des deux malus (soit un total de -2 d'armure). Si une **Aura attaque X a été activée** dans la zone **de départ**, l'unité faisant l'action de charge bénéficie de cette aura.  
**Tips:** Pour résumer, une charge correspond au déplacement de l'unité -1.
- **Repli:** Déplacement d'une unité en direction de sa zone de commandement d'une zone occupée par une unité ennemi vers **une zone occupée par une unité ennemie**. L'unité subit un malus temporaire de -1 armure jusqu'à la fin du tour. **Marche rapide** ne fonctionne pas avec Repli. Pas de repli nécessaire pour une unité avec la capacité infiltrateur.
- **Attaque au corps à corps** : engager une unité pour attaquer une unité ennemie dans la même zone.
- **Attaque à distance:** engager une unité pour viser une cible dans une zone adjacente. Les attaques à distance ne provoquent jamais de riposte.
- **Lancer un sort:** engager un lanceur de sorts (Doit posséder la capacité *Sorcier*) et autant de producteurs de mana que nécessaire pour atteindre le coût du sort.  
Le lanceur ne peut lancer que des sorts dont la couleur correspond au mana qu'il produit.
- **Jouer une unité** : Placer une unité de sa main face cachée en bas de la file de renfort, en payant son coût en or et tout coût supplémentaire éventuel.
- **Jouer un événement** : Payer les coûts nécessaires et appliquer immédiatement les effets de l'événement.
- **Jouer un équipement** : Payer le coût d'un équipement pour l'attacher à une unité en jeu sous le contrôle du joueur. Certains équipements ne peuvent être portés qu'une fois par unité. Le joueur peut choisir de néanmoins attacher un autre équipement sans l'activer.
- **Déplacer et équiper**
  - a. Sélectionner une unité
  - b. Déplacer (optionnel) l'unité d'**1 case**. (marche rapide ne fonctionne pas)
  - c. Équiper l'unité avec un équipement présent sur la zone. Il peut être au sol ou équipé par une unité alliée.
  - d. Engager l'unité
- **Déplacer et soigner/purifier**
  - a. Sélectionner une unité ayant la capacité **soin** ou **purification**
  - b. Déplacer (optionnel) l'unité d'**1 case**. (marche rapide ne fonctionne pas)
  - c. L'unité soigne ou purifie une unité alliée cible dans la même zone qu'elle
  - d. Engager l'unité

### 3. Fin du tour

Un joueur peut choisir de passer son action. Si tous les joueurs ont passé leur action, le tour se termine, le premier joueur à avoir passé se retrouve premier joueur du prochain tour. Attention, rejouer après avoir passé son action réinitialise les compteurs.

#### Etape de fin du tour:

1. Capture de trésors
2. Capture de zones
3. Les dégâts de poison sont appliqués
4. Les effets de fin de tour sont résolus, s'il y en a.
5. Le mana non dépensé est perdu

## Combat

Lorsqu'une unité déclare une attaque, le combat se déroule selon une séquence précise qui permet de gérer les capacités, les sorts latents et les ripostes.

1. **Déclaration de l'attaque** : l'unité attaquante s'engage et désigne une cible.  
Elle doit se trouver dans la même zone (attaque au corps à corps) ou dans une zone adjacente (attaque à distance ou charge).
2. **Révélations et effets immédiats** : si la cible est affectée par un sort latent déclenché par une attaque, ce sort est immédiatement révélé et résolu avant que les dégâts ne soient infligés. Si plusieurs sorts latents sont présents, le joueur peut en révéler plusieurs, mais il peut choisir de n'en révéler qu'un seul.
3. **Infliger les dégâts** : l'attaquant applique ses dégâts à la cible, en commençant par son armure.  
Toute portion excédentaire est transférée sur la vie.  
Les attaques à distance ne provoquent jamais de riposte.
4. **Résolution du combat** : si la vie d'une unité tombe à zéro ou moins, elle est immédiatement détruite et envoyée au cimetière de son joueur. Ses équipements sont lâchés sur le champ de bataille et une autre unité (alliée ou ennemie) peut consommer une action pour les récupérer.

**Note** : l'armure est une protection temporaire qui se réinitialise à chaque début de tour. La vie, en revanche, est permanente sauf en cas de soin.

## Capacités

Certaines unités disposent de mots-clés appelés **capacités**, indiqués en gras au début de leur texte de description.

Voici la liste des capacités actuellement disponibles dans le jeu, avec leur effet :

- **Aquatique**: Permet à l'unité de traverser des zones d'eau, combattre et récupérer des trésors et équipements dessus.
- **Ange gardien** : L'unité peut être engagée pour rediriger une attaque visant une unité alliée dans la même zone vers elle-même. Elle ne peut pas riposter à cette attaque.
- **Attaque furtive** : les unités attaquées ne peuvent riposter daucune manière.
- **Attaque incapacitante** : si l'attaque inflige des dégâts à la vie, la cible devient engagée si elle ne l'est pas déjà.
- **Attaque transperçante**: L'attaque ignore l'armure de l'unité adverse lors d'une attaque au corps à corps ou à distance. L'armure adverse n'est pas détruite par l'attaque.

- **Attaque de masse X** : permet de cibler jusqu'à X ennemis dans une zone et de leur infliger des attaques successives au corps à corps. Si l'unité attaquante meurt à cause d'une riposte, elle interrompt son action. Si l'attaque de l'unité subit un modificateur, seule la première attaque tient compte de ce modificateur.
- **Aura attaque X** : Au début du tour, les unités alliées présentes sur la zone de l'unité ayant la capacité gagnent un bonus de +X à l'attaque au corps jusqu'à la fin du tour. Si plusieurs auras sont présentes, seule la plus élevée est prise en compte.
- **Charge X** : inflige X dégâts supplémentaires lors d'une action de charge.
- **Droiture**: L'unité ne peut être la cible d'un sort ou d'une capacité impliquant la dépense de mana de corruption.
- **Esquive** : permet à une unité d'annuler une attaque au corps à corps par partie.
- **Frère d'arme**: L'unité a appris à tenir le rang, elle ne peut pas faire de **retraite**, et gagne +1 attaque au corps à corps quand elle est dans la même zone que 2 autres unités ayant cette capacité.
- **Frère de sang**: Lorsqu'une autre unité frère de sang meurt dans la même zone, l'unité gagne +2 attaque au corps à corps et -1 armure jusqu'à la fin du tour.
- **Grimpeur** : ignore les malus d'attaque au corps à corps imposés par les remparts.
- **Infiltrateur** : identique à *Passage en force*, mais sans subir de dégâts.
- **Intercepteur** : si une unité volante ou infiltratrice entre dans une zone contenant un intercepteur, sa capacité est annulée.
- **Marche rapide** : permet à l'unité d'effectuer un déplacement supplémentaire au prix d'une réduction temporaire de 1 point d'armure. Si une unité fait une marche rapide pour charger, elle se retrouve donc avec -2 armure.
- **Partir à l'aventure X, [Coût de l'aventure]**: , Payez le coût de l'aventure, engagez puis exilez l'unité et mettez lui X marqueurs temps. A chaque début de tour, retirez un marqueur temps. Quand elle n'a plus de marqueur temps exécutez l'effet indiqué
- **Passage en force X** : autorise une unité à se déplacer dans une zone ennemie même si elle est encore engagée dans une zone hostile. Elle subit alors X points de dégâts.
- **Poison X**: Applique X marqueurs poisons si des dégâts à la vie sont infligés, si l'unité a déjà des marqueurs poisons, complétez pour arriver à X (Les marqueurs ne se cumulent pas). A la fin du tour infligez X dégâts (sans tenir compte de l'armure).
- **Purification** : retire toutes les malédictions et marqueurs poison d'une unité de la même zone.
- **Régénération X**: L'unité récupère X points de vie à chaque début de tour.
- **Résistance magique X** : réduit tous les dégâts magiques subis de X points.
- **Résistance [type] X** : réduit tous les dégâts d'un type spécifique de magie de X points.
- **Renforts éloignés X** : modifie le nombre de tours avant qu'une unité ne sorte de la file de renfort. À 0, elle entre en jeu immédiatement ; à 2, elle attend deux tours.
- **Riposte** : si l'unité est attaquée au corps à corps et survit, elle peut s'engager pour infliger à son tour ses dégâts de CAC à l'attaquant. Ne fonctionne pas lors d'une charge. La capacité **Aura attaque** s'applique.
- **Riposte éclair** : identique à *Riposte*, mais les dégâts sont infligés avant ceux de l'adversaire. Si l'attaquant meurt, il n'inflige aucun dégât. Ne fonctionne pas lors d'une charge. La capacité **Aura attaque** s'applique.
- **Riposte instinctive X** : inflige automatiquement X dégâts à son assaillant lorsqu'elle est attaquée, sans s'engager. Ne fonctionne pas lors d'une charge. La capacité **Aura attaque** ne s'applique pas.
- **Soin X** : permet de restaurer X points de vie à une unité dans la même zone.
- **Sorcier** : permet à l'unité de lancer des sorts correspondant aux couleurs de mana qu'elle produit.
- **Solide** : l'unité ne peut pas être engagée par un sort ou une capacité adverse. Ses attaques ne peuvent être redirigées.
- **Tir de proximité** : autorise une unité à distance à attaquer une cible dans sa propre zone.
- **Tir rapide X** : permet d'effectuer X attaques à distance distinctes sur des cibles différentes en une seule action.

- **Volant** : autorise un déplacement au-dessus d'unités ennemis. Les effets de rempart sont ignorés sauf si des unités volantes ennemis sont présentes.
- **Vue perçante**: Permet de voir les unités sur les remparts

## Sorts

Les sorts sont des cartes puissantes, capables de renverser le cours d'un affrontement ou de modifier les conditions de jeu de manière décisive. On distingue deux types principaux :

### Sorts actifs :

Joués depuis la main, ils se résolvent immédiatement. Ils peuvent cibler une unité, une zone, ou affecter l'ensemble du champ de bataille selon leur portée. Une fois leur effet appliqué, ils sont placés dans le cimetière.

### Sorts latents :

Préparés à l'avance, ces sorts ont la capacité **latent**, ils sont placés face cachée sous une unité ou une zone **alliée pour un coût de 1 mana quelconque**. Ils se déclenchent uniquement lorsque leur condition est remplie (ex. : l'unité est attaquée ou subit un effet spécifique) et si le joueur le choisit. Certains sorts latents peuvent également se révéler en réaction à d'autres sorts latents. **Pour révéler un sort latent il faut payer sa valeur de mana pour le retourner.**

## Types de mana:

Il existe 6 mana primordiaux, dominés par le mana pur, essence même de la magie.

	<b>Lumière</b>	La magie utilisant la Lumière est une magie qui privilégie le soin et la protection
	<b>Infernal</b>	La magie infernale est une magie brute et dévastatrice.
	<b>Corruption</b>	La magie de corruption manipule les esprits, mettant hors de combat des unités ou les retournant contre leur clan.
	<b>Mort</b>	La magie de la mort est la plus dangereuse, elle flirt avec le royaume des âmes perdues, les ramenant à la vie sous forme de morts vivants, mais est aussi capable d'annihiler l'énergie de vie.
	<b>Nature</b>	La magie de la nature manipule l'air, la terre, l'eau, les plantes et les animaux, une magie puissante pour ceux qui sont en harmonie avec ces forces
	<b>Psionisme</b>	Cette magie, développement extraordinaire des capacités cérébrales permettant des actes incroyables tels que manipuler des objets par la pensée, les déformer, ou même entrer en contact à distance avec un être ou une créature pour communiquer ou lui imposer sa volonté
	<b>Pure</b>	Seuls les plus puissants mages sont capables de produire une magie originelle d'une pureté absolue, elle peut être utilisée pour lancer n'importe quel sort.
	<b>Quelconque (coût uniquement)</b>	Ce symbole utilisé dans le coût indique que n'importe quel type de mana peut être utilisé pour payer ce coût.

## Lancer un sort

Étapes pour lancer un sort

- Engager un lanceur de sorts** : seules les unités possédant la capacité **Sorcier** peuvent incanter des sorts. En engageant le sorcier, sa production de mana est aussitôt générée, en mana flottant.
- Produire le mana nécessaire** : le lanceur doit produire au moins une partie du mana requis, dans les bonnes couleurs. Par exemple, un sorcier démon produisant du mana ne peut pas lancer un sort demandant du mana .
- Compléter le mana**: Si le mana flottant disponible n'est pas suffisant pour lancer le sort, le mana manquant doit être fourni en engageant d'autres unités ou équipements sous votre contrôle dans n'importe quelle zone.
- Dépenser le mana**: Le joueur retire le mana flottant nécessaire au lancer du sort

## 5. Exécution de l'effet du sort

6. Défausser la carte de sort: La carte de sort est placée sur le dessus de son cimetière.

## Capture de zone

Le contrôle du territoire est un aspect stratégique essentiel de Noxilia. Capturer une zone peut procurer des ressources précieuses ou perturber les capacités de votre adversaire.

- Une zone est considérée comme **capturée** lorsqu'à la fin d'un tour, un joueur y maintient au moins une unité alliée, et qu'il n'y reste plus aucune unité vivante du joueur adverse.
- Lorsqu'une zone est capturée, retournez sa carte vers le nouveau propriétaire pour indiquer ce changement de contrôle. À partir de ce moment, vous bénéficiez de ses effets ou revenus.
- Si l'adversaire parvient à reprendre le contrôle (en éliminant vos unités présentes), la zone peut lui revenir de la même manière.
- Certaines zones comme la **zone de commandement** sont particulièrement sensibles. Leur capture peut empêcher de piocher et briser le rythme de développement.

## Capture de trésor

Un trésor (retourné ou non) est considéré comme **capturé** lorsqu'à la fin d'un tour, un joueur maintient dans la zone au moins une unité alliée, et qu'il n'y reste plus aucune unité vivante du joueur adverse. Il retourne alors le trésor et équipe une de ses unités avec. Il applique les effets de retournement si présents.

**Plusieurs Trésors:** Si une case contient plusieurs cartes trésors, une seule est dévoilée à chaque fin de tour.

**Trésor lâché:** Dans le cas où une unité équipant un trésor vient à mourir, le trésor est lâché au sol comme un équipement lambda, et peut alors être récupéré avec une action par n'importe quelle unité.

## Construction de deck

Chaque joueur constitue son armée avant la partie en respectant des règles strictes. Le choix des cartes est guidé par votre **bannière**, qui définit les couleurs autorisées, les types de sorts accessibles, et parfois les restrictions raciales ou stratégiques.

- Votre deck doit contenir exactement **60 cartes**, hors monarque, trésors, mains du destin, jetons et cartes de zones.
- Vous ne pouvez inclure qu'un seul exemplaire de votre **monarque**.
- Pour les autres cartes, les restrictions sont les suivantes :
  - **Héros et Événements** : jusqu'à 2 exemplaires maximum de chaque carte.
  - **Sorts, Équipements et Unités (hors héros)** : jusqu'à 4 exemplaires de chaque carte.

Les unités autorisées sont soit des unités du même clan, soit des unités sans symbole de clan mais de la race autorisée par votre bannière.

La cohérence entre les cartes choisies, les effets de vos zones, et la stratégie imposée par votre bannière est la clé d'un deck performant.

## Fin de partie

La fin de partie survient dès qu'un joueur voit son monarque mourir. La victoire est alors immédiate pour son adversaire.

Dans le cas exceptionnel où les deux monarques sont détruits lors de la même action ou réaction, la partie est déclarée **nulle** : aucun joueur ne l'emporte.

## Règles avancées

- Les joueurs ne peuvent jamais se défausser volontairement de cartes, sauf si un effet de jeu l'y autorise explicitement.
- Lorsqu'une unité meurt, elle est placée dans le cimetière de son propriétaire d'origine, même si elle était contrôlée temporairement par l'adversaire.
- Le mana ne peut être produit qu'en engageant les unités (ou équipements) qui le génèrent, uniquement au moment où vous tentez de lancer un sort.
- Les cartes avec un coût supplémentaire ne peuvent être sélectionnées par les sorts ou capacités qui ciblent des créatures en se basant uniquement sur l'or ou le mana. Il est impossible de jouer la carte sans payer son coût supplémentaire.
- Si une capacité demande l'engagement d'une créature qui produit du mana, son engagement ne peut pas produire du mana.
- Le texte indiqué sur les cartes remplace les règles du jeu quand il y a contradiction.

# Décryptages cartes spéciales

## Chasseur infernal



Voici comment se passe son pouvoir:

Le joueur l'engage, paye 1 pièce d'or, et met 2 blessures sur le chasseur. Puis il met la carte hors du jeu (à l'aventure) avec un marqueur temps.

Au début du tour suivant, il retire un marqueur temps. Le tour d'après il n'a plus de marqueur temps il est déplacé dans la zone de commandement, avec deux jetons **Esclave humaine**. Il peut alors repartir à l'aventure autant de fois qu'il le souhaite. Si les blessures tuent le chasseur, il ne part pas à l'aventure mais dans le cimetière.

## Forgeron de souffrance



Voici comment se passe son pouvoir:

Le joueur l'engage, inflige une blessure à une unité dans la même zone possédant l'aspect **esclave** (par exemple un jeton esclave humaine), et paye une pièce d'or. Le joueur crée un équipement **Rune de souffrance** sur la zone du forgeron. Il peut choisir de l'attacher à un sorcier présent dans la zone ou pas.

Le joueur peut consommer la rune à n'importe quel moment où il aura besoin de mana (à partir du moment où la rune est attachée à une unité à lui, ou dans une zone qu'il contrôle).