

REGARDEZ



COMMENT
JOUER

SUPER FANTASY BRAWL



RÈGLES



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	HORS DE COMBAT	12
MATÉRIEL DE JEU	4	EXPÉRIENCE	12
MISE EN PLACE DU JEU	6	PIÈGES	12
VICTOIRE	7	Effets des pièges	13
RECRUTEMENT	7	CASES ET RANGÉES DE CASES	13
Partie amicale	7	VARIANTE À 4 - LA GRANDE TORNADO	14
Partie compétitive	7	SURVOL DES RÈGLES	14
CONCEPTS DE BASE	7	1) Jeu en équipe	14
ROUND DE JEU	8	2) Taille de la main	14
TOUR D'UN JOUEUR	8	3) Victoire	14
1) Phase de marque	8	4) Piste des défis	14
2) Phase d'activation	8	MISE EN PLACE DU JEU	14
Mouvement	8	RECRUTEMENT	14
Attaques	9	Partie amicale	14
Compétences	10	Partie compétitive	15
Actions standards	11	ROUND DE JEU	15
Réactions	11	MOTS-CLÉS	15
3) Phase d'entretien	12	INDEX	16
MISE À JOUR DE LA PISTE DES DÉFIS	12		



CRÉDITS

Conception du jeu et développement initial: Jochen Eisenhuth et Artyom Nichipurov.

Direction du développement du jeu: Josh Chambers et Stuart Siddons.

Développement du jeu: Babis Giannios, Ed Harrison, Nick Niotis, Dale Rowe et Jake Thornton.

Conception des personnages: Johannes Helgeson.

Direction artistique: Stéphane Gantiez.

Concepts d'illustrations: Stéphane Gantiez et Christophe Madura.

Illustration de couverture: Bayard Wu.

Illustrations des cartes: Ivan Fomin, Johannes Helgeson, Christophe McLean et Didier Nguyen.

Illustration du plateau de jeu: Emmanuel Bouley.

Conception graphique: Anna Faye, Arnaud Marchand, Stuart Siddons, Sandra Tessières et Panagiota Tsalididi.

Sculpture des figurines: Olivier Thill et Irek Zielinski.

Textes narratifs: Anna Faye, Babis Giannios et Stuart Siddons.

Traduction: Anne Vétillard.

Relecture: Michel Cavallo, Marco Cervone, Chris Chubb, Corina Cretu, Bree Goldman, Sam Healey, Eric Hoath, Heidi Lajos, Alfred Moragas, Delphine Somma, Helena Tzioti, James Waumsley, Chet Zeshonski et nos fans.

Soutien: Ben Clapperton, Artyom Nichipurov, Olli Schneider et Helena Tzioti.

Direction de projet: Erwann Le Torrivellec.

Communication: Sam Healey, Helena Tzioti, Léonidas Vesperini

Éditeurs: Léonidas Vesperini et Benoît Vogt.

Tests du jeu: Jordy Barber, Tom "Sternly" Barnaby-Pass, Andy Cahard, Mark "Sly" Delaney, Romain Delavie, Az Drummond, Sébastien Evrard, Ioannis Gatsos, David Hansell, Eric Hoath, Simonne Hoath, Callum "Wex" Johnson, Anthony Kerignard, John McDonald, Eamon "Attack" McFadden, Mike Monnier, Ross Sampson, Vincent Savidan, Steve Slack, Andrew Summerhill, James Taylor, Helena Tzioti, Philippe Villé et Bethany Ann Young.

INTRODUCTION

Il est aujourd'hui bien difficile de l'imaginer, mais il y a quelques générations, Fabulosa était un monde déchiré par la guerre.

Puis vint la magie, et tout changea. Bien sûr, cela créa encore plus de problèmes au début, mais finalement les sorciers de Fabulosa considérèrent la situation dans son ensemble. Se quereller pour des terres? Créons simplement de nouvelles terres! Vous avez faim? Faites apparaître une pomme par magie. Ou une banane. Ou un véritable festin. La magie pouvait tout faire! En l'espace de quelques décennies, elle mit fin à tous les conflits, et après le passage d'une nouvelle génération, Fabulosa était devenu un paradis utopique où le moindre désir matériel était comblé. Mais par les dieux, que la vie était devenue ennuyeuse...

Lorsque les pratiquants des arts arcaniques se rassemblèrent dans la grande salle des Honneurs pour la XIXe Convocation Annuelle des Sorciers, la même question hantait tous les esprits: comment remédier à l'ennui incommensurable de la vie quotidienne? C'est alors que Ragryl le Sage, Maître du Troisième Quartier, pensa avoir trouvé la solution.

« Pourquoi ne pas voyager dans le passé? proposait-il. Nous pourrions observer la nation de Pan'daa en pleine action. C'est là qu'ont vécu les plus grands guerriers de tous les temps! »

« Ne soyez pas ridicule, rétorqua Garnet du Quatrième Cercle. Ces mauviettes de Pan'daa n'étaient qu'une plaisanterie. Parlons plutôt des trolls de verre de Spitemire, voilà la crème de la crème! »

La querelle entre les deux sorciers gagna bientôt toute la salle, noyant toutes les conversations. Chacun avait son opinion sur l'identité du meilleur guerrier du passé.

Esmæ la Devineresse stellaire mit fin à la discorde en proposant une idée qui entra dans la légende. « Eh bien, faisons venir les deux armées. Nous les ferons s'affronter, et ainsi nous SAURONS qui sont les meilleurs guerriers! »

La bataille qui s'ensuivit fut glorieuse, mais provoqua un trou dans le passé que le Conseil des Rectifications mit des mois à corriger. Malgré tout, tout le monde fut d'accord pour reconnaître que ce premier combat avait été passionnant. Des règles seraient nécessaires, bien sûr, mais c'était quelque chose de nouveau, et de spécial. Et par-dessus tout, ce ne serait pas ennuyeux.

Les combats d'arène devinrent du jour au lendemain la première forme de divertissement de Fabulosa. Les sorciers se démenaient pour assembler des équipes de champions venant de toutes les époques, et les confrontaient à d'autres équipes pour gagner célébrité, honneur et gloire. Le Conseil des Rectifications, qui dirigeait désormais les combats, gérait les querelles entre sorciers sur le meilleur moment pour enlever un guerrier de sa ligne temporelle, et s'assurer que les champions au meilleur de leur forme étaient réservés aux meilleures équipes. La popularité des combats grandit avec chaque épreuve, jusqu'au jour où le plus grand tournoi de l'histoire des arènes fut annoncé: le Super Brawl.

Aujourd'hui, des milliers de combattants s'affrontent dans des douzaines de championnats sur tout Fabulosa, et les meilleures équipes gagnent le droit de participer au Super Brawl annuel. Le monde entier se prépare avec impatience à ce grand spectacle, tandis que les plus éminents sorciers et leurs héroïques champions se rassemblent, prêts à en découdre, pour avoir le droit de se proclamer le plus grand guerrier de l'univers!



MATÉRIEL DE JEU

11 cartes Défi



Verso



Recto

58 jetons recto verso en carton, qui se répartissent comme suit :



20 jetons Dommages



13 jetons Point de victoire (PV)



Jeton Premier joueur

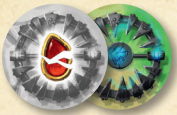
12 jetons Piège



2 pièges Étourdissement



2 pièges Immobilisation



2 pièges Dommage 1



4 pièges Dommages 2



2 pièges Dommages 3

12 essences de la magie



4 jetons Manipulation



4 jetons Destruction



4 jetons Création

1 livret de règles



42 cartes

6 cartes Champion



Recto (Base)



Verso (Expérimenté)

36 cartes Action (6 par champion)



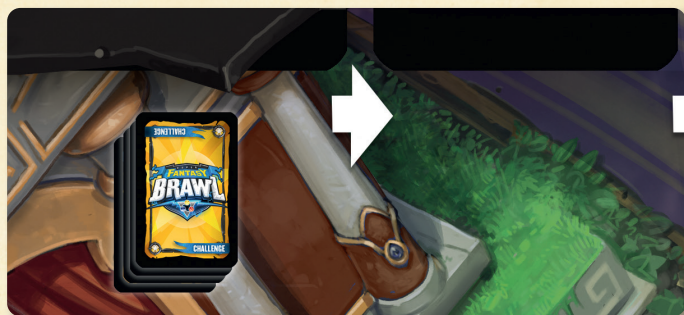
Verso

Recto

1 plateau de jeu représentant l'arène



1 tuile recouvrante pour les parties à 4 joueurs



4 tableaux de bord de joueur



8 anneaux de socle en plastique



6 figurines de champion



Gold'arr



Gwaien



Kilgore



Deryn



Dugrun



Tzu Xiao

MISE EN PLACE DU JEU



1 Désignez au hasard qui joue en premier. Ce joueur choisit une zone de déploiement, et place le jeton Premier joueur près de son portail.

2 Les joueurs décident s'ils choisissent librement leurs champions favoris, ou s'ils les recrutent en utilisant les règles de recrutement d'une partie amicale ou compétitive (cf. page 7). Les joueurs prennent les anneaux de socle de la couleur de leur choix, et les placent sur leurs champions pour former leur équipe. Puis ils placent leur équipe sur leur portail. Ils posent leurs cartes Champion et 3 essences de la magie (une de chaque couleur) sur leur tableau personnel.

3 Chaque joueur prend les trois paquets de cartes Action de ses champions personnels et les mélange pour constituer sa pioche personnelle.

4 Mélangez le paquet de 11 cartes Défi. Piochez une carte Défi et placez-la sur l'emplacement « Ne peut pas être marqué » (celui qui ne possède pas de symbole de trophée).

5 Posez les jetons Point de victoire et les jetons Dommages à côté du plateau de jeu, à portée de main des joueurs.

6 Posez tous les pièges face cachée, à côté du plateau de jeu. Le premier joueur place des pièges, face cachée, sur 2 cases Piège de son choix, sans les regarder.

7 Le second joueur place des pièges, face cachée, sur 2 cases Piège de son choix, sans les regarder. Il devrait y avoir maintenant 4 jetons Piège et 2 cases Piège vides sur le plateau de jeu.

8 Le premier joueur se constitue une main de 5 cartes en les prenant dans sa pioche. Il peut en défausser autant qu'il le désire, puis il pioche une nouvelle carte pour chaque carte défaussée. Les cartes défaussées sont alors mélangées dans la pioche.

9 Le second joueur se constitue une main de 5 cartes en les prenant dans sa pioche. Il peut lui aussi défausser des cartes et en repiocher, comme le premier joueur, puis mélanger les cartes défaussées dans sa pioche.

10 Le premier joueur place ses champions sur des cases libres de sa zone de déploiement.

11 Le deuxième joueur place ses champions sur des cases libres de sa zone de déploiement.

VICTOIRE

Le premier joueur qui remporte 5 PV gagne immédiatement la partie.

RECRUTEMENT

Partie amicale

Suivez ce processus pour le recrutement :

1. Formez un groupe commun d'au minimum 6 champions uniques.
2. Le second joueur recrute un champion.
3. Le premier joueur recrute un champion.
4. Le second joueur recrute un deuxième champion.
5. Le premier joueur recrute un deuxième champion.
6. Le second joueur recrute un troisième et dernier champion.
7. Le premier joueur recrute un troisième et dernier champion.
8. Chaque joueur dispose maintenant d'une équipe de 3 champions. Remettez les champions restants dans la boîte de jeu.

Partie compétitive

Suivez ce processus pour le recrutement :

1. Chaque joueur apporte 5 champions différents, choisis avant la partie ou le tournoi.
2. Le premier joueur choisit l'un des champions du second joueur. Celui-ci est mis de côté et ne pourra pas être recruté pour cette partie.
3. Le second joueur choisit l'un des champions du premier joueur. Celui-ci est mis de côté et ne pourra pas être recruté pour cette partie.
4. À tour de rôle en commençant par le premier joueur, les joueurs choisissent l'un de leurs champions, pour constituer une équipe de 3 combattants.
5. Chaque joueur dispose maintenant d'une équipe de 3 champions recrutés pour la partie, et de 2 champions qui ne seront pas utilisés.

CONCEPTS DE BASE

La règle primordiale

Si l'effet d'une carte entre directement en conflit avec une ou plusieurs règles de ce livret, le texte de la carte a la préséance et l'emporte toujours.




Ennemis et alliés

Les figurines représentent les plus grands guerriers de l'histoire mouvementée de Fabulosa, et sont appelées des **champions**. Les champions contrôlés par votre adversaire sont des **ennemis**, et les vôtres des **alliés**. Notez que lorsque l'effet d'une carte se réfère à un ou des alliés, cela ne comprend pas le champion à qui appartient la carte.

Objectif du jeu

Les points de victoire (PV) représentent la faveur du public, qui choisit le vainqueur du combat. Le premier joueur qui remporte 5 PV gagne immédiatement la partie. Ces points sont obtenus en mettant hors de combat des champions ennemis, et en réussissant les objectifs de la Piste des défis.


Les trois essences de la magie

La magie et toutes les énergies de Fabulosa sont intrinsèquement liées à l'une des trois essences de la magie : la **Destruction** () , la **Création** () et la **Manipulation** (). À chaque fois qu'un joueur utilise une action, il épuise son lien avec l'une de ces essences (en retournant le jeton), et doit attendre la fin de son tour avant de pouvoir le régénérer.




S'avancer et s'éloigner

Quand un effet demande à un champion **d'avancer** vers un élément de jeu, chaque pas doit diminuer si possible la distance entre le champion et l'élément en question. Si c'est impossible, le champion ne se déplace pas.

Quand un effet demande à un champion de **s'éloigner** d'un élément de jeu, chaque pas doit augmenter si possible la distance entre le champion et l'élément en question. Si c'est impossible, le champion ne se déplace pas.

Gardez à l'esprit que lorsque vous appliquez un effet d'**Attraction** ou de **Poussée**, si un champion ne peut parcourir la distance complète (quelle qu'en soit la raison), il subit des dommages () égaux aux points de mouvement non effectués.

Force et dommages

La force () est toujours réduite par la défense () de la cible, tandis que les  sont appliqués directement en ignorant la défense.

Résolution d'une carte

Lors de l'application d'une carte, si tous ses effets ne sont pas applicables, vous perdez le bénéfice des effets non applicables.

NOTEZ QUE :

Les modificateurs ne s'appliquent que sur les nombres imprimés (même si ce nombre imprimé est un 0).

Ciblage

À moins que la carte ne dise le contraire, un champion ne peut cibler que des champions ennemis. Une attaque à zone d'effet (ZdE) qui englobe un champion ennemi satisfait à cette condition, même si un allié se trouve lui aussi dans la zone d'effet.

Informations ouvertes ou cachées

La main de chaque joueur est une information cachée, et ne doit pas être montrée à un autre joueur, sauf si un effet de jeu l'exige. Quand une carte demande à un joueur de **montrer** quelque chose, tous les joueurs peuvent voir l'information révélée.

La défausse d'un joueur est une information ouverte. Un joueur peut demander à voir la défausse d'un adversaire à n'importe quel moment. Les cartes de tous les champions, quel que soit leur camp, sont aussi des informations ouvertes. Un joueur peut demander à voir les deux faces d'une carte Champion à n'importe quel moment. Quand une carte demande à un joueur de **regarder** quelque chose, seul ce joueur voit l'information révélée.

Piocher des cartes

Si un joueur doit piocher une carte et que sa pioche est épuisée, il mélange sa défausse pour former une nouvelle pioche.

ROUND DE JEU

TOUR D'UN JOUEUR

Une partie se joue en rounds successifs, et s'arrête dès qu'un joueur gagne 5 PV ou plus.

Un round se déroule en trois étapes : **tour du premier joueur**, **tour du second joueur** et **avance des cartes sur la Piste des défis**. Lors de son **tour**, un joueur accomplit ces étapes dans l'ordre :

Phase de marque. Le joueur actif vérifie s'il satisfait les conditions d'une carte Défi active. Dans ce cas, il gagne le nombre correspondant de PV, et défausse ce défi.

Phase d'activation. Le joueur dépense ses essences pour jouer des cartes Action depuis sa main, et activer ses champions.

Phase d'entretien. Le joueur actif régénère toutes ses essences, défausse sa main entière et pioche une nouvelle main de 5 cartes.

1) Phase de marque

Durant la phase de marque, le joueur actif regarde s'il satisfait aux conditions énoncées sur les cartes Défi actives. Les défis sont la clé de la victoire. Réussir un

défi permet au joueur de gagner un nombre de jetons PV qui dépend de la position de la carte sur la Piste des défis. Défaussez les cartes des défis remportés. Comme les points des défis ne sont octroyés qu'au début du tour d'un joueur, son adversaire dispose toujours d'un tour pour tenter de l'empêcher de marquer ! Bien sûr, aucun point de carte Défi ne peut être marqué pendant le premier round.




2) Phase d'activation



Durant son tour, le joueur actif peut activer ses champions en jouant des cartes Action leur appartenant, ou en utilisant des actions standards. **Ces actions sont jouées en dépensant une essence de la couleur correspondante.** L'autre joueur peut jouer des cartes Réaction. Vous pouvez jouer n'importe quelle combinaison de cartes, et autant de cartes que vous voulez, du moment que l'essence correspondante est régénérée. La plupart des cartes Action permettent à un champion d'effectuer un mouvement et d'utiliser une attaque ou une compétence (décrite dans le texte de la carte). Un champion peut être activé plusieurs fois par tour tant que l'essence correspondante est régénérée, et peut donc être dépensée. Une carte Action doit être complètement appliquée avant que le même joueur puisse en jouer une autre.

Mouvement



Un champion peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur  indiquée sur sa carte Action. Notez qu'il n'est pas obligé de parcourir la distance complète, ni même de bouger. Les cases qui contiennent des statues ou des ennemis sont infranchissables. Normalement, un champion ne peut pas les traverser ou y terminer son mouvement. Un champion peut traverser une case contenant un allié, mais il ne peut pas y terminer son mouvement. Un champion peut entrer dans une case contenant un jeton Piège, mais cela déclenche généralement le piège et il doit alors subir ses effets (cf. Pièges, page 12). Si un champion dispose d'un bonus de mouvement, il est appliqué à toutes les cartes Action et toutes les actions standards utilisées pour l'activer, mais seulement si la carte Action comporte une valeur de mouvement . Comme les effets de toutes les cartes du jeu sont appliqués de haut en bas, le mouvement  noté sur une carte s'effectue toujours en premier.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION



1 Icône du champion (👤)

2 Type d'action (⚡ ⚙️ ⚡)

3 Nom de la carte

4 Essence de la magie (🔥 ⚡ ⚡)

5 Mouvement de l'action

6 Portée de l'action (minimum - maximum, direct/indirect, ZdE)

7 Force de l'action

8 Effets de l'action

9 Modificateur de défense

10 Texte d'ambiance

11 Numéro de la carte

12 Illustrateur

Quand un effet demande à un joueur de **placer** un champion, il est retiré de sa case actuelle et posé directement sur son nouvel emplacement. Cela n'est pas considéré comme un mouvement.

Attaques

AVANT L'ATTAQUE ET APRÈS L'ATTAQUE

Les capacités qui s'exercent avant l'attaque (👤) ou après l'attaque (👤) sont des effets qui s'appliquent quand une carte Attaque possédant le symbole correspondant est jouée. Ces deux capacités sont obligatoires. Si une carte indique à un joueur d'appliquer une capacité 👤 ou 👤, elle doit être entièrement appliquée avant de passer à l'étape suivante de l'attaque.

La différence clé entre ces deux capacités est qu'un joueur peut décider d'appliquer une capacité 👤, puis choisir de ne pas attaquer, tandis qu'une capacité 👤 n'est appliquée que si l'attaque a été effectuée. Notez que ces capacités peuvent faire partie d'une carte Réaction.

Notez qu'un grand nombre de mots-clés possèdent une valeur numérique, et peuvent donc être appliqués en choisissant une valeur de 0, ce qui annule en fait l'effet concerné.



Les cartes Action possédant l'icône Attaque dans leur coin supérieur gauche sont des cartes Attaque. Pour effectuer une attaque, appliquez ces étapes :

1. Utilisez une partie ou la totalité du mouvement de la carte, à votre gré.
2. Appliquez les effets des capacités 👤.
3. Choisissez d'utiliser ou non l'attaque. Si vous décidez de ne pas attaquer, l'activation se termine immédiatement. Sinon, passez à l'étape 4.
4. Désignez la ou les cibles.
5. L'adversaire choisit de jouer ou non une carte Réaction.
6. La valeur de défense de la cible est soustraite de la valeur de force actuelle de l'attaque.
7. Appliquez les dommages de l'attaque.
8. Si le défenseur n'a pas été mis hors de combat, appliquez les capacités 👤 de la carte Réaction.
9. Si l'attaquant n'a pas été mis hors de combat, appliquez les capacités 👤 de la carte d'attaque.

Désignez la ou les cibles

Regardez les icônes de portée et de ciblage pour déterminer la règle de ciblage qui s'applique à l'attaque. Certaines attaques ont une portée

minimale; si un ennemi se trouve plus près du champion que cette portée, il n'est pas une cible éligible. La case gris sombre de l'icône de ciblage indique la position relative de l'attaquant par rapport aux cases ciblées, marquées en jaune.

Attaque de mêlée



Une attaque de mêlée cible un seul ennemi, situé sur une case adjacente.

Tir indirect



Un tir indirect cible un seul ennemi. La valeur de ciblage indique la portée maximale de l'action. Quand un seul chiffre apparaît, la valeur de ciblage indique la portée maximale de l'action. Quand deux chiffres apparaissent, le premier indique la portée minimale et le deuxième la portée maximale de l'action. Pour évaluer la portée, comptez le nombre de cases en prenant la trajectoire la plus courte possible vers la cible; comptez la case de la cible, mais pas celle du tireur activé. Un tir indirect **peut** cibler un champion en traversant des statues ou d'autres champions.



Exemple : la Boule de feu de Gwaien cible un ennemi situé à une portée minimale de 2 cases de la magicienne, et à une portée maximale de 3 cases.

Tir direct



Un tir direct fonctionne comme un tir indirect, avec quelques restrictions supplémentaires. Un tir direct peut uniquement cibler un ennemi se trouvant dans la même rangée de cases que l'attaquant. De plus, un tir direct ne peut pas cibler un champion (ennemi or allié) si une statue ou un autre champion se trouve dans la rangée de cases qui sépare le champion activé de sa cible.

Exemple : avec son attaque Défi, Tzu Xiao cible un ennemi situé jusqu'à 2 cases de lui, dans la même rangée de cases.



Zone d'effet (ZdE)



Une attaque à zone d'effet frappe tous les champions situés dans les cases jaunes montrées sur l'icône de ciblage de la carte Action (y compris les alliés). Le joueur effectuant l'action choisit l'orientation exacte de la zone d'effet.

Une éventuelle carte Réaction est jouée

Une fois les cibles déclarées, le joueur qui contrôle un ennemi ciblé peut jouer une carte Réaction sur **n'importe lequel(s)** de ses champions ciblés. L'essence de la carte Réaction doit être dépensée normalement. Une seule carte Réaction peut être jouée par attaque (cf. Réactions, page 11).

La valeur de défense de la cible est soustraite de la valeur de force actuelle

Tous les champions possèdent une valeur de défense. Même si la valeur de défense inscrite sur la carte d'un champion est égale à 0, elle peut être améliorée par des cartes. La valeur de défense d'un champion ne peut jamais être inférieure à 0. Si une valeur de défense égale à 0 est diminuée, elle reste à 0.

Durant cette étape, la valeur de défense actuelle du défenseur est soustraite de la valeur de force actuelle de l'attaque. N'oubliez pas d'inclure les éventuels modificateurs à la force et la défense. La valeur de défense est toujours appliquée aux attaques subies par le champion, sauf si elle est diminuée ou annulée par l'effet d'une carte. Le résultat final représente les dommages de l'attaque.

Appliquez les dommages de l'attaque

Les dommages sont appliqués à toutes les cibles de l'attaque. Posez sur la carte Champion un nombre de jetons Dommages égal aux dommages reçus par le champion. Les mots-clés qui affectent les dommages, comme **Poison**, **Double** et **Drain de vie**, sont appliqués lors de cette étape (cf. page 15, 16).

Compétences



La plupart des champions possèdent une ou plusieurs cartes Compétence, signalées par l'icône Compétence placée dans leur coin supérieur gauche. Certaines compétences affectent des cibles spécifiques, et possèdent une icône de ciblage comme les attaques. Quand un joueur active un champion en utilisant une carte Compétence, il applique ces étapes dans l'ordre :

1. Utilisez **une partie ou la totalité du mouvement de la carte**, à votre gré.
2. Choisissez d'utiliser ou non la compétence. Si vous décidez de ne pas l'utiliser, l'activation se termine immédiatement.
3. Désignez la ou les éventuelles cibles.

- Appliquez les effets décrits dans le texte de la carte Compétence.

NOTEZ QUE :

La valeur de défense n'apporte aucune aide et n'est jamais appliquée sur les effets qui infligent des .









Exemple : le joueur contrôlant Tzu Xiao décide de le faire avancer de 2 cases. Puis il choisit d'activer sa compétence et désigne 3 cibles à portée de mêlée, dans l'orientation de son choix. Il applique ensuite les effets de la carte Compétence aux cibles choisies.

Actions standards



En plus de l'utilisation des cartes Action de sa main, un joueur peut activer ses champions grâce aux actions standards notées sur son tableau. Ces actions sont intentionnellement moins efficaces que celles des cartes Action, mais elles offrent quelques options quand un joueur n'a pas pioché de carte Action pour certaines essences et/ou champions.

Chaque action standard ne peut être utilisée qu'une seule fois par phase d'activation.

- Dépensez l'essence de Manipulation () pour effectuer un Mouvement 1 et un Plan 1 (cf. Plan, page 16).
- Dépensez l'essence de Création () pour effectuer un Mouvement 1 et un Soin 1 (cf. Soin, page 16).
- Dépensez l'essence de Destruction () pour effectuer un Mouvement 1 et infliger 1 Dommage à un ennemi adjacent. Ce dommage ignore la défense.
- Dépensez l'essence de Manipulation (), de Création () ou de Destruction () pour effectuer un Mouvement 2.

ANATOMIE D'UNE CARTE CHAMPION

Recto
Version de base

Verso
Version expérimentée

<ol style="list-style-type: none"> 1 Valeur de défense 2 Points de vie totaux 3 Icône du champion 4 Nom & description du champion 5 Numéro de la carte 	<ol style="list-style-type: none"> 6 Illustrateur de la carte 7 Capacité du champion (uniquement sur la face « Expérimenté ») 8 Illustration alternative (uniquement sur la face « Expérimenté »)
--	---


Réactions



Durant le tour d'un adversaire, un joueur peut réagir aux attaques de ce dernier en jouant des cartes Réaction. Ce type de carte ne peut être joué que durant le tour d'un adversaire, et uniquement quand l'un des champions du joueur est ciblé par une action d'attaque adverse.

NOTEZ QUE :

Les cartes Réaction sont jouées par les joueurs, pas les champions. Une carte Réaction peut cibler n'importe quel champion du joueur, pas forcément celui à qui appartient la carte jouée.

Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Réaction par action d'attaque, même si plusieurs champions sont ciblés par cette attaque. Lorsqu'un joueur utilise une carte Réaction durant une attaque à zone d'effet, il doit choisir lequel de ses champions est ciblé par la réaction. Quand une carte Réaction déclenche un effet comme **Poussée**, **Attraction** ou , la cible de la carte Réaction est le champion qui a provoqué cet effet. La cible de l'effet lui-même est précisée sur la carte Réaction. Certaines cartes Réaction peuvent mettre un ennemi hors de combat. Dans ce cas, le champion sur lequel la carte Réaction a été jouée devient expérimenté s'il ne l'était pas déjà, et le joueur gagne 1 PV.

3) Phase d'entretien

Durant sa phase d'entretien, le joueur régénère ses essences, qui deviennent ainsi disponibles durant le tour adverse. Il pourra ainsi les utiliser pour jouer des cartes Réaction et contrecarrer les actions adverses. Il est important de noter que les essences qu'il dépensera de cette manière ne seront pas disponibles durant son prochain tour de jeu ; il ne pourra pas jouer de carte de cette couleur.

Puis il défausse toutes les cartes restantes de sa main, et pioche une nouvelle main de 5 cartes.


MISE À JOUR DE LA PISTE DES DÉFIS


À la fin de chaque round (quand tous les joueurs ont joué leur tour), toutes les cartes Défi avancent d'un cran vers la droite, et une nouvelle carte Défi est piochée. Elle est placée sur l'emplacement « Ne peut pas être marqué ». Le défi sur l'emplacement le plus à droite est défaussé (mettez-le dans la défausse des cartes Défi). Si durant la partie la pioche de cartes Défi est épuisée, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche de cartes Défi.

HORS DE COMBAT

Un champion est **hors de combat** lorsqu'il a reçu un total de dommages égal ou supérieur à sa valeur de points de vie (notée sur sa carte Champion). Si durant son activation un champion met un ennemi hors de combat, le joueur attaquant gagne 1 PV et son champion devient expérimenté. Le champion hors de combat est téléporté hors de l'arène par les mages, puis est soigné. Tous les dommages sont alors retirés du champion ; s'il était devenu expérimenté, retournez sa carte Champion pour remettre le côté de base face visible. Le champion hors de combat est ensuite placé sur le **portail** de son équipe, où il reste jusqu'à ce qu'il soit activé.

Un champion occupant le portail n'est jamais affecté par les effets d'une carte, ne peut pas être ciblé par une action ou une attaque, et ne peut pas lui-même cibler un champion se trouvant sur une case hexagonale du plateau de jeu.

Pour activer un champion hors de combat, le joueur doit utiliser une action avec un , et effectuer un mouvement qui le ramène dans l'arène. La première case du mouvement doit être dépensée pour faire entrer le champion sur l'une des cases de la zone de déploiement de son équipe.

Un champion hors de combat ne peut pas être activé en utilisant une carte Action qui ne possède pas de . Une fois dans l'arène, il peut utiliser le mouvement restant pour continuer son déplacement, et terminer son action.

Si durant son activation un champion se met lui-même, ou un allié, hors de combat, son adversaire gagne 1 PV.

Si une carte met simultanément hors de combat un champion de chaque équipe, les deux joueurs gagnent 1 PV et le champion activé devient expérimenté. Si cela fait terminer la partie sur un match nul (les deux joueurs ayant gagné chacun 5 PV ou plus), le joueur qui n'a pas joué la carte l'emporte.

EXPÉRIENCE

Quand un ennemi est mis hors de combat, le champion en cours d'activation devient expérimenté une fois l'action complètement terminée. Retournez sa carte Champion, et placez les éventuels jetons Dommages qu'il a déjà reçus du côté expérimenté de la carte. Le champion utilise désormais les caractéristiques et les effets du côté expérimenté, jusqu'à ce qu'il soit mis hors de combat. Si le champion était déjà expérimenté avant la mise hors de combat de son adversaire, il ne se passe rien de particulier. Notez que les améliorations apportées par l'état Expérimenté restent toujours actives.



Version de base Version expérimentée

PIÈGES



Certaines cases contiennent des jetons Piège. Ils sont toujours placés face cachée. Un piège se déclenche dès qu'un champion entre dans la case où il se trouve. Le fait que le champion y soit entré volontairement ou qu'il y ait été poussé, attiré ou placé d'une manière ou d'une autre, n'a aucune importance. Le joueur qui contrôle le champion ayant activé le piège retourne le jeton Piège et applique au champion l'effet indiqué. Le champion peut continuer

son mouvement s'il lui reste des cases à parcourir, sauf s'il en est empêché par les effets du piège.

Il doit toujours y avoir 4 jetons Piège sur le plateau de jeu. Le joueur du champion qui l'a activé pioche un nouveau jeton Piège dans la réserve. Sans le regarder, il le pose face cachée sur une case Piège différente, et vide. Puis il mélange le jeton du piège déclenché aux autres jetons de la réserve. Si toutes les cases Piège sont occupées par des champions ou des pièges, le jeton peut être placé sur n'importe quelle case adjacente à une case Piège, tant que celle-ci n'est pas occupée par un champion ou une statue. En plus des cases Piège indiquées sur le plateau de jeu, les cases occupées par un piège sont considérées comme des cases Piège à part entière.

Si le piège est déclenché par l'effet d'une carte (par exemple quand un champion utilise une attaque qui pousse le défenseur dans le piège), les dommages sont considérés comme ayant été infligés par la source de cet effet. Cela peut permettre au champion qui a déclenché l'effet de devenir expérimenté.

Effets des pièges



Le champion subit le total de dommages indiqué sur le jeton Piège. N'oubliez pas que ces dommages ne tiennent pas compte de la valeur de défense.



Le champion subit une **Immobilisation**.



Le champion subit un **Étourdissement**.

MOUVEMENT ET IMMOBILISATION

Attraction, **Peur**, **Poussée** et **Transfert**, sont tous considérés comme des effets de mouvement. Les effets qui annulent des effets de mouvement annulent aussi tous les dommages que ces derniers auraient provoqués.

Il est important de noter que même si une **Immobilisation** indique qu'un champion ne peut pas se mouvoir, elle n'annule pas le mouvement. Comme la cible ne peut pas se déplacer, la distance d'**Attraction** ou de **Poussée** se convertit normalement en . La **Peur** ou un **Transfert** ne peuvent pas déplacer un champion immobilisé, mais ils n'infligent pas de car ces deux mots-clés ne provoquent pas de dommages si le mouvement ne peut pas être effectué.

CASES ET RANGÉES DE CASES

Le plateau de jeu, représentant une arène, est constitué de séries de cases hexagonales. Une ligne continue de cases est appelée une rangée de cases.



Voici une rangée de cases.

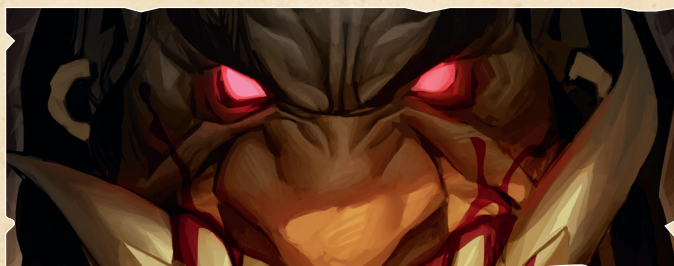


Ceci n'est pas une rangée de cases.

Exemple :



Gold'arr effectue une **Course 2**. Il peut avancer sur l'une des rangées de cases indiquées, mais il ne peut pas sortir de la rangée choisie car le mot-clé **Course** indique qu'il doit rester dans la même rangée (cf. **Course**, page 15).



VARIANTE À 4 JOUEURS: LA GRANDE TORNADE

Nécessite de posséder au moins 8 champions.

SURVOL DES RÈGLES

La Grande tornade est une variante à 4 joueurs. Les joueurs forment deux équipes où chaque joueur contrôle 2 champions. Une partie de Grande tornade se déroule avec les règles normales du jeu de base, plus les modifications suivantes :

1) Jeu en équipe

Durant son tour, un joueur peut activer ses champions et dépenser ses essences normalement. Toutes les actions qui affectent ses champions ou ses alliés comprennent les champions contrôlés par son coéquipier. Durant le tour d'un adversaire, un joueur peut normalement jouer des cartes Réaction. Comme une carte Réaction peut être jouée sur n'importe quel champion du joueur, il est possible dans une Grande tornade de la jouer sur les champions de son coéquipier.

2) Taille de la main

Les joueurs commencent la partie avec une main de 4 cartes, et piochent une nouvelle main de 4 cartes durant la phase d'entretien.

3) Victoire

La première équipe qui obtient un total combiné de 7 PV gagne la partie. Une équipe gagne ou perd de façon solidaire.

4) Piste des défis

Dans une partie de Grande tornade, la Piste des défis est modifiée en plaçant sur le plateau de jeu la tuile recouvrante de la Piste des défis. Lorsque les cartes avancent sur la Piste des défis, chacune d'entre elles avance de deux cases vers la droite au lieu d'une seule, et deux nouvelles cartes Défi sont piochées. Lorsque les conditions de victoire sont vérifiées durant la phase de marque, les joueurs considèrent les champions de leur coéquipier comme s'ils leur appartenaient.

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Désignez au hasard quelle équipe jouera en premier.
- 2 Cette équipe choisit l'un de ses membres qui devient le premier joueur, et place le jeton

Premier joueur dans sa zone de jeu. Son coéquipier devient le troisième joueur.

- 3 L'autre équipe choisit l'un de ses membres qui devient le second joueur. Son coéquipier devient le quatrième joueur.
- 4 Les joueurs recrutent leurs champions en utilisant la procédure convenue entre eux (voir ci-dessous). Placez les anneaux de socle en plastique de la couleur de votre choix sur les champions de votre équipe. Une fois les champions choisis, placez leur figurine sur le portail de leur équipe, et leur carte Champion sur le tableau personnel de chaque joueur.
- 5 Chaque joueur prend les 2 paquets de cartes Action de ses champions personnels et les mélange pour constituer sa pioche personnelle.
- 6 Placez la tuile recouvrante sur l'emplacement le plus à gauche de la Piste des défis, en l'alignant sur l'illustration du plateau de jeu. La tuile recouvre l'emplacement de la pioche des cartes Défi, et offre un second emplacement vide. Mélangez les cartes Défi. Piochez une carte et posez-la dans l'emplacement 1 PV situé le plus à gauche de la Piste des défis. Puis piochez-en une autre et placez-la dans l'emplacement « Ne peut pas être marqué » de droite. Finalement, piochez une troisième carte Défi et placez-la dans l'emplacement « Ne peut pas être marqué » de gauche.



- 7 Dans l'ordre déterminé précédemment, chaque joueur place un jeton Piège face cachée sur une case Piège libre de son choix.
- 8 Dans le même ordre, chaque joueur pioche une main de 4 cartes. Il peut en défausser autant qu'il le désire, puis il pioche une nouvelle carte pour chaque carte défaussée. Puis il remet les cartes défaussées dans la pioche qu'il remélange.
- 9 Dans le même ordre, chaque joueur place ses champions sur des cases libres de la zone de déploiement de son équipe.

RECRUTEMENT

Comme dans une partie classique, les joueurs décident s'ils choisissent librement leurs champions favoris, ou s'ils préfèrent utiliser les règles de recrutement en partie amicale ou compétitive (voir ci-dessous).

Partie amicale

1. Formez un groupe commun de champions uniques (ou un groupe commun de champions qui peuvent être en double. Dans ce cas, les champions en double ne peuvent pas figurer dans la même équipe.)
2. Le second joueur recrute un champion.
3. Le premier joueur recrute un champion.
4. Le quatrième joueur recrute un champion.
5. Le troisième joueur recrute un champion.
6. Le second joueur recrute un second champion.
7. Le premier joueur recrute un second champion.
8. Le quatrième joueur recrute un second champion.
9. Le troisième joueur recrute un second champion.
10. Chaque joueur doit maintenant disposer de 2 champions. Remettez les champions restants dans la boîte de jeu.

Partie compétitive

1. Chaque joueur apporte 3 champions différents, choisis avant la partie ou le tournoi. Aucun de ces champions ne peut être un doublon d'un champion de son coéquipier.
2. Le premier joueur choisit l'un des champions du second joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
3. Le second joueur choisit l'un des champions du premier joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
4. Le troisième joueur choisit l'un des champions du quatrième joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
5. Le quatrième joueur choisit l'un des champions du troisième joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
6. Chaque joueur doit maintenant disposer de 2 champions pour la partie, et de 1 champion qui ne sera pas utilisé.


ROUND DE JEU

- 1 Tour du premier joueur.
- 2 Tour du second joueur.
- 3 Tour du troisième joueur.

4 Tour du quatrième joueur.

5 Mise à jour de la Piste des défis.

MOTS-CLÉS

ATTRACTION X: le champion ciblé avance en ligne droite de X cases vers le champion provoquant l'**Attraction**. Il doit rester dans la même rangée de cases. Le champion activé doit **Attirer** la cible sur la distance totale indiquée. La cible s'arrête avant d'entrer dans une case qui contient un autre champion (allié ou ennemi), une statue ou le bord de l'arène. Elle active les pièges si elle passe dessus. Si un champion ne peut pas être attiré sur la distance totale indiquée, quelle qu'en soit la raison, il subit des  égaux à la distance restante. Si la cible ne se trouve pas dans la même rangée de cases que l'attaquant quand l'**Attraction** est appliquée, alors l'**Attraction** est ignorée.


CONTRÔLER: un joueur est considéré comme contrôlant une zone quand il possède plus de champions dans cette zone que son adversaire.

COURSE X: une **Course** est un mouvement en ligne droite de X cases au maximum, où le champion qui se déplace doit rester dans la même rangée de cases du plateau de jeu.

DOUBLÉ: après avoir appliqué les dommages de l'attaque, infligez une nouvelle fois ce nombre de dommages à la cible.

DRAIN DE VIE: durant l'étape d'application des dommages de l'attaque, le champion attaquant est soigné d'un nombre de points égal aux dommages de l'attaque.

ÉTOURDISSEMENT: quand un champion subit un **Étourdissement**, le joueur qui le contrôle doit choisir une carte appartenant à ce champion dans sa main et la défausser, ou révéler sa main pour montrer qu'il ne possède aucune carte appartenant à ce champion.

HORS DE COMBAT Quand un champion a subi un nombre de dommages égal ou supérieur à sa valeur de points de vie, il est mis hors de combat. Placez le champion sur son portail, retirez tous les dommages qu'il a subis et retournez si nécessaire sa carte Champion pour afficher sa face de base. L'équipe adverse gagne 1 PV. Le champion dont l'Action ou la Réaction a provoqué la mise hors de combat du champion devient immédiatement expérimenté, sauf s'il s'agit d'un allié ; dans ce cas, il ne devient pas expérimenté. Quand un champion est hors de combat au début d'un tour, il peut revenir sur le plateau de jeu en effectuant une action avec un . La première case de mouvement doit être

dépensée pour placer le champion sur l'une des cases de la zone de déploiement de son équipe. Un champion hors de combat ne peut pas être la cible d'un effet ou d'une capacité.

IMMOBILISATION: un champion immobilisé perd immédiatement les points de mouvement qui lui restent pour l'action en cours, et ne peut plus se déplacer ni effectuer de **Course**, de **Piqué** ou de **Saut** durant ce tour. Il peut attaquer et utiliser normalement ses compétences. Un champion **Immobilisé** ne peut plus se mouvoir jusqu'à la fin du tour, mais il peut être Placé.

MAL EN POINT: un champion est considéré comme **Mal en point** s'il a subi 3 dommages ou plus.

PEUR X: si une action ou une réaction provoque la **Peur**, le champion qui subit l'effet de **Peur** doit effectuer une **Course X** dans la direction de son choix, mais il doit s'éloigner de la source de la **Peur**. Quand plusieurs choix sont possibles, le champion doit faire celui qui l'éloigne le plus de la source de la **Peur**, en se déplaçant de la valeur maximale de **Course** possible.


PIOCHE X: piochez X cartes. Le joueur peut décider de piocher moins de cartes que le nombre X indiqué, et même aucune, mais il doit le déclarer avant de commencer à piocher la moindre carte.


PIQUÉ X: un **Piqué** est un mouvement en ligne droite de X cases au maximum, où le champion qui se déplace doit rester dans la même rangée de cases. Il peut se déplacer à travers les ennemis, les statues et les pièges, sans les activer. Si le champion termine son **Piqué** sur un jeton **Piège**, ce piège s'active tout de même.

PLACER: quand un champion ou un élément de jeu doit être « placé » quelque part, il est retiré de sa position actuelle et posé directement sur une nouvelle case,

comme décrit dans l'effet provoquant ce **Placement**. Cela n'est pas considéré comme un mouvement.

PLAN X: le joueur qui contrôle le champion peut poser jusqu'à X cartes de sa main sur le dessus de sa pioche.

POISON X: si des dommages ont été infligés durant l'étape d'application des dommages de l'attaque, infligez X  à la cible.

POUSSÉE X: le champion ciblé s'éloigne en ligne droite de X cases du champion provoquant la **Poussée**. Il doit rester dans la même rangée de cases. Le champion activé doit **Pousser** la cible sur la distance totale indiquée. La cible s'arrête avant d'entrer dans une case qui contient un autre champion (allié ou ennemi), une statue ou le bord de l'arène. Elle active les pièges si elle passe dessus. Si un champion ne peut pas être poussé sur la distance totale indiquée, qu'elle qu'en soit la raison, il subit des  égaux à la distance restante. Si la cible ne se trouve pas dans la même rangée de cases que l'attaquant quand la **Poussée** est appliquée, alors la **Poussée** est ignorée.

SAUT X: un **Saut** permet au champion d'effectuer un mouvement de X cases, en traversant des cases contenant des champions ennemis, des statues ou des pièges (sans les activer). Si le champion termine son mouvement sur un jeton **Piège**, celui-ci se déclenche.

SOIN X: à chaque fois qu'un champion est soigné, enlevez-lui jusqu'à X dommages. À moins que l'effet ne précise le contraire, le champion soigné est le champion activé. Un champion qui n'a pas reçu de dommage ne peut pas être soigné.

TRANSFERT X: le joueur qui a joué la carte comportant l'effet **Transfert** peut déplacer la cible de X cases ou moins, dans n'importe quelle direction.

INDEX

Actions standards (8, 11)
Activation des champions (8)
Alliés (7, 8, 10, 14)
Anatomie d'une carte Action (9)
Anatomie d'une carte Champion (11)
Après l'attaque (9)
Attaques (8, 9, 10, 11)
Attaque de mêlée (10)
Attraction (11, 12, 13, 16)
Avant l'attaque (9)
Cartes Action (8, 9, 11, 12)
Cases (6, 7, 13)
Champions (6)
Ciblage (8, 9, 10)
Compétences (10, 16)
Concepts de base (7)
Contrôle (15)
Course (15)
Défense (7, 8, 9, 10)
Défis (7, 8, 12, 14)
Dommages (4, 6, 7)

Double (10, 15)
Drain de vie (10, 15)
Ennemis (7)
Essence (4, 6, 7)
Étourdissement (13, 16)
Expérience (12, 13)
Hors de combat (7, 11, 12)
Immobilisation (13, 16)
La Grande tornade (14, 15)
Mal en point (15)
Matériel de jeu (4)
Mise en place du jeu (6, 14)
Mots-clés (15)
Partie amicale (6, 7, 15)
Peur (13, 15)
Phase d'activation (8, 9, 10, 11)
Phase d'entretien (8, 12, 14)
Phase de marque (8, 14)
Pièges (6, 8, 12, 15)
Pioche (6)
Piocher des cartes (8)

Piste des défis (6, 7, 8, 12, 14, 15)
Placer (6, 9, 10, 15)
Plan (15)
Points de victoire (4, 7)
Points de vie (11, 12)
Poison (10, 16)
Poussée (11, 12, 13, 16)
Rangée de cases (13)
Réactions (9, 10, 11, 14)
Recrutement en partie amicale (7, 15)
Recrutement en partie compétitive (7, 14, 15)
Round de jeu (8, 15)
Saut (15)
S'éloigner (7, 10)
Soin (11, 12, 15)
Tir direct (10)
Tir indirect (10)
Transfert (13, 15)
Zone d'effet (8, 10)