

ASCENSION TACTICS

L'ASCENSION OU L'OUBLI



RÈGLES DU JEU



Introduction

Ascension Tactics™ est un jeu de deckbuilding se jouant sur un champ de bataille. Chaque joueur commence la partie avec le même paquet de cartes, qu'il pourra personnaliser et améliorer au fil du jeu. À votre tour, vous pouvez utiliser vos cartes pour générer des ressources. Celles-ci vous permettront d'acheter de nouvelles cartes, d'activer vos Champions sur le champ de bataille et de gagner de l'Honneur. De nombreux scénarios sont à découvrir. Certains sont indépendants, tandis que les autres forment une campagne. Tous les scénarios ont des configurations et des objectifs distincts. Dans chacun d'entre eux, le premier joueur qui atteint l'objectif indiqué gagne la partie.

Matériel

- 45 silhouettes Champion
 - 32 socles en plastique (8 de chaque couleur)
 - 65 tuiles Terrain
 - 40 cristaux d'Honneur (20 rouges et 20 transparents)
 - 24 jetons Trésor
 - 19 jetons divers
 - 1 plateau de jeu
 - 1 sac de Trésors
 - 1 livret de scénarios et 1 livret de règles
- 334 cartes :
 - 132 cartes Pioche centrale (dos noir)
 - 40 cartes Apprenti et Milice (dos noir)
 - 30 cartes Mystique et Infanterie lourde (dos noir)
 - 1 carte Cultiste (dos bleu)
 - 24 cartes Champion (dos bleu)
 - 4 cartes Portail (recto-verso)
 - 32 cartes Intrigue (dos rouge)
 - 31 cartes Champion Maléfique (recto-verso)
 - 40 cartes Sceau (dos aux couleurs des factions) (voir livret de scénarios, p.33)

Mise en place

Ascension Tactics™ vous propose de nombreux scénarios jouables de 1 à 4 joueurs. Les instructions de mise en place et les règles de base qui suivent s'appliquent aux scénarios d'affrontement classiques à 2 joueurs. Les règles des autres modes et configurations de joueurs sont indiquées dans la section *Autres façons de jouer*, p.22.

Decks de départ

Chaque joueur reçoit une pioche de départ identique, constituée de 10 cartes à bord blanc : 8 Apprentis et 2 Milices. Ces cartes à bord blanc forment le deck de départ personnel de chaque joueur, chacun étant amené à le modifier au fil du jeu.

Au début de la partie, chaque joueur mélange son deck, pioche 5 cartes pour former sa main et laisse les 5 autres cartes dans sa pioche, face cachée.

Cartes toujours disponibles

Formez des piles face visible avec les cartes à bord argenté (Infanterie lourde, Mystiques et Cultiste) et conservez-les à portée de main. Ces cartes sont *toujours disponibles* : à votre tour, vous pouvez toujours les recruter ou les activer en dépensant les ressources requises.



Plateau de jeu

Choisissez un scénario et référez-vous au schéma correspondant dans le livret pour installer le plateau de jeu. (*Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer La Bataille des Trois Sanctuaires, p.4 du livret. La mise en place de ce scénario est pré-imprimée sur l'une des deux faces du plateau de jeu.*) La mise en place vous indique comment placer les tuiles Terrain, les jetons Trésor et tous les éléments importants du champ de bataille. Lisez attentivement les détails du scénario pour prendre connaissance des éventuelles règles spéciales et autres modifications de mise en place, et pour voir quelle escouade de Champions est recommandée pour chaque joueur.

Mélangez les jetons Trésor face cachée et placez-en un sur chaque hexagone marqué d'une icône Trésor  dans le livret de scénarios. Placez le reste des jetons dans le sac de Trésors. Conservez ce sac ainsi que les cristaux d'Honneur à portée de main de tous les joueurs.

Portails et couleurs d'équipe

Déterminez le premier joueur au hasard. Le premier joueur reçoit la carte Portail Joueur 1 et son adversaire la carte Portail Joueur 2. Votre Portail indique votre couleur de joueur (ou d'équipe) pour la partie. Il vous rapporte également **2** par tour. Les effets déclenchés par les autres joueurs ne peuvent jamais toucher ou détruire un Portail. Conservez toujours votre Portail face visible devant vous.

Les Portails rapportent également des bonus aux joueurs ou aux équipes qui ne jouent pas en premier. Par exemple, le Portail Joueur 2 rapporte **2** supplémentaires lors de son premier tour de jeu.



Choix des Champions

Chaque joueur commence la partie avec une escouade de Champions. Chaque Champion dispose de sa carte, ainsi que d'une silhouette cartonnée qui, insérée dans un socle, forme un pion. Au cours de la partie, vous allez pouvoir activer ces Champions et ainsi placer leur pion sur le plateau, afin d'attaquer l'ennemi et d'accomplir des objectifs de scénario.

Consultez le scénario pour découvrir l'escouade de Champions conseillée pour chaque joueur. Si vous préférez choisir vous-même votre escouade de Champions de départ, ignorez ceux qui vous sont suggérés et reportez-vous à la section *Sélection des Champions*, p.23. Une fois que vous aurez disputé quelques parties, nous vous recommandons d'ailleurs d'utiliser ce mode de sélection par défaut.

Une fois que vous avez sélectionné vos Champions, prenez les silhouettes cartonnées à leur effigie et insérez-les dans des socles de votre couleur. Placez les pions ainsi formés et les cartes correspondantes devant vous.

Ligne centrale



Pour former la pioche centrale, mélangez toutes les cartes dont le dos est noir (à l'exception des cartes Decks de départ et des cartes toujours disponibles). Les cartes au dos bleu ou au dos rouge ne doivent pas être mélangées. Placez la pioche ainsi formée face cachée à proximité du plateau, et révélez-en les 6 premières cartes pour constituer la ligne centrale. À votre tour, vous pourrez acheter les cartes révélées se trouvant sur cette ligne centrale.

Aperçu de la zone de jeu



Champions

Les Champions sont les vaillants guerriers que vous envoyez combattre sur le champ de bataille. Sur le plateau de jeu, un Champion est représenté par un pion, constitué d'une silhouette en carton insérée dans un socle. Les compétences et caractéristiques du Champion sont indiquées sur sa carte Champion.

Nom
Templier d'Arha

Faction
Il existe quatre factions différentes :

- **Illuminés**
- **Liés à la vie**
- **Mékas**
- **Néant**

Compétences
Compétences spéciales de ce Champion

Force
Dégâts infligés lorsque ce Champion attaque

Type de carte

Coût d'activation
Puissance à dépenser pour activer ce Champion

Défense
Le Champion est vaincu lorsqu'il a subi la quantité de dégâts indiquée

Fatal : Vous pouvez activer gratuitement un autre de vos Champions.

Aiguissez votre esprit : votre lame suit...

8 3 5

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

À votre tour, vous pouvez utiliser de la Puissance  pour activer vos Champions. Lorsqu'un Champion est activé, il peut se déplacer puis attaquer, ou l'inverse. Vous pouvez activer autant de Champions que votre Puissance vous le permet. Vos Champions doivent être *prêts* pour pouvoir être activés : vous ne pouvez pas activer des Champions qui sont épuisés (voir p.12 pour plus de détails).

En plus de votre escouade de Champions de départ, vous pourrez potentiellement acheter de nouveaux Champions depuis la ligne centrale. Il vous suffira de payer le coût de recrutement indiqué en haut à droite pour les intégrer à votre escouade. La plupart des Champions ne font pas partie de la pioche centrale (leurs cartes ont un dos bleu, et non pas un dos noir) et ne peuvent pas être achetés en cours de partie.

Héros

Les Héros représentent les alliés que vous recrutez pour aider vos Champions au combat. Vous pouvez dépenser des Runes ▲ pour acheter de nouveaux Héros depuis la ligne centrale afin d'améliorer votre deck.

Nom **Famlier du Bosquet**

Coût Nombre de Runes à dépenser pour acheter cette carte **1**

Faction
Il existe quatre factions différentes :

- Illuminés
- Liés à la vie
- Mékas
- Néant

Type de carte **Héros Lié à la vie**

Effet Ce que fait la carte quand elle est en jeu
Gagnez **2**.

Rareté Le total de ● indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans la pioche centrale
Allégeance – Liés à la vie : Gagnez **2**.

Les yeux et les oreilles de la forêt.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

À votre tour, vous pouvez jouer autant de Héros de votre main que vous le souhaitez. Lorsque vous jouez un Héros, appliquez l'effet indiqué sur la carte. Les Héros que vous jouez restent devant vous jusqu'à la fin de votre tour. Une fois votre tour terminé, ils sont alors envoyés dans votre défausse.

Artefacts

Les Artefacts sont toutes les armes, les objets et les appareils fantastiques qui, une fois équipés à vos Champions, améliorent leurs caractéristiques. Vous pouvez dépenser des Runes ▲ pour acheter de nouveaux Artefacts depuis la ligne centrale afin d'améliorer votre deck.

Nom

Faction
Il existe quatre factions différentes :

- **Illuminés**
- **Liés à la vie**
- **Mékas**
- **Néant**

Effet
Ce que fait la carte quand elle est en jeu. Les bonus de Force ✂ et de Défense 🛡 ne sont pas mentionnés dans cet encart.

Force Bonus
S'ajoute à la Force du Champion qui s'en équipe

Coût
Nombre de Runes à dépenser pour acheter cette carte

Type de carte

Autre bonus
Rappel des caractéristiques ou compétences qui s'ajoutent au Champion qui s'en équipe (ici, la Vitesse).

Défense Bonus
S'ajoute à la Défense du Champion qui s'en équipe

Courrier Express X-99 4

Artefact Méka

Le Champion équipé bénéficie de +2 .

C'est le facteur !

+2 +2 +2

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Lorsque vous jouez un Artefact, choisissez l'un de vos Champions pour qu'il s'en équipe. Les Artefacts peuvent apporter des bonus de Force ✂, de Vitesse 🏎 et de Défense 🛡. Ils peuvent aussi accorder d'autres capacités spéciales.

Un Champion peut être équipé d'autant d'Artefacts que vous le désirez. La faction du Champion et celle de l'Artefact équipé ne doivent pas nécessairement être la même. Les Artefacts restent équipés sur un Champion jusqu'à ce que ce dernier soit vaincu, auquel cas ils rejoignent alors votre défausse.

Monstres

Les Monstres représentent un type spécial de Champions. Vous pouvez dépenser de la Puissance  pour recruter des Monstres depuis la ligne centrale et les ajouter à votre escouade de Champions, et ainsi pouvoir les activer afin de détruire vos ennemis.



La carte du Tyran de la Terre est présentée avec des annotations explicatives. Elle est divisée en plusieurs sections :

- Nom** : Tyran de la Terre
- Coût** : 6 (Puissance à dépenser pour acheter cette carte)
- Type de carte** : Les Monstres sont un type spécial de Champions
- Compétences** : Compétences spéciales de ce Monstre. Le Tyran de la Terre bénéficie de **Embussade** : Infligez 5 dégâts à tous les Champions ennemis du champ de bataille. Le Tyran de la Terre bénéficie de **Attaque de zone**.
- Force** : 5 (Dégâts infligés lorsque ce Monstre attaque)
- Coût d'activation** : 2 (Puissance à dépenser pour activer le Monstre)
- Défense** : 8 (Le Monstre est vaincu lorsqu'il a subi la quantité de dégâts indiquée)

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Les Monstres se jouent comme des Champions. Chacun est représenté par une carte et un pion sur le champ de bataille. Les Monstres peuvent être équipés d'Artefacts, accomplir des objectifs de scénarios ou être épuisés. Les règles qui s'appliquent aux Champions s'appliquent également aux Monstres.

Notez que la ligne centrale peut aussi vous proposer des Champions non-Monstres, que vous pouvez acheter en dépensant des Runes .

Déroulement du jeu

Note : certains effets de cartes ou certaines règles de scénarios entrent en contradiction avec les règles décrites ci-dessous. Si tel est le cas, la carte ou le scénario ont toujours priorité.

Tour de jeu

À votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre, et autant de fois que vous le souhaitez :

- Jouer une carte pour gagner des Runes ▲, de la Puissance ➤ et d'autres effets de cartes.
- Acheter un Héros ou un Artefact de la ligne centrale en payant son coût, puis le placer dans votre défausse.
- Acheter un Champion de la ligne centrale en payant son coût, puis l'ajouter à votre escouade.
- Activer l'un de vos Champions *prêts* en payant son coût d'activation, puis l'épuiser.

Lorsque vous avez terminé vos actions, pour mettre fin à votre tour, vous devez :

1. Placer les cartes Héros jouées et toutes les cartes restantes de votre main dans votre défausse.
2. Prendre les cinq premières cartes de votre pioche personnelle pour constituer la main de votre prochain tour.
3. Redresser vos Champions épuisés : ils sont de nouveau *prêts*.
4. Marquer de l'Honneur ☆, puis vérifier si quelqu'un remplit les conditions de victoire du scénario. (Dans La Bataille des Trois Sanctuaires, le premier joueur à atteindre 30 ☆ gagne la partie.)

Reconstituer votre pioche

Lorsque votre pioche personnelle est épuisée et que vous devez piocher une carte (ou révéler une carte de votre pioche), mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Chaque fois que vous faites ceci, les cartes que vous avez précédemment achetées (et qui jusqu'ici étaient dans votre défausse) intègrent donc votre deck, dont l'évolution est constante.

Les cartes Héros jouées lors de votre tour sont placées dans votre défausse uniquement à la fin de votre tour : si vous devez reformer votre pioche pendant votre tour, n'y intégrez pas les cartes que vous venez de jouer.



Jouer des cartes de votre main

Vous n'avez rien à payer pour jouer une carte de votre main. Pour jouer une carte Héros, prenez une carte dans votre main et placez-la face visible devant vous. Annoncez ses effets et suivez les instructions indiquées. Si une carte vous demande de faire un choix, faites-le à ce moment-là. Vérifiez ensuite les conditions requises pour d'éventuels effets supplémentaires.

Effet de carte

Lorsque vous jouez le *Prêtre de la Clef* de votre main, vous gagnez 3  à dépenser lors de ce tour. De plus, si vous achetez un Artefact durant ce tour, vous pourrez directement le placer sur le dessus de votre pioche.



Toute  ou  générée peut être conservée pour être dépensée jusqu'à la fin de votre tour.

Les Héros restent devant vous jusqu'à la fin de votre tour. Ils sont ensuite envoyés dans votre défausse, avec les cartes de votre main que vous n'avez pas jouées durant ce tour.

Certaines cartes Héros ont pour effet d'améliorer temporairement vos Champions. Par défaut, ces effets expirent à la fin de votre tour.

Équiper des Artefacts

Vous pouvez jouer des Artefacts de votre main pour en équiper n'importe lequel de vos Champions. Lorsqu'un Champion est équipé d'un Artefact, il le conserve jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou jusqu'à ce que l'Artefact en question soit détruit.

Les Artefacts joués depuis votre main doivent immédiatement être équipés à l'un de vos Champions (même si celui-ci est épuisé ou s'il n'est pas déployé sur le champ de bataille). Tant qu'il en est équipé, ce Champion bénéficie des bonus et effets de l'Artefact. Vous pouvez équiper un Champion d'autant d'Artefacts que vous le souhaitez. Un Champion peut être équipé d'Artefacts appartenant à une autre faction que la sienne.



Glissez la carte Artefact sous la carte Champion de votre choix de manière à faire dépasser uniquement la partie basse, qui contient les informations de jeu. Agencer les cartes de cette façon vous permet de faire la somme des valeurs de combat du Champion plus facilement, surtout s'il est équipé de plusieurs Artefacts. Certains Artefacts comportent également des icônes (en bas au centre) qu'il est important de garder à l'œil.

Lorsqu'un effet de jeu détruit un Artefact équipé, placez-le dans votre défausse : votre Champion n'en est plus équipé. Lorsqu'un de vos Champions est vaincu, tous ses Artefacts sont détruits et placés dans votre défausse.

Acheter des cartes de la ligne centrale

Vous pouvez acheter une carte depuis la ligne centrale en dépensant des Runes ▲ à hauteur du coût indiqué dans l'icône correspondante, en haut à droite de la carte. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le souhaitez lors de votre tour (y compris des cartes Mystique et Infanterie lourde, qui sont toujours disponibles), tant que vous dépensez le coût requis pour chaque carte.

Lorsque vous achetez un Héros ou un Artefact, **placez-le dans votre défausse**. Lorsque vous achetez un Champion, placez-le devant vous avec son pion, près de vos autres Champions. **Il n'y a pas de limite au nombre de Champions que votre escouade peut accueillir**. S'il ne reste plus de socles de votre couleur pour constituer votre pion, utilisez un socle d'une autre couleur. Vous pouvez immédiatement activer un Champion, y compris lors du tour où vous l'avez acheté, en payant son coût d'activation.



Lorsqu'une carte quitte la ligne centrale, comblez **immédiatement** l'espace vacant avec la première carte de la pioche centrale, face visible, de manière à ce qu'il y ait toujours 6 cartes dans la ligne centrale.



Acheter une carte Embuscade

Certaines cartes ont des effets *Embuscade* qui se déclenchent lorsque vous les achetez (et uniquement à ce moment-là). Ces effets *Embuscade* apparaissent dans un cadre séparé au-dessus de l'effet standard de la carte, ce qui permet de distinguer les cartes *Embuscade* des autres cartes.

Ces effets doivent être résolus exclusivement lorsque vous récupérez la carte de la ligne centrale, après avoir reconstitué celle-ci. Ils ne s'exerceront pas lorsque vous jouerez la carte depuis votre main par la suite.

Reconstituer la pioche centrale

Si la pioche centrale est épuisée, mélangez toutes les cartes qui ont été bannies du jeu pour reformer une pioche (voir *Bannir des cartes*, p.14). Attention : il ne doit jamais y avoir de cartes Apprenti, Milice, Mystique ou Infanterie lourde dans la pioche centrale. Lorsque vous bannissez ces cartes, mettez-les de côté pour éviter de les remettre en jeu par erreur.

Activer des Champions

Pour pouvoir utiliser vos Champions sur le champ de bataille, vous devez les activer. Vous pouvez activer un Champion en dépensant son coût d'activation, exprimé en Puissance  en bas au centre de sa carte.

Le Champion ainsi activé peut faire une action de déplacement et une action d'attaque, et ce dans n'importe quel ordre. Ces actions ne sont pas obligatoires (voir plus loin les sections dédiées aux actions de déplacement et d'attaque).

Votre escouade de Champions commence la partie hors du champ de bataille, chaque pion étant posé près de sa carte. Lorsque vous activez un Champion qui n'est pas encore sur le champ de bataille, déployez-le en plaçant son pion sur votre hexagone Portail, à condition que ce dernier soit libre (voir *Tuiles Terrain*, p.18).

Les Champions déjà déployés sur le champ de bataille n'ont pas besoin d'être redéployés lorsque vous les activez. Ils peuvent se déplacer et/ou attaquer depuis l'endroit où ils se trouvent.



Lorsque vous activez un Champion, vous devez résoudre intégralement son activation avant de faire toute autre action (jouer des cartes, acheter des cartes, activer un autre Champion, etc.). Vous pouvez cependant utiliser vos jetons Trésor à n'importe quel moment de l'activation (voir *Jetons Trésor*, p.20).

Une fois que vous avez terminé d'activer un Champion, faites pivoter sa carte à 90° pour indiquer qu'il est maintenant épuisé. Vous ne pouvez pas activer un Champion épuisé. À la fin de votre tour, redressez votre Champion pour indiquer qu'il est de nouveau prêt.

Action de déplacement

Tout Champion activé bénéficie d'un nombre de points de déplacement correspondant à sa **Vitesse** . Par défaut, la caractéristique de Vitesse d'un Champion n'est pas indiquée sur la carte, auquel cas elle est de 3. Dépenser un point de déplacement permet de déplacer votre Champion vers un hexagone adjacent, dans n'importe quelle direction. Certaines tuiles Terrain peuvent demander plusieurs points de déplacement, voire être infranchissables (voir *Tuiles Terrain*, p.18).

Le déplacement doit être effectué en une seule fois. Il n'est pas possible d'interrompre un déplacement pour faire une attaque. Ainsi, vous ne pouvez pas vous déplacer d'une case, attaquer, puis utiliser les points de déplacement restants.

Vous ne pouvez pas déplacer un Champion vers un hexagone occupé par l'ennemi, ni le traverser. Vous pouvez traverser un hexagone occupé par un Champion allié sans pénalité, mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur un hexagone déjà occupé.

Action d'attaque

Tout Champion activé peut attaquer un ennemi qui lui est adjacent sur le champ de bataille. Il lui inflige alors un nombre de dégâts correspondant à sa **Force** ✕. Par défaut, le Champion attaqué n'inflige aucun dégât de contre-attaque à l'attaquant.

Un Champion est *vaincu* lorsqu'il a reçu au moins autant de dégâts que sa **Défense** ♥. Les dégâts persistent jusqu'à la fin du tour, et sont cumulatifs au cours d'un même tour. Un Champion peut donc être vaincu en subissant des dégâts cumulés depuis plusieurs sources.

Si l'un de vos Champions est vaincu, retirez son pion du plateau et remettez-le sur sa carte Champion, puis faites pivoter cette dernière à 90° pour indiquer que ce Champion est épuisé (il pourra malgré tout revenir en jeu plus tard). Détruisez également tout Artefact dont il était équipé, le cas échéant, en plaçant ces Artefacts dans votre défausse.

N'oubliez pas que les Champions épuisés ne sont redressés qu'à la fin de **votre** tour, et que vous ne pouvez pas activer un Champion épuisé. Ainsi, si l'un de vos Champions est vaincu lors du tour de l'adversaire, vous ne pourrez pas l'activer directement lors de votre prochain tour.

Les dégâts ne persistent pas d'un tour sur l'autre. Tout dégât est considéré comme soigné dès la fin du tour où il a été reçu. Il est donc plus judicieux de s'attaquer à un ennemi dont la Défense ♥ est inférieure ou égale à la Force ✕ de votre escouade.

Astuce : si votre Champion le plus fort n'inflige pas assez de dégâts pour vaincre un ennemi, essayez d'attaquer avec plusieurs Champions ! Planifiez et coordonnez votre attaque avec soin, en vous assurant d'avoir suffisamment de Puissance pour activer les Champions dont vous avez besoin pour mener cet assaut combiné.

Acheter des Monstres



Les Monstres forment une catégorie de Champions à part : pour les recruter dans votre escouade, vous devez dépenser de la Puissance ♠, et non pas des Runes ▲. Le coût d'achat, en haut à droite de la carte, n'est pas le même que le coût d'activation. Une fois le Monstre acheté, placez la carte Monstre et le pion associé devant vous, près de vos autres Champions. Vous pouvez maintenant l'activer comme tout autre Champion de votre escouade.

Il n'y a aucune limite au nombre de Champions que vous pouvez recruter dans votre escouade : en recrutant beaucoup de Monstres et de Champions depuis la ligne centrale, vous aurez plus de choix lorsque vous voudrez en activer. Les Monstres sont soumis aux règles standard des Champions : une fois activés, ils peuvent se déplacer et/ou attaquer, puis sont épuisés après leurs actions ; ils peuvent être équipés d'Artefacts ; ils peuvent être redéployés s'ils sont vaincus ; etc.

Les Monstres, comme d'autres Champions, bénéficient souvent de puissantes compétences *Embuscade*. Ces effets bonus s'exercent uniquement lorsque vous achetez leur carte depuis la ligne centrale. Ils ne s'exerceront pas lorsque vous activerez le Champion par la suite (voir p.11).

Activer des Cultistes



En plus de pouvoir activer des Champions de votre escouade, vous pouvez aussi activer des Cultistes. N'importe quel joueur peut activer un Cultiste lors de son tour. **Chaque joueur peut avoir simultanément jusqu'à quatre Cultistes sur le champ de bataille.** Il est impossible de dépasser cette limite.

Activer un Cultiste coûte **2** et ses valeurs de combat sont **2** et **1**. Les Cultistes se déploient sur votre Portail, se déplacent de **3**, peuvent attaquer l'ennemi et sont capables d'interagir avec les objectifs du plateau comme n'importe quel autre Champion. La carte Cultiste sert de référence pour tous les joueurs : elle n'a pas à quitter son emplacement et est toujours disponible.

Lorsque vous activez un Cultiste, vous pouvez soit activer l'un de vos Cultistes *prêts* qui se trouve déjà sur le champ de bataille, soit déployer et activer un nouveau Cultiste de la réserve, s'il reste des silhouettes disponibles pour former un pion. Vous ne pouvez pas activer un Cultiste appartenant à un autre joueur ou qui a déjà été activé lors de ce tour.

Un Cultiste n'a pas besoin d'être recruté. Vous disposez *virtuellement*, dès le début de la partie, de vos quatre Cultistes.

De par leur nature iconoclaste, les Cultistes ne peuvent pas être équipés d'Artefacts. Ils peuvent cependant bénéficier de bonus et compétences temporaires (par exemple, *Attaque à distance*) pendant leur tour. Les Cultistes sont des Champions et sont affectés par les cartes qui s'appliquent aux Champions. Chaque pion Cultiste ne peut être activé qu'une seule fois par tour. Lorsqu'un Cultiste est vaincu, il est retiré du plateau et remis dans la réserve.

Bannir des cartes

Certains effets de cartes vous permettent de *bannir* des cartes de votre main, de votre défausse, ou parmi celles que vous avez jouées lors de votre tour. Lorsqu'un effet vous demande de bannir une carte, choisissez-en une et retirez-la du jeu :

- S'il s'agit d'une carte Apprenti ou Milice, rangez-la directement dans la boîte.
- S'il s'agit d'une carte Infanterie lourde ou Mystique, remettez-la dans sa pile de départ.
- S'il s'agit d'une autre carte, placez-la dans une pile à part.

Si la pioche centrale est épuisée, rassemblez les cartes bannies qui venaient de la pioche centrale (et uniquement ces cartes) et mélangez-les pour la reconstituer. Il ne doit jamais y avoir de cartes Apprenti, Milice, Mystique et Infanterie lourde dans la pioche centrale.



Si un effet vous permet de bannir une carte de votre main, vous ne pouvez pas bannir une carte déjà jouée lors de ce tour : de fait, cette carte n'est plus dans votre main. Certains effets vous permettent cependant de bannir spécifiquement une carte déjà jouée. (Certains effets permettent même de bannir plusieurs cartes d'un coup ou de bannir des cartes de la ligne centrale. Lorsque vous retirez ces cartes du jeu, appliquez les règles précédemment décrites.)

Astuce : en bannissant vos cartes les plus faibles, vous augmentez mécaniquement vos chances de piocher vos cartes les plus fortes. Débarrassez-vous donc au plus vite de vos cartes Apprenti et Milice !

Terminer votre tour

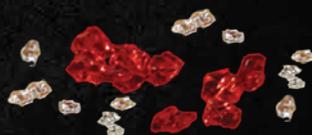
Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus jouer de cartes de votre main, acheter des cartes de la ligne centrale ou activer des Champions de votre escouade, placez les cartes Héros jouées lors de ce tour et toutes les cartes restantes de votre main dans votre défausse. Les ▲ et la ⚔ non dépensées sont perdues.

Piochez 5 cartes pour former la main de votre prochain tour. Si votre pioche personnelle est épuisée et que vous devez piocher des cartes, mélangez votre défausse pour reformer une pioche.

Redressez tous vos Champions épuisés en faisant à nouveau pivoter leur carte à 90° dans l'autre sens. Vérifiez si vos Champions remplissent des objectifs, ce qui vous permet de marquer de l'Honneur ☆ : si c'est le cas, prenez le nombre de cristaux d'Honneur auquel vous avez droit et stockez ces cristaux devant vous. Vous marquez de l'Honneur ☆ en contrôlant des Sanctuaires à la fin de votre tour (voir *Sanctuaire*, p.18), mais chaque scénario peut également vous proposer d'autres manières de marquer de l'Honneur. Chaque scénario définit également le seuil à atteindre pour gagner la partie ainsi que d'autres conditions de victoire. (*Pour le premier scénario, La Bataille des Trois Sanctuaires, vous devez atteindre 30 ☆ pour gagner.*)

Si vous remplissez les conditions de victoire, vous gagnez immédiatement la partie ! Sinon, la partie continue et le joueur assis à votre gauche peut maintenant jouer son tour.

Les petits cristaux d'Honneur transparents valent 1 ☆.
Les gros cristaux d'Honneur rouges valent 5 ☆.



Glossaire des compétences

Allégeance (Illuminés, Liés à la vie, Mékas et Néant)

Certains Champions, Artefacts et Héros ont la compétence *Allégeance* suivie du nom de leur faction. Il existe quatre types d'*Allégeance*, une pour chacune des quatre factions du jeu.

L'effet *Allégeance* s'applique si vous jouez ou avez joué une autre carte qui correspond à la faction indiquée lors du même tour.

Attaque à distance

Attaque à distance est une compétence de Champion qui permet à son possesseur d'attaquer des ennemis dans sa ligne de vue jusqu'à 3 hexagones de distance. Les Champions qui ne bénéficient pas de  peuvent attaquer uniquement les ennemis situés sur des hexagones adjacents.

Pour déterminer votre ligne de vue, suivez le chemin le plus court entre votre Champion et sa cible. Si ce chemin ne passe pas à travers un Champion ennemi ou un terrain bloquant (comme une Forêt), la cible se trouve dans votre ligne de vue (voir *Attaques à distance*, p.21).

Attaque de zone

Attaque de zone est une compétence de Champion qui permet à son possesseur de mener des attaques touchant **tous** les ennemis à sa portée.

Un Champion qui dispose d'*Attaque de zone* et d'*Attaque à distance*  attaque donc tous les ennemis dans sa ligne de vue et jusqu'à 3 hexagones de distance. Un Champion qui dispose d'*Attaque de zone*, mais sans , n'attaque que les ennemis adjacents.

Une attaque de zone compte comme une seule attaque portée contre toutes les cibles ennemies éligibles. Les ennemis attaqués de cette façon disposant de *Riposte*  riposteront tous en même temps (voir *Riposte*, p.17). Les attaques de zone sont toujours lancées contre **tous** les ennemis à portée ; vous ne pouvez pas choisir de ne cibler que certains ennemis en particulier.

Double attaque

Double attaque est une compétence de Champion qui permet à son possesseur de mener jusqu'à deux actions d'attaque lorsque le Champion est activé.

Le Champion activé peut se déplacer avant, après ou entre les deux attaques. Les deux attaques peuvent cibler le même ennemi ou deux ennemis différents. Vous pouvez choisir de ne faire qu'une seule attaque (ou aucune).





Embuscade

Embuscade est un effet bonus qui apparaît sur certaines cartes de la pioche centrale.

Lorsque vous achetez une carte avec l'effet *Embuscade* (et uniquement à ce moment-là), vous pouvez gagner l'effet indiqué dans la section Embuscade de cette carte. L'effet *Embuscade* est en revanche ignoré lorsque vous jouez cette carte. Les cartes avec un effet *Embuscade* sont reconnaissables à leur cadre spécifique.

Fatal

Fatal est une compétence de Champion qui offre un effet bonus lorsque le Champion vainc un ennemi avec une action d'attaque. Cette compétence s'applique uniquement si l'effet **direct** de l'attaque permet de vaincre l'ennemi : elle ne fonctionne pas si un ennemi est vaincu grâce à une *Riposte* ou suite à des dégâts non liés à l'attaque. En mode Solo ou Co-op, *Fatal* fonctionne de manière similaire pour les Champions Maléfiques.

Fatal peut se déclencher plusieurs fois par tour si le Champion parvient à attaquer et vaincre plusieurs ennemis.

Les cartes Artefact offrant l'effet *Fatal* au Champion qui en est équipé comportent l'icône **Fatal** en bas au centre.



Riposte

Riposte est une compétence qui permet à un Champion de riposter suite à une attaque. Lorsqu'un Champion avec **Riposte** est attaqué, il inflige un nombre de dégâts correspondant à sa **Force** à son assaillant, et ce même s'il est vaincu par cette attaque, puisque ces dégâts sont simultanés.

Un Champion avec **Riposte** peut riposter uniquement s'il est adjacent à son assaillant, sauf s'il dispose de **Portée** et de **Riposte**, auquel cas il peut riposter contre une attaque à distance.



Les dégâts de **Riposte** ne sont pas des dégâts d'attaque directs et ne peuvent donc pas déclencher un effet *Fatal*.

Un Champion peut déclencher plusieurs **Riposte** lors du même tour s'il survit à une première attaque, puis en subit d'autres. Ainsi, si un Champion avec **Riposte** est attaqué par plusieurs ennemis lors du même tour, ou s'il est la cible d'une *Double attaque*, il exercera une *Riposte* pour chacune des attaques reçues.

Les cartes Artefact offrant l'effet *Riposte* au Champion qui en est équipé comportent l'icône **Riposte** en bas au centre.

Tuiles Terrain

Les tuiles Terrain représentent les différents types de lieux que vous allez rencontrer lors d'un scénario. Le terrain peut avoir une influence sur les déplacements de vos Champions et sur votre stratégie globale. En plus des hexagones standard, il existe plusieurs types de tuiles Terrain spéciales avec des caractéristiques uniques. Vous devez mettre en place les différentes tuiles nécessaires au scénario lors de la mise en place, mais certaines peuvent être ajoutées en cours de jeu via des effets spécifiques.

Lorsqu'un effet de jeu vous permet de placer (ou déplacer) une tuile Terrain spéciale, vous pouvez uniquement placer cette tuile sur un hexagone standard. Vous ne pouvez pas placer une tuile Terrain sur une autre tuile Terrain. Si un effet de jeu vous demande de le faire, ignorez cette instruction.

Hexagones standard



Ces hexagones sont les cases de terrain normales, sans aucun effet spécifique. Ils représentent de l'herbe, des rochers ou de la terre. Il est possible de placer d'autres tuiles Terrain dessus, mais par défaut, ces hexagones ne modifient pas les règles du jeu.

Portail



Au début de chaque scénario, chaque joueur dispose d'un Portail à sa couleur sur le champ de bataille. Lorsque vous activez un Champion qui n'est pas déjà sur le champ de bataille, vous devez le déployer sur votre Portail.



Vos Champions peuvent entrer ou sortir de leur hexagone Portail sans restriction. Ils ne peuvent pas se déplacer ni apparaître sur un hexagone Portail ennemi. Certains scénarios vous permettent d'avoir plusieurs Portails sur le champ de bataille ; dans ce cas, vous pouvez choisir celui que vous utilisez lorsque vous déployez un Champion.

Portail inactif



Les Champions ne peuvent pas être déployés sur un Portail inactif. Lorsque l'un de vos Champions se déplace sur un Portail inactif, il l'active. Remplacez alors la tuile Portail inactif par une tuile Portail de votre couleur. Vous pouvez maintenant déployer vos Champions sur ce Portail.

Sanctuaire



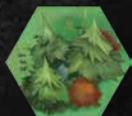
Contrôler ces lieux rapporte de l'Honneur ☆. Pour savoir qui contrôle un Sanctuaire, examinez l'hexagone Sanctuaire ainsi que les hexagones adjacents : le joueur avec une majorité de Champions sur ces hexagones contrôle le Sanctuaire. Si deux adversaires possèdent chacun autant de Champions sur les hexagones en question, le Sanctuaire est contesté et aucun joueur ne le contrôle.



À la fin de votre tour, vous gagnez 2 ☆ par Sanctuaire contrôlé (sauf indication contraire dans les règles du scénario). Chaque Sanctuaire est indépendant, ce qui signifie que plusieurs Sanctuaires peuvent vous rapporter de l'Honneur à la fin de votre tour.

Les Sanctuaires n'ont aucune influence sur le déplacement ou les attaques des Champions. Les Sanctuaires existent en deux visuels différents : vous pouvez utiliser le visuel alternatif pour représenter un Sanctuaire qui obéit à des règles spécifiques (par exemple, lorsque les règles du scénario indiquent qu'il rapporte plus de 2 ☆).

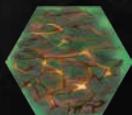
Forêt



Les tuiles Forêt ralentissent les Champions : ils doivent dépenser un point de déplacement supplémentaire pour y entrer (même lorsqu'ils passent d'une tuile Forêt à une autre tuile Forêt), mais pas pour en sortir.

Les Forêts bloquent la ligne de vue (voir p.21). Un Champion peut attaquer un ennemi qui se trouve sur une tuile Forêt normalement, mais un Champion avec  ne peut pas tirer à travers un hexagone Forêt pour atteindre l'hexagone qui se trouve derrière.

Corruption



Les tuiles Corruption infligent en général un effet négatif au Champion qui s'y trouve. La nature exacte des effets de cette tuile dépend des détails du scénario que vous jouez. Si le scénario ne précise rien, une tuile Corruption inflige par défaut 5 dégâts à tout Champion qui entre ou débute son tour sur cet hexagone.

Note : lorsque vous jouez en mode Solo ou Co-op, les Champions Maléfiques ignorent les effets des tuiles Corruption, sauf mention contraire.

Enchantement



Les tuiles Enchantement procurent généralement un effet positif au Champion qui s'y trouve. Elles peuvent aussi agir comme une barrière qui bloque le déplacement. La nature exacte des effets de cette tuile dépend des détails du scénario que vous jouez.

Balises - Balises inactives et jetons Balise



Dans les scénarios qui utilisent des Balises, celles-ci sont souvent représentées sur le champ de bataille par des jetons Balise inactive. Ces jetons n'ont aucune influence sur le déplacement ou la ligne de vue des Champions. Tant qu'une Balise est inactive, elle n'a pas d'effet.



Lorsqu'un Champion se déplace sur un jeton Balise inactive, il l'active et son propriétaire en prend le contrôle. Dès que votre Champion atteint une Balise, placez-y un jeton Balise de votre couleur pour indiquer que vous en avez pris le contrôle. Retirez également tout jeton adverse qui s'y trouverait. Vous prenez le contrôle de la Balise dès que votre Champion entre sur cet hexagone, même s'il n'y termine pas son déplacement.

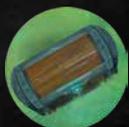


Contrôler une Balise rapporte souvent des avantages uniques, indiqués par les détails du scénario. Dans certains scénarios, vous devez contrôler un certain nombre de Balises pour gagner un avantage. Dans d'autres, vous êtes récompensés par un effet bonus à chaque fois que vous prenez le contrôle d'une Balise.

Par défaut, le contrôle d'une Balise n'est transféré au joueur adverse que si l'un de ses Champions se déplace sur la tuile Balise en question. Toutefois, certains scénarios peuvent ajouter des règles spécifiques.

Types de jetons

Les jetons sont les petits éléments circulaires que vous allez placer sur le champ de bataille. Lorsqu'ils sont placés sur un hexagone avec une tuile Terrain spéciale, vous devez respecter la règle du terrain et celle du jeton. En plus des jetons Balise vus à la page précédente, vous pouvez rencontrer les jetons suivants :



Trésor

Les jetons Trésor sont les jetons les plus communs. Ils doivent être placés sur le champ de bataille en fonction des instructions de mise en place du scénario. Vos Champions peuvent les récupérer en terminant leur déplacement dessus. Certains effets de cartes permettent parfois d'en récupérer directement dans le sac de Trésors (voir *Jetons Trésor* plus loin).



Tourelle

Acheter la carte Mila la Récupératrice vous permet de placer le jeton Tourelle sur le champ de bataille. Par la suite, lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez activer la tourelle pour attaquer un ennemi, ou bien déplacer ce jeton sur un autre hexagone. Le jeton Tourelle n'affecte pas directement l'hexagone sur lequel il se trouve.



Cercle féérique

Acheter la carte Kiri, Sorcière des Prairies vous permet de placer le jeton Cercle féérique sur le champ de bataille. Par la suite, lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez déplacer ce jeton sur un autre hexagone. Si vous êtes la dernière personne à avoir placé ou déplacé le jeton Cercle féérique, vos Champions gagnent +3  et +3  s'ils se trouvent sur le même hexagone que le Cercle féérique.



Jetons Objectif

Les jetons Objectif servent à activer les Champions Maléfiques en mode Solo et Co-op (voir p.26 à 28). Chaque paire de jetons est assignée à un Champion Maléfique et à un hexagone du champ de bataille. Il existe 4 types de jetons Objectif : , ,  et .

Jetons Trésor

Les jetons Trésor doivent être placés sur le champ de bataille avant le début de la partie. Chaque emplacement marqué de l'icône  sur le schéma de mise en place accueille un jeton. Rangez le reste des jetons dans le sac de Trésors.

Si un effet de carte vous demande de *gagner un Trésor*, prenez un jeton Trésor au hasard dans le sac.

Lorsqu'un Champion activé termine son déplacement sur un hexagone contenant un jeton Trésor (ou qu'il est déployé dessus), récupérez ce jeton sur le plateau. Vous pouvez consulter le verso du jeton pour connaître l'effet du Trésor, mais ne le révélez pas avant d'être prêt à l'utiliser !



Jouer un jeton Trésor vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre Champion sur le champ de bataille. Par nature, un Trésor est soit offensif, soit défensif. Certains augmentent les caractéristiques  ou  de votre Champion pour lui permettre de vaincre des ennemis plus puissants. D'autres augmentent la  de votre Champion ou lui attribuent la compétence *Riposte*  (ce qui lui permet d'infliger un nombre de dégâts correspondant à sa  lorsqu'il est attaqué).

Pour utiliser un jeton Trésor que vous avez gagné, révélez-le à vos adversaires et annoncez à quel Champion vous attribuez ses effets. Les effets de ce Trésor durent uniquement jusqu'à la fin de ce tour. Les Trésors sont à usage unique : retirez le jeton du jeu après utilisation. Les jetons Trésor peuvent être joués à tout moment, y compris pendant le tour de l'ennemi, et même en réponse à un adversaire qui joue lui-même un jeton Trésor. Tous les jetons Trésor obéissent à ces règles, quelle que soit leur couleur.

Attaques à distance

Les Champions qui disposent de la compétence *Attaque à distance* peuvent attaquer des ennemis qui leur sont adjacents ou prendre pour cible un ennemi à distance dans leur ligne de vue, avec une portée de 3 hexagones maximum.

La cible se trouve dans la ligne de vue de votre Champion si **au moins un des chemins les plus courts** entre l'hexagone du Champion et celui de sa cible ne passe pas à travers une Forêt (ou tout autre terrain bloquant), ni à travers un Champion ennemi. Les Champions alliés ne bloquent pas la ligne de vue.

Les attaques à distance ne peuvent pas traverser les hexagones Forêt (puisque ces derniers bloquent la ligne de vue). En revanche, se trouver sur un hexagone Forêt n'empêche ni d'attaquer, ni d'être attaqué. En d'autres termes, vous ne pouvez pas attaquer un ennemi qui se trouve *juste derrière* un hexagone Forêt, mais vous pouvez attaquer un ennemi se trouvant sur un hexagone Forêt, et vous pouvez attaquer avec un Champion depuis un hexagone Forêt (en respectant les contraintes habituelles).

La plupart des jetons ou tuiles Terrain tels que les Sanctuaires, Balises ou Trésors ne bloquent pas les attaques.

Exemples de ligne de vue

Sur cet exemple, le Champion qui se trouve au centre, Icarus Pied-d'acier (A), dispose d'une attaque à distance. Tyranyx, juste à sa gauche, est son allié. Les autres Champions, en bleu, sont des ennemis.

Icarus peut attaquer le Djinn des Eaux (B), car rien n'interdit aux Champions avec d'attaquer un ennemi adjacent. Icarus n'a pas de ligne de vue sur Askara Psyché (C), car le chemin le plus court est bloqué par le Djinn.

Icarus peut attaquer l'Émissaire Affranchie (D) à gauche. Ni le Sanctuaire, ni son allié Tyranyx, ne bloquent sa ligne de vue.

Icarus ne peut pas attaquer le Templier d'Arha (E) à droite, car le chemin le plus court entre l'hexagone de départ et celui d'arrivée passe par une Forêt, laquelle bloque la ligne de vue.

Icarus peut attaquer l'Éclaireur du Crépuscule (F) en bas de l'illustration. Ni la Forêt (car la cible se trouve dedans et non au-delà), ni le jeton Trésor, ne bloquent la ligne de vue.



Autres façons de jouer

Le mode compétitif 1 vs. 1 n'est pas l'unique manière de jouer les scénarios d'**Ascension Tactics**. Les pages qui suivent décrivent des modes de jeu alternatifs, leur mise en place spécifique, et ce qui les différencie du mode classique.

Tous les modes de jeu ne sont pas utilisables avec tous les scénarios. Consultez le livret de scénarios pour connaître les scénarios compatibles avec le mode de jeu choisi.

Voici un aperçu rapide des différents modes de jeu :

Sélection des Champions (p.23)

Au lieu d'utiliser les Champions proposés par défaut dans le scénario, vous choisissez vos Champions de départ depuis une réserve commune. Cette règle est disponible pour n'importe quel scénario non lié à la Campagne et peut être combinée avec n'importe quel autre mode de jeu.

Équipes 2 vs. 2 (p.24)

Répartissez 4 joueurs en deux équipes de 2 joueurs. Chaque équipe choisit ses Champions de départ via une mécanique de *Sélection des Champions* modifiée. Les équipes jouent à tour de rôle et cherchent à remplir les objectifs du scénario.

Mêlée à 3 ou 4 joueurs (p.25)

Une bataille sans merci en mode multijoueur. Chacun pour soi, et que le meilleur gagne !

Mode Solo (p.26)

Affrontez une escouade de Champions Maléfiques menée par un Boss redoutable. La pioche *Intrigue* simule les tours de l'adversaire et détermine comment il se déplace, attaque et utilise ses compétences spéciales.

Mode Co-op (p.31)

Faites équipe avec un ami pour affronter une escouade de Champions Maléfiques et leur pioche *Intrigue*. Partagez les Trésors avec votre allié et coordonnez vos actions pour remporter la victoire.

Mode Overlord (p.32)

Dorénavant, vous êtes le Boss à la tête des Champions Maléfiques ! Utilisez la pioche *Intrigue* à votre avantage pour affronter jusqu'à deux autres joueurs.

Sélection des Champions

Chaque scénario du livret propose une escouade-type pour chaque joueur. Ces escouades-types vous permettent de commencer à jouer immédiatement et proposent souvent des personnages ou factions spécifiques, propres au thème ou à l'histoire que raconte le scénario.



Vous pouvez ignorer les escouades proposées et créer la vôtre grâce à la règle proposée ci-dessous : cela assurera une rejouabilité infinie à chaque scénario et vous permettra d'ajouter une dose de stratégie avant même que l'affrontement ne débute !

Sélectionner vos Champions

Prenez les cartes Champion à dos bleu et mélangez-les pour former une pioche de Champions (ne prenez pas les cartes Champion de la pioche centrale). Révélez 6 cartes au hasard pour former la **Ligne de sélection des Champions**.



Dans l'ordre inverse du tour de jeu, chaque joueur choisit un Champion à ajouter à son escouade personnelle. À votre tour, vous pouvez prendre n'importe quel Champion de la ligne, sans tenir compte des factions ou coûts d'activation des Champions (il est cependant utile d'avoir des Champions de coûts différents).

Le joueur qui possède le Portail indiquant qu'il va jouer en dernier choisit le premier Champion. Il prend le Champion de son choix dans la ligne de sélection et le place devant lui. Révélez immédiatement une nouvelle carte de la pioche des Champions pour combler l'espace vacant. Le joueur suivant (donc celui qui joue juste avant le dernier joueur) choisit à son tour un Champion, et ainsi de suite jusqu'au premier joueur. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné son escouade de départ.

À deux joueurs, chaque joueur sélectionne quatre Champions. À trois ou quatre joueurs, chaque joueur sélectionne trois Champions.

Remettez les Champions non sélectionnés dans la boîte. Distribuez ensuite à chaque joueur les pions correspondant à ses Champions. Terminez la mise en place comme d'habitude, sans oublier les potentiels effets des Champions s'exerçant en début de partie !

Mode 2 vs. 2

Ce mode de jeu permet à quatre joueurs répartis en deux équipes de s'affronter dans un scénario compétitif.

Mise en place et sélection des Champions

Constituez d'abord les équipes comme vous le souhaitez. Déterminez ensuite au hasard quelle équipe jouera en premier et assignez les cartes Portail de l'équipe 1 à cette équipe. L'autre équipe reçoit les cartes Portail de l'équipe 2. Les cartes Portail déterminent les couleurs des joueurs et l'emplacement des Portails pour ce scénario.

Pour constituer les escouades de Champions de chaque équipe, appliquez la règle de *Sélection des Champions*, mais par équipe : l'équipe 2 choisit d'abord un Champion, une nouvelle carte est révélée, puis l'équipe 1 choisit un Champion, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque équipe ait sélectionné 6 Champions.

Une fois que votre équipe a constitué son escouade de 6 Champions, divisez-la en deux de manière à ce que chaque membre de l'équipe ait le contrôle de 3 Champions. Les Champions attribués à un joueur sont ses Champions de départ ; à vous de faire preuve de stratégie pour assigner les Champions de manière à ce que votre escouade soit la plus efficace possible. Chaque joueur récupère les pions de ses Champions.

Astuce : *il est préférable que les joueurs d'une même équipe s'assoient du même côté de la table afin de partager les informations cachées concernant les cartes et Trésors en leur possession, ou simplement pour discuter de la stratégie à suivre.*

Tour partagé

Les joueurs de la même équipe jouent leur tour simultanément. Ils peuvent discuter et librement enchaîner les actions qu'ils font à leur tour, y compris pour jouer des cartes, acheter des cartes, activer des Champions, etc. Vous avez le droit de montrer vos cartes et vos jetons Trésor à votre partenaire. Partager ce genre d'informations permet souvent d'établir une stratégie combinée efficace.

Chaque joueur dispose de sa propre pioche, sa propre main et sa propre défausse. Vous ne partagez pas les ressources telles que les ▲ ou la 🔥. Vous ne pouvez pas acheter de cartes pour votre partenaire et vous ne pouvez activer que vos propres Champions. Toutefois, vous pouvez partager vos jetons Trésor. Par exemple, vous pouvez dépenser un Trésor qui augmente la 🏹 pour aider le Champion de votre partenaire à se déplacer plus loin, ou un Trésor qui augmente la 🛡 pour lui permettre de survivre à une attaque.

Lorsque votre équipe a terminé ses actions, suivez la procédure de fin de tour classique. L'autre équipe joue alors son tour de la même façon.

Votre équipe marque conjointement ses points d'Honneur ☆. Lorsque vous marquez les points liés aux Sanctuaires à la fin d'un tour, les majorités sont déterminées par équipe et non par joueur. L'équipe qui contrôle un Sanctuaire gagne les points d'Honneur qu'il rapporte.

La première équipe qui remplit les conditions de victoire du scénario gagne la partie.

Mêlée à 3 ou 4 joueurs

Rassemblez 3 ou 4 joueurs et vivez un affrontement épique où seul l'un d'entre vous pourra triompher.

Mise en place

Choisissez un scénario pour 3 à 4 joueurs dans le livret et effectuez la mise en place comme indiqué sur le schéma. Attribuez une carte Portail au hasard à chaque joueur pour déterminer l'ordre du jeu et les couleurs des joueurs.

Vous pouvez utiliser les escouades de Champions proposées pour le scénario ou utiliser la règle de *Sélection des Champions* (auquel cas le dernier joueur choisit un Champion en premier, suivi du joueur qui le précède dans l'ordre du tour, et ainsi de suite jusqu'au premier joueur). Continuez ainsi jusqu'à ce que chacun ait 3 Champions dans son escouade de départ.

Détails du mode Mêlée

Chaque joueur joue à son tour selon l'ordre défini par les cartes Portail. Les tours et les actions des joueurs suivent les règles du mode compétitif à 2 joueurs : considérez que tous les autres joueurs sont vos adversaires. Lorsque vous avez terminé votre tour, passez la main au joueur suivant, dans l'ordre du jeu.

Les cartes ou effets qui vous permettent de cibler *n'importe quel* Champion sur le champ de bataille peuvent être utilisés contre les Champions de *n'importe quel* joueur. Vos jetons Trésor peuvent être utilisés uniquement par vos propres Champions.

Vous avez le contrôle d'un Sanctuaire si vous avez plus de Champions que chacun de vos adversaires (chacun compte ses Champions à part). Le premier joueur qui remplit les conditions de victoire du scénario gagne la partie.

Astuce : *n'oubliez pas les effets bonus de votre Portail ! Les Portails des joueurs 2, 3 et 4 exercent des effets supplémentaires lors du premier tour de jeu.*

Mode Solo

Dans ce mode, vous menez vos Champions contre une escouade ennemie, contrôlée par un joueur virtuel, nommé le Joueur Maléfique. Cette escouade est composée de plusieurs Champions Maléfiques sous les ordres d'un Boss redoutable. Vous et votre adversaire jouez chacun à votre tour et essayez tous les deux d'atteindre suffisamment d'Honneur ☆ pour gagner la partie.

À votre tour, jouez selon les règles standard. Utilisez des ▲ pour acheter des cartes et de la ♠ pour activer vos Champions et gagner de l'Honneur ☆. Les actions de l'ennemi sont déterminées par une pioche de cartes Intrigue qui indiquent quels Champions Maléfiques sont activés et quels effets indésirables surviennent.

Mise en place du mode Solo

Choisissez d'abord le scénario que vous voulez jouer dans le livret. Avec les scénarios de la Campagne, suivez les règles de campagne pour constituer votre escouade de Champions. Si vous jouez hors Campagne, vous pouvez soit utiliser les escouades proposées, soit tenter votre chance contre une escouade de Champions Maléfiques aléatoires.

Si vous souhaitez affronter une escouade aléatoire, commencez par constituer votre propre escouade de Champions de départ en utilisant les règles de *Sélection des Champions*. Les Champions que vous sélectionnez ne pourront pas faire partie de l'escouade des Champions Maléfiques. Cherchez les Champions Maléfiques qui ont le même nom que les Champions que vous avez retenus et mettez leurs cartes de côté pour qu'ils ne soient pas en jeu.

Après avoir constitué votre escouade, déterminez qui sera le Boss de l'escouade ennemie. Identifiez les cartes Champions Maléfiques avec une valeur de 4 ☆ ou plus et la compétence spéciale *Furie* et prenez-en une au hasard : ce Champion Maléfique sera le Boss de l'escouade. Ensuite, piochez au hasard 3 Champions Maléfiques supplémentaires pour constituer le reste de l'escouade ennemie.

Les cartes Champion Maléfique sont recto-verso : le recto pour le mode Solo, le verso pour le mode Co-op. Le côté solo est celui où les caractéristiques du Champion Maléfique sont les plus faibles. Le côté coopératif présente des caractéristiques plus élevées et des compétences plus adaptées au combat multijoueur.

Placez vos Champions devant vous et les Champions Maléfiques de l'autre côté du plateau. Placez le jeton Objectif ♠ sur la carte Champion Maléfique du Boss. Placez les autres jetons Objectif au hasard sur les autres cartes Champion Maléfique.

Effectuez ensuite la mise en place selon les instructions du scénario. Placez les jetons Objectif sur les emplacements indiqués (souvent, des Sanctuaires). Les cartes Intrigue de l'ennemi font référence aux jetons Objectif et définissent le déplacement des Champions Maléfiques ainsi que d'autres effets. Ces jetons n'ont pas d'influence sur le déplacement de vos Champions, ni sur leur ligne de vue.

Mélangez la pioche centrale. Au fil du jeu, vous pourrez acheter des Champions depuis la ligne centrale, mais vous n'avez pas le droit d'acheter un Champion que possède déjà le Joueur Maléfique. Si une carte portant le même nom qu'un Champion Maléfique apparaît dans la ligne centrale, remplacez-la par la prochaine carte de la pioche centrale. Vous pouvez aussi en amont retirer les cartes Champion en doublon lors de la mise en place.

Mélangez les cartes Intrigue pour former la pioche Intrigue. Laissez de la place à côté pour former une défausse. Lorsque vous êtes prêt à commencer, piochez votre main de départ et jouez le premier tour de la partie.

Intrigues

Après chacun de vos tours, résolvez le tour de l'ennemi à l'aide de la pioche Intrigue. Le Joueur Maléfique n'achète pas de cartes depuis la ligne centrale et ne dépense pas de  pour activer ses Champions. À la place, il joue deux cartes Intrigue de la pioche et résout les effets indiqués, un par un.



Nom Les Feux de la Guerre

Effet Suivez les instructions indiquées ici lorsque cette carte est jouée (certains effets ont une durée limitée).

Seuil de menace S'il y a au moins autant de cartes qu'indiqué ici dans la défausse Intrigue, appliquez l'effet bonus inscrit ci-dessous.

Effet bonus Cet effet est résolu après l'effet normal si le Seuil de menace a été atteint.

Effet Les Champions Maléfiques bénéficient de . Activez .

Seuil de menace 8

Effet bonus Activez .

©2020 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Lorsque vous résolvez une carte Intrigue, comptez le nombre de cartes Intrigue de la défausse. S'il atteint ou dépasse le Seuil de menace inscrit sur cette carte, alors vous devez aussi résoudre l'effet bonus indiqué sous cette valeur. Résolvez chaque effet un par un et résolvez complètement la première carte avant de passer à la seconde. Certains effets de cartes Intrigue accordent un bonus à tous les Champions Maléfiques jusqu'à la fin du tour. N'oubliez pas de prendre ces bonus en compte lorsque vous résolvez la seconde carte. Lorsque vous avez terminé de résoudre la seconde carte Intrigue, placez les deux cartes dans la défausse.

Si vous devez piocher une carte Intrigue et que la pioche Intrigue est vide, **le Joueur Maléfique remporte immédiatement la partie.**

Jouer le tour de l'ennemi

Après chacun de vos tours, résolvez le tour du Joueur Maléfique selon les étapes suivantes :

1. Piochez et résolvez la première carte de la pioche Intrigue.
2. Piochez et résolvez la deuxième carte de la pioche Intrigue.
3. Défaussez les deux cartes Intrigue jouées lors de ce tour.
4. Attribuez des points d'Honneur au Joueur Maléfique en fonction des Sanctuaires qu'il contrôle.

Rappel : vous devez résoudre les cartes Intrigue l'une après l'autre, en prenant en compte les effets bonus de celles dont le Seuil de menace est atteint.

Activer des Champions Maléfiques

Les cartes Intrigue indiquent quels Champions Maléfiques doivent être activés, en fonction du jeton Objectif reçu en début de partie. Par exemple, « Activez » signifie que vous devez activer le Champion Maléfique qui possède le jeton. Certains effets peuvent vous demander d'accomplir plusieurs actions à la fois, par exemple d'activer plusieurs Champions Maléfiques. Vous devez toujours accomplir ces actions dans leur ordre d'apparition sur la carte Intrigue.

L'objectif principal d'un Champion Maléfique est de vaincre vos Champions. Ensuite, son objectif secondaire est de se déplacer vers le jeton Objectif qui lui correspond, souvent placé sur un Sanctuaire.

Comprendre ces objectifs vous permet de déterminer le comportement d'un Champion Maléfique lorsqu'il est activé.



Lorsqu'un Champion Maléfique est activé, posez-vous la question suivante :

Ce Champion Maléfique peut-il se déplacer et/ou attaquer pour vaincre l'un de mes Champions ?

Si la réponse est OUI :

Ce Champion Maléfique attaque le Champion en question ; s'il y en a plusieurs, il vise en priorité la  la plus élevée qu'il puisse vaincre (en cas d'égalité, vous choisissez qui il attaque).

Si le Champion Maléfique doit se déplacer vers un autre hexagone pour mener son attaque, il se déplace en utilisant une action de déplacement normale. Si plusieurs chemins mènent à sa cible, il choisit le chemin qui le rapproche de son jeton Objectif (en cas d'égalité, vous choisissez son chemin).

Si la cible de l'attaque du Champion Maléfique est déjà à sa portée avant son déplacement, le Champion Maléfique attaque d'abord pour vaincre votre Champion, puis se déplace vers son jeton Objectif.

Si la réponse est NON :

Ce Champion Maléfique fait une action de déplacement vers l'hexagone contenant son jeton Objectif. Par défaut, un Champion Maléfique essaie d'arrêter son déplacement sur l'hexagone en question, mais si celui-ci est déjà occupé, il s'arrête sur un hexagone adjacent.

Si le Champion Maléfique ne peut pas atteindre son jeton Objectif en un seul déplacement, il s'en rapproche le plus possible via le chemin le plus direct. En cas d'égalité, vous choisissez le chemin qu'il prend.



Si le Champion Maléfique se trouve déjà sur l'hexagone Sanctuaire où se trouve son jeton Objectif ou sur un hexagone adjacent, et s'il ne peut pas vaincre l'un de vos Champions, il reste où il se trouve et marque immédiatement les points d'Honneur ☆ de ce Sanctuaire. Le Joueur Maléfique pourra également marquer les points d'Honneur à la fin du tour s'il contrôle le Sanctuaire.

Si le Champion Maléfique se déplace vers son jeton Objectif et s'arrête alors qu'un de vos Champions est à sa portée d'attaque, il attaque ce Champion, et ce même si son attaque ne suffit pas à le vaincre : d'autres actions Intrigue menées lors du même tour pourront causer des dégâts supplémentaires à votre Champion, et in fine le vaincre. S'il y a plusieurs de vos Champions à sa portée, il vise en priorité le Champion avec la ♥ la plus élevée.

Règles spéciales des Champions Maléfiques

Les Champions Maléfiques **sont** des Champions et jouent d'une manière similaire aux vôtres, mais obéissent à certaines règles spéciales importantes :

- Les Champions Maléfiques ne sont jamais épuisés. Ils peuvent toujours être activés.
 - Ils ne sont donc pas épuisés lorsqu'ils sont vaincus.
 - Ils peuvent être activés plusieurs fois par tour. Par exemple, si la première carte Intrigue vous demande d'activer le Champion Maléfique (👤), puis que la seconde vous demande de l'activer à nouveau, vous devez le faire.
- Lorsqu'un joueur vainc un Champion Maléfique, il gagne autant d'Honneur ☆ que le nombre inscrit dans l'icône ☆ en bas de la carte Champion Maléfique.
- Les Champions Maléfiques ne peuvent pas ramasser de jetons Trésor. Ils peuvent se déplacer sur ou à travers les hexagones qui en contiennent, mais laissent les jetons sur le champ de bataille.
- Si un Champion Maléfique acquiert un Artefact depuis la ligne centrale, ignorez tout effet *Embuscade* de cette carte.
- Si un Champion Maléfique équipé d'un Artefact est vaincu ou que son Artefact est détruit, bannissez cet Artefact.
- Pour rappel, les Champions Maléfiques peuvent, pendant leur tour, marquer des points d'Honneur additionnels grâce aux Sanctuaires. En effet, s'ils sont activés alors qu'ils se trouvent déjà sur l'emplacement correspondant à leur jeton et n'ont aucun Champion à vaincre à portée, ils marquent immédiatement les points d'Honneur du Sanctuaire au lieu de se déplacer. Le Joueur Maléfique marquera **aussi** ces points normalement à la fin de son tour, s'il contrôle le Sanctuaire.

Pouvoirs de Furie des Boss

Chaque Boss dispose d'une compétence unique, appelée *Furie*. Celle-ci déverrouille des actions puissantes qui en feront un adversaire à votre mesure, et autrement plus dangereux qu'un simple Champion Maléfique.

Ce sont les cartes Intrigue qui déclenchent la compétence *Furie*. Si une carte Intrigue indique « *Furie* », alors vous devez résoudre l'effet *Furie* de la carte du Boss.



Plusieurs cartes Intrigue peuvent déclencher une *Furie*. Lorsque vous affrontez un Boss que vous ne connaissez pas, nous vous conseillons de bien lire son effet *Furie* pour ne pas être pris au dépourvu lorsqu'il se produira.

Certains scénarios de la Campagne vous réservent aussi des effets spécifiques qui se déclenchent lorsqu'une *Furie* survient. Lisez bien les détails de chaque scénario pour savoir si vous allez devoir affronter ces effets en plus de celui de la compétence *Furie*.



Cultistes déployés par les Champions Maléfiques

Certaines cartes Intrigue peuvent vous demander de déployer un Cultiste sur l'un des jetons Objectif pour le compte de votre adversaire. Si cela se produit, prenez un Cultiste de la réserve et placez-le sur l'hexagone qui contient le jeton Objectif concerné. Si cet hexagone est occupé, placez-le sur n'importe quel hexagone adjacent. S'ils sont tous occupés, ignorez cet effet.

Votre adversaire n'est pas limité à quatre Cultistes et peut en déployer sans limite, tant qu'il en reste dans la réserve.

Vaincre un Cultiste déployé par le Joueur Maléfique vous rapporte 1 ☆.

Conditions de victoire

Le premier camp qui remplit les conditions de victoire du scénario gagne la partie (souvent, il vous faudra atteindre un certain seuil d'Honneur ☆ avant que le Joueur Maléfique n'y parvienne, mais dans certains scénarios, chaque camp a des conditions de victoire spécifiques). Pour rappel, par défaut, chaque camp reçoit 2 ☆ par Sanctuaire contrôlé à la fin de chacun de ses tours. Lorsqu'un joueur vainc un Champion Maléfique, il gagne autant d'Honneur ☆ que le nombre inscrit en bas de la carte Champion Maléfique.

Si vous devez piocher une carte Intrigue et que la pioche Intrigue est vide, **le Joueur Maléfique remporte immédiatement la partie.**

Mode Co-op

Dans ce mode de jeu, deux joueurs affrontent conjointement un Joueur Maléfique, qui dirige son escouade de Champions Maléfiques menée par un Boss. Les joueurs alliés jouent en tour partagé (voir ci-dessous) et peuvent acheter des cartes et activer des Champions dans n'importe quel ordre. Le Joueur Maléfique joue ensuite son tour, et ainsi de suite. Les joueurs alliés gagnent conjointement de l'Honneur ☆. Pour gagner, ils doivent remplir les conditions de victoire du scénario avant que le Joueur Maléfique n'y parvienne.

Les règles du mode Co-op empruntent beaucoup au mode Solo. Les instructions de résolution des cartes Intrigue et du tour de l'ennemi sont identiques : nous vous recommandons donc de prendre connaissance des règles du mode Solo (p.26-30).

Mise en place du mode Co-op

Choisissez d'abord le scénario que vous voulez jouer dans le livret. Chaque joueur place ensuite une carte Portail de l'équipe 1 devant soi. Chaque joueur, en commençant par celui de votre choix, constitue son escouade de Champions de départ en utilisant les règles de *Sélection des Champions*. Sélectionnez vos Champions à tour de rôle jusqu'à ce que chaque joueur ait 3 Champions.

À présent, cherchez les Champions Maléfiques qui portent le même nom que les Champions que vous avez retenus et mettez leur carte de côté pour qu'ils ne soient pas en jeu. Ensuite, piochez au hasard un Boss (avec une valeur de 4 ☆ ou plus et la compétence *Furie*) pour mener l'escouade ennemie. Enfin, piochez au hasard 3 Champions supplémentaires pour constituer le reste de l'escouade du Joueur Maléfique. Placez les Champions Maléfiques de l'autre côté du plateau, côté co-op visible. Le côté co-op présente des caractéristiques plus élevées et des compétences plus adaptées au combat multijoueur. Placez le jeton Objectif 7 sur la carte Champion du Boss. Placez les autres jetons Objectif au hasard sur les autres cartes Champion Maléfique.

Terminez ensuite la mise en place selon les instructions du scénario, sans oublier les jetons Objectif, puis mélangez la pioche Intrigue. Si le scénario propose plusieurs Portails de départ pour les joueurs, chaque joueur doit en choisir un. Ils pourront déployer leurs Champions uniquement sur le Portail choisi. Si un joueur active un Portail inactif, les deux joueurs de l'équipe pourront se déployer depuis ce Portail.

Lorsque vous êtes prêts à commencer, piochez chacun votre main de départ et jouez le premier tour de la partie.

Tour partagé coopératif

Les joueurs alliés jouent leur tour simultanément, en *tour partagé* (voir p.24). Une fois qu'ils ont terminé leur tour, l'escouade ennemie joue le sien, et ainsi de suite.

Ce mode de jeu Co-op doit inciter les joueurs à établir une stratégie commune. Constituez vos pioches de manière à ce qu'elles se combinent et attaquez en groupe ! Vous pouvez partager vos jetons Trésor avec votre allié, mais vous ne pouvez pas partager vos ressources ni vos cartes, et vous ne pouvez pas activer ses Champions à sa place.

Astuce : n'oubliez pas que vous gagnez (ou perdez) ensemble, alors agissez en équipe ! Assurez-vous de rassembler conjointement suffisamment d'Honneur ☆ pour remplir les conditions de victoire et venir à bout de l'escouade des Champions Maléfiques.

Mode Overlord

Dans ce mode de jeu, l'un des joueurs devient le Joueur Maléfique et affronte tous les joueurs alliés (ou un seul joueur particulièrement hardi). Ce mode est applicable à tout scénario pouvant être joué en mode Solo ou Co-op. Choisissez un scénario dans le livret et déterminez qui jouera le camp des Champions Maléfiques. Placez les jetons Objectif sur le champ de bataille et sur les Champions Maléfiques comme indiqué dans les instructions de mise en place du scénario comme d'habitude.

Les joueurs alliés respectent les règles standard du mode Solo ou Co-op. Lors du premier tour de jeu, le Joueur Maléfique mélange la pioche Intrigue et pioche trois cartes. Il choisit deux d'entre elles et les joue immédiatement, en résolvant les effets d'une première carte, puis de la seconde. À la fin de son tour, le Joueur Maléfique défausse ces deux cartes et pioche deux nouvelles cartes Intrigue de manière à avoir trois cartes en main pour son prochain tour. Puis il passe la main.



Lorsque le Joueur Maléfique joue une carte Intrigue qui active un Champion Maléfique, il n'est pas obligé de suivre les priorités déterminées p.28-29. C'est lui qui choisit comment résoudre les actions de déplacement et d'attaque de ce Champion, de la manière dont il le souhaite. Si un effet *Furie* ou tout autre effet demande de prendre une décision ou d'arbitrer une égalité, c'est le Joueur Maléfique qui tranche. Cependant, dans ce mode de jeu, un Champion Maléfique ne peut pas rester sur son jeton Objectif pour gagner des points d'Honneur ☆ pendant son tour de jeu.

Toutes les autres règles sont identiques au mode Solo et Co-op. Les Champions Maléfiques ne peuvent pas être épuisés, mais rapportent de l'Honneur s'ils sont vaincus. Jouez jusqu'à ce que l'un des camps remplisse les conditions de victoire du scénario (qui peuvent être différentes d'un camp à l'autre).

Ajuster la difficulté en mode Solo/Co-op

Vous pouvez ajuster la difficulté de n'importe quel scénario Solo ou Co-op selon le niveau que vous souhaitez. Pour augmenter le niveau de difficulté, mettez des cartes Intrigue dans la défausse dès le début du jeu. Cela permettra au Joueur Maléfique d'atteindre le Seuil de menace plus rapidement et le rendra encore plus redoutable. Nous vous proposons trois niveaux de difficulté prédéfinis :

- ◇ **Standard** - Aucun changement. Ne placez aucune carte Intrigue dans la défausse.
- ◇ **Difficile** - Placez 4 cartes Intrigue dans la défausse avant de commencer.
- ◇ **Cauchemar** - Placez 8 cartes Intrigue dans la défausse avant de commencer (mais ne venez pas pleurer ensuite !).

F.A.Q.

Question 1 : Quand faut-il remplacer les espaces vacants de la ligne centrale ?

R : Lorsqu'une carte quitte la ligne centrale, vous devez la remplacer immédiatement par une carte de la poche centrale, avant d'accomplir quelque autre effet que ce soit (y compris les effets *Embuscade*).

Question 2 : Si mon Champion est vaincu lors de mon tour, sera-t-il prêt malgré tout à la fin de mon tour ?

R : Oui. Vos Champions sont automatiquement prêts à la fin de votre tour. Si l'un de vos Champions est vaincu (et donc épuisé) à cause d'un effet *Riposte* lors de votre tour, redressez-le à la fin de votre tour pour le rendre prêt.

Question 3 : Si une carte ou compétence me permet d'activer gratuitement un Champion, puis-je activer un Champion épuisé ?

R : Non. Sauf mention contraire explicite, un Champion épuisé ne peut pas être activé.

Question 4 : Puis-je utiliser un Trésor immédiatement après l'avoir récupéré ?

R : Oui. Vous récupérez un Trésor à la fin d'une action de déplacement si votre Champion termine son action de déplacement (ou est déployé) sur l'hexagone où se trouve ce Trésor. Vous pouvez donc déplacer un Champion sur un Trésor, le ramasser et le jouer avant ou pendant l'action d'attaque de ce même Champion pour augmenter sa Force. Notez que si vous récupérez un Trésor qui augmente la Vitesse, il ne sert à rien de l'utiliser sur le Champion qui vient de le ramasser, puisque son déplacement est déjà terminé à ce stade.

Question 5 : Mon Champion est équipé d'un Artefact qui augmente sa Défense. Que se passe-t-il s'il est détruit et que mon Champion a subi plus de dégâts que sa Défense naturelle ?

R : Puisque les dégâts persistent jusqu'à la fin du tour, et que le supplément de Défense du Champion n'était dû qu'à son Artefact, lequel est maintenant détruit, le Champion est vaincu.

Question 6 : Le coût d'activation d'un Champion peut-il être réduit à 0 ou moins (par exemple, si j'attribue Le Grand Œil à un Champion dont le coût d'activation est de 1, tel que l'Officier Féérique) ?

R : Le coût d'activation d'un Champion peut être nul, mais ne peut pas passer en dessous de 0. Dans cet exemple, l'Officier Féérique ne coûte rien à activer, mais doit suivre les règles d'activation classiques, et sera épuisé après son activation.

Question 7 : Que faire si je veux acheter une carte Infanterie lourde ou Mystique alors qu'il n'y en a plus ? Que faire si je veux déployer un Cultiste alors qu'il n'y a plus de silhouettes Cultiste ?

R : Vous ne pouvez pas acheter de carte Infanterie lourde ou Mystique s'il n'y en a plus. Vous ne pouvez pas déployer de nouveau Cultiste si toutes les silhouettes Cultiste sont déjà en jeu. Chaque joueur peut avoir au maximum 4 Cultistes déployés simultanément.



Question 8 : Si je joue une carte Héros qui attribue +1 Force \times à mon Champion, ce bonus est-il permanent ?

R : Non. Sauf mention contraire, les effets qui affectent les caractéristiques d'un Champion ou ses capacités durent uniquement jusqu'à la fin du tour. Les Artefacts font exception : un Champion profite de leurs effets tant qu'il en est équipé.

Question 9 : Mon Champion avec la compétence *Fatal* attaque et vainc un Champion ennemi. Ce dernier utilise *Riposte* pour vaincre mon Champion. Puis-je tout de même exercer l'effet *Fatal* ?

R : Oui, vous bénéficiez de cet effet même si les deux Champions sont vaincus, car les dégâts sont simultanés.

Question 10 : Ai-je le droit de consulter la défausse d'un autre joueur ?

R : Oui. Le contenu des défausses est public et vous pouvez consulter n'importe quelle défausse à n'importe quel moment. Il en va de même pour les cartes bannies. En revanche, vous ne pouvez pas consulter la main, la pioche ou les jetons Trésor d'un adversaire.

Question 11 : Que faire si un effet est impossible à résoudre (par exemple, défausser une carte alors que je n'ai plus de cartes en main, ou placer une Forêt sous un Champion alors que je n'ai aucun Champion sur le plateau) ?

R : Vous pouvez ignorer cette partie de l'effet à appliquer. Vous devez malgré tout résoudre le reste de l'effet, si possible.

Question 12 : Lorsque j'achète un Champion depuis la ligne centrale, compte-t-il comme une carte jouée pour sa faction ?

R : Non. Les Champions ne vont jamais dans votre main : ils ne sont donc jamais considérés comme *joués*. Par ailleurs, acheter une carte ne déclenche pas d'*Allégeance*, ni tout autre effet lié aux cartes *jouées* de votre main.

Question 13 : Que faire si plusieurs effets doivent survenir en même temps ? Par exemple, si un Champion dispose de deux compétences *Fatal* différentes et qu'il vainc un Champion adverse, dans quel ordre faut-il les appliquer ?

R : Le joueur dont c'est le tour décide dans quel ordre résoudre ces effets.

Question 14 : Puis-je déplacer un Portail sur une Forêt avec la compétence *Fatal* de Kor ?

R : Non, un hexagone ne peut pas accueillir deux tuiles Terrain différentes en même temps. Il est donc impossible de déplacer un Portail sur une autre tuile Terrain.

Question 15 : Si je joue un Trésor pour Askara Psyché, s'applique-t-il à ses deux pions ?

R : Askara Psyché dispose d'une seule carte Champion qui détermine les caractéristiques de ses deux pions. Lorsque vous jouez un effet qui cible un seul Champion (comme un jeton Trésor), vous devez définir à quel pion il s'applique. En revanche, si vous l'équipez d'un Artefact, c'est sa carte qui est affectée, et il s'applique donc à ses deux pions.

Question 16 : Lorsque j'active Askara Psyché, puis-je déplacer ses deux pions, puis attaquer avec ses deux pions ?

R : Non. Vous devez terminer l'activation d'un pion avant de pouvoir activer l'autre.



Question 17 : Puis-je attribuer plusieurs fois la même compétence au même Champion ?

R : Oui, mais cela ne sera utile que pour les compétences *Fatal* et *Allégeance*, qui peuvent produire plusieurs effets si vous remplissez les conditions requises. Pour le reste des compétences, notamment *Riposte*, *Attaque à distance*, *Attaque de zone* et *Double attaque*, cela ne changera rien, car ces compétences ne sont pas cumulables.

Question 18 : Puis-je déplacer ou déployer mon Champion sur un hexagone occupé ?

R : Un Champion ne peut pas être déployé sur un hexagone occupé et ne peut pas terminer son action de déplacement sur un tel hexagone. Chaque hexagone du champ de bataille ne peut accueillir qu'un seul Champion à la fois. Cependant, un Champion peut traverser des hexagones occupés par des Champions alliés lors de son action de déplacement, tant que son déplacement se termine sur un hexagone libre. Un Champion ne peut pas traverser un hexagone occupé par un Champion ennemi.

Question 19 : En mode Solo ou Co-op, que se passe-t-il si une carte Champion de la ligne centrale correspond à l'un des Champions Maléfiques de l'escouade ennemie ?

R : Vous devez immédiatement retirer cette carte de la ligne centrale pour la remplacer par la première de la pioche centrale. N'oubliez pas que vous pouvez retirer de la pioche centrale tous les Champions qui correspondent aux Champions Maléfiques en amont, avant de commencer la partie.

Question 20 : En mode Solo ou Co-op, si je pioche la carte Intrigue Pillage de l'Armurerie et que plusieurs Artefacts sont disponibles sur la ligne centrale, avec quel Artefact le Joueur Maléfique choisit-il de s'équiper ?

R : En mode Solo ou Co-op, à chaque fois que le Joueur Maléfique doit faire un choix, vous choisissez pour lui. Vous pouvez choisir l'option qui l'avantage le moins.

Question 21 : Si un Champion ennemi occupe l'hexagone où j'ai placé mon jeton Tourelle, bloque-t-il la ligne de vue de cette tourelle ?

R : Non, la tourelle n'est pas affectée par la présence du Champion et peut toujours attaquer les hexagones à sa portée. Elle peut aussi attaquer l'ennemi qui se tient sur son hexagone.

Question 22 : Si je joue Isla la Sereine pour copier l'effet d'une carte de la ligne centrale, Isla compte-t-elle comme étant de la faction de la carte ainsi copiée ?

R : Non. Seul l'effet de la carte est copié, et non sa faction. Isla compte comme une *Allégeance* Illuminée, mais jamais comme une *Allégeance* des autres factions.

Question 23 : Si je joue Isla la Sereine pour copier l'effet de Kiri, Sorcière des Prairies ou celui de Mila la Récupératrice depuis la ligne centrale, puis-je placer un jeton sur le champ de bataille ?

R : Non. Vous ne gagnez pas l'effet *Embuscade* de la carte que vous copiez. Vous ne pouvez donc pas placer les jetons Cercle féérique ou Tourelle sur le champ de bataille.



Glossaire

- Acheter :** Acquérir une carte de la ligne centrale en payant son coût. Sauf mention contraire, tout Héros et tout Artefact acheté ou acquis rejoint votre défausse. Tout Champion acheté rejoint votre escouade.
- Activer :** Lorsque vous activez un Champion, il peut effectuer une action de déplacement et une action d'attaque dans n'importe quel ordre. Il peut se déplacer d'un nombre d'hexagones correspondant à sa Vitesse 🏃 et infliger un nombre de dégâts d'attaque correspondant à sa Force ✖. Il est ensuite épuisé. Les Champions épuisés ne peuvent pas être activés (voir p.12).
- Allégeance :** L'effet bonus indiqué s'exerce si vous jouez ou avez joué une autre carte de la faction correspondante lors du même tour.
- Artefact :** Lorsque vous jouez un Artefact de votre main, assignez-le à l'un de vos Champions. Les Artefacts fournissent des bonus aux Champions en augmentant leur Force ✖, leur Défense 🛡, leur Vitesse 🏃 ou en leur accordant des compétences supplémentaires.
- Attaquer :** Lorsque vous activez un Champion, il peut attaquer un ennemi à sa portée pour lui infliger un nombre de dégâts correspondant à sa Force ✖ (voir p.13).
- Attaque à distance 🏹 :** Cette compétence permet à un Champion d'attaquer un ennemi qui se trouve dans sa ligne de vue et jusqu'à 3 hexagones de distance. Les Champions dépourvus de cette compétence peuvent attaquer uniquement les ennemis adjacents.
- Attaque de zone :** Lorsqu'un Champion pourvu de cette compétence attaque, il inflige des dégâts à tous les ennemis à sa portée.
- Bannir :** Lorsqu'une carte est bannie, elle est retirée du jeu. Les cartes Apprenti et Milice doivent être rangées dans la boîte et les cartes Mystique et Infanterie lourde remises sur leur pile respective.
- Champ de bataille :** Le plateau constitué d'hexagones où les Champions se déplacent et combattent.
- Contrôler :** Les joueurs peuvent contrôler certains types de tuiles Terrain (souvent, des Sanctuaires). Le joueur qui possède le plus de Champions sur un Sanctuaire et sur les hexagones adjacents contrôle ce Sanctuaire.
- Coût d'activation :** La Puissance 🔥 que vous devez dépenser pour activer un Champion. Elle est indiquée en bas au centre de chaque carte Champion.
- Défense 🛡 :** Caractéristique d'un Champion qui indique la quantité de dégâts à infliger pour le vaincre. La caractéristique de Défense d'un Champion est indiquée en bas à droite de sa carte.
- (Se) déplacer :** Lorsqu'un Champion est activé, il peut se déplacer d'un nombre d'hexagones correspondant à sa Vitesse 🏃, qui est de 3 par défaut. Certaines tuiles Terrain affectent le déplacement (voir p.12).

- Déployer :** Pour déployer un Champion, placez-le sur le champ de bataille. Lorsque vous activez un Champion qui n'est pas sur le champ de bataille, vous devez le déployer sur l'un de vos Portails libres. Certains effets de cartes peuvent vous permettre de déployer des Champions sur d'autres emplacements du champ de bataille sans les activer.
- Détruire :** Lorsqu'un Artefact est détruit, placez-le dans la défausse de son propriétaire. Le Champion qui en disposait n'en est plus équipé.
- Double attaque :** Cette compétence permet à un Champion d'effectuer deux actions d'attaque lorsqu'il est activé, contre le même ennemi ou des ennemis différents.
- Embuscade :** Lorsque vous achetez une carte avec *Embuscade*, appliquez l'effet indiqué dans la section *Embuscade* de cette carte (voir p.17).
- Épuisé :** Les Champions épuisés ne peuvent plus être activés. Les Champions sont épuisés une fois qu'ils ont été activés ou vaincus. Faites pivoter la carte d'un Champion à 90° pour indiquer qu'il est épuisé. À la fin de votre tour, redressez tous vos Champions épuisés pour les rendre *prêts*.
- Escouade :** Le groupe de Champions appartenant à un joueur. Vous pouvez activer les Champions de votre escouade lors de votre tour s'ils sont prêts. Lorsque vous achetez un Champion, celui-ci rejoint votre escouade.
- Fatal :** Appliquez l'effet indiqué lorsque ce Champion vainc un Champion ennemi en lui portant une attaque directe.
- Force ✕ :** Caractéristique d'un Champion qui indique la quantité de dégâts qu'il inflige lorsqu'il attaque. La caractéristique de Force d'un Champion est indiquée en bas à gauche de sa carte.
- Furie :** Lorsque vous jouez une carte Intrigue qui indique « Furie », résolvez l'effet *Furie* indiqué sur la carte du Boss et appliquez toute règle supplémentaire liée à la compétence *Furie* indiquée dans les détails du scénario (voir p.30).
- Héros :** Lorsque vous jouez une carte Héros depuis votre main, appliquez l'effet indiqué sur la carte.
- Hexagone :** Désigne une case du champ de bataille.
- Honneur ☆ :** Détermine le vainqueur de la partie. La partie se termine lorsqu'un joueur a au moins autant d'Honneur qu'indiqué dans les conditions de victoire du scénario. Les cristaux d'Honneur vous permettent de comptabiliser les points d'Honneur de chaque joueur.
- Illuminés :** L'une des quatre factions majeures du jeu. Les cartes *Illuminés* sont bleues.
- Libre :** Un hexagone du champ de bataille non occupé par un Champion.
- Liés à la vie :** L'une des quatre factions majeures du jeu. Les cartes *Liés à la vie* sont vertes.

- Ligne de vue :** Votre Champion doit avoir une ligne de vue sur l'ennemi pour porter une attaque à distance  contre lui. Il y a ligne de vue si l'un des plus courts chemins menant à la cible n'est pas bloqué par un Champion ennemi ou par une Forêt (voir p.21).
- Mékas :** L'une des quatre factions majeures du jeu. Les cartes *Mékas* sont marron.
- Menace :** Effet bonus bénéficiant au Joueur Maléfique. L'effet *Menace* s'applique s'il y a un certain nombre de cartes Intrigue dans la défausse.
- Néant :** L'une des quatre factions majeures du jeu. Les cartes *Néant* sont violettes.
- Occupé :** Un hexagone du terrain occupé par un Champion. Il ne peut y avoir qu'un seul Champion par hexagone.
- Portail :** Chaque joueur reçoit une carte Portail au début du jeu, qui détermine sa couleur et l'ordre du tour. Les Portails rapportent 2  à leur propriétaire lors de leur tour. Les joueurs qui ne jouent pas en premier bénéficient d'effets supplémentaires.
- Prêt :** Les Champions *prêts* peuvent être activés. Il s'agit de l'état par défaut de tous les Champions, par opposition à l'état *épuisé*. À la fin de votre tour, redressez tous vos Champions épuisés pour les rendre de nouveau *prêts*.
- Puissance  :** Une ressource qui peut être dépensée pour activer vos Champions et acheter des Monstres. À la fin de votre tour, votre Puissance non utilisée est perdue.
- Riposte  :** Un Champion pourvu de *Riposte* réagit lorsqu'il est attaqué. Il inflige autant de dégâts que sa valeur de Force à l'assaillant si ce dernier est à sa portée.
- Rune  :** Une ressource qui peut être dépensée pour acheter des Héros, des Artefacts et des Champions de la ligne centrale. À la fin de votre tour, vos Runes non dépensées sont perdues.
- Trésor  :** Lorsque votre Champion termine son action de déplacement sur un jeton Trésor, vous le ramassez. Si une carte vous demande de gagner un Trésor, prenez-en un au hasard dans le sac de Trésors. Les Trésors peuvent être joués lors de n'importe quel tour, même en plein combat, et permettent d'augmenter les caractéristiques de l'un de vos Champions (voir p.20).
- Vaincre :** Un Champion est vaincu lorsqu'il subit au moins autant de dégâts que sa valeur de Défense . Certains effets peuvent vaincre un Champion directement, sans même infliger de dégâts. Lorsqu'un Champion est vaincu, retirez son pion du champ de bataille, détruisez tous ses Artefacts et épuisez sa carte Champion.
- Vitesse  :** Détermine le nombre maximum d'hexagones qu'un Champion peut franchir lorsqu'il est activé. La Vitesse d'un Champion, par défaut, est de 3.
- Voler :** Lorsque vous volez une carte à un autre joueur, celle-ci vous appartient pour le reste de la partie.

Crédits

Ascension Tactics™, un jeu de :

Justin Gary et Ryan Sutherland

Conception et développement

Gary Arant, Sceadeau D'Tela,
Jared Saramago et Jason Zila

Direction artistique et histoire

George Rockwell III

Illustrations et conception graphique

Jessica Eycler, Kris Aubin, Peter Klijn, Kristen
Maslanka, Rod Mendez, Denver Miller III,
Aaron Nakahara, Jakub Rebelka et
Quillsilver Studio

Relations publiques Stone Blade

Bryan Hughes

Chef de produit Stone Blade

Gary Arant

Rédaction des règles et scénarios

Jared Saramago

Traduction française

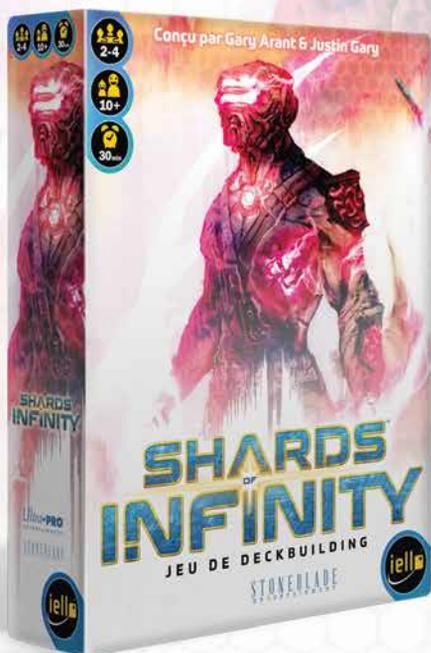
Antoine Prono (Transludis)

Relecture française

Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

Remerciements

Brenna Noonan, Mataio Wilson, Stefanie Flavell, Glover Parker, Brian Kibler, Rob Dougherty et notre fantastique communauté Discord, particulièrement Chancey Gardner, Turtler7, Tamuru, Lindexlieke, TheWarDoctor, FortuitousOne, Hellfirebam, dwilsonlee, DerSauBaer, et bien d'autres !



Shards of Infinity est un jeu de deckbuilding qui associe un niveau de stratégie inégalé à une personnalisation illimitée. Maîtrisez le pouvoir de l'Éclat de l'Infini ou éliminez vos opposants afin de remporter la victoire !

- > Formez vos armées en recrutant les alliés et les champions de quatre factions uniques.
- > Lancez des raids-éclair en enrôlant des mercenaires.
- > Maîtrisez l'Éclat de l'Infini... et déclenchez une puissance sans limites !

SHARDS OF INFINITY

JEU DE DECKBUILDING

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

