

FICHE DE FACTION DU CHAPITRE

LE CHAPITRE – L'ORDRE DE L'UNIQUE

Depuis des temps immémoriaux, les prêtres de l'Unique ont parcouru le monde, prédisant la fin des temps et répandant la parole du Dieu Unique qui allait sauver l'humanité grâce au pouvoir de la technologie.

Souvent ignorés et parfois persécutés, les prêtres n'ont jamais renoncé à leur mission sacrée.

C'est alors que vint le Jour du Jugement, sous la forme d'une pluie de météores dévastatrice qui balaya des continents entiers et créa des nuages de poussière qui obscurcirent le ciel. Dans ce monde mourant, les derniers survivants de l'humanité, en proie au désespoir, se tournèrent vers les prêtres afin d'obtenir des réponses. Sous leur tutelle, ils formèrent dans les années qui suivirent une nouvelle société, basée sur l'adoration de l'Unique et centrée sur la survie à l'aide de la technologie.

Ils ne tardèrent pas à découvrir que la pluie de feu avait amené sur leur monde autre chose que le chaos et la destruction. Enfouis sous les cendres du passé, d'étranges cristaux furent exhumés. Le Chapitre apprit à maîtriser la puissance qu'ils recélaient et fut finalement capable de créer d'incroyables machines, ainsi que les prêtres l'avaient prédit depuis des siècles.

À l'aide de cette nouvelle ressource, le Chapitre créa les sept Grands Refuges, dans lesquels les survivants de l'humanité allaient trouver une sécurité relative tout en louant le nom de l'Unique dans ses imposantes cathédrales.

Cet âge d'or fut interrompu par une invasion. Des démons, annonciateurs de la guerre éternelle qui n'allait pas tarder à éclater, émergèrent de portails disséminés à travers toute la contrée. L'immense puissance enfermée dans les cristaux avait fini par attiser la convoitise de races hostiles.

Une fois de plus, l'humanité se tient aux portes de l'extinction, mais cette fois-ci, sa foi en l'Unique la soutient.

GUIDE TACTIQUE DU CHAPITRE

- Essayez de Changer de Mode avec vos Paladins aussi rapidement que possible. Ils sont bien plus puissants en Mode Exalté.
- Ne sous-estimez pas les Éclaireurs. Ils peuvent constituer une source fiable de dégâts à distance, particulièrement lorsqu'ils sont utilisés contre des ennemis dotés d'une faible Initiative. Il est toutefois primordial de pouvoir les placer dans une position stratégique sur le plateau.
- Utilisez vos Améliorations et les Bénédiction de votre Autel pour bénéficier de caractéristiques supérieures à vos adversaires. Une Escouade du Chapitre correctement augmentée se révèle être un adversaire extrêmement coriace!
- Utilisez vos Pèlerins pour Moissonner. Ils seront plus efficaces si vous jouez la carte Siphon d'Énergie pour obtenir des Cristaux et la carte Tactique pour obtenir des Charges pour vos Améliorations.

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- **CARTES ESCOUADE:** Ange de la Mort, Paladins [x2], Pèlerins, Éclaireurs.
- **CARTES ACTION:** Alerte [x2], Bond, Bousculade, Formation, Mort Alliée, Mort Simulée, Mur de Boucliers [x2], Piège, Position de Tir, Siphon d'Énergie [x3], Tactique, Tempête de Lames, Tir [x4].

CARTE BANNIÈRE:



Récupération d'Endurance – une Escouade ne peut jamais récupérer plus de pions Endurance que sa valeur d'Endurance de départ.

Vous ne pouvez pas utiliser cette Action pour empêcher la mort d'une figurine qui vient de se faire tuer (il est trop tard pour cela).

Changer de Mode – cet effet peut être utilisé pour changer le Mode des Paladins gratuitement.



PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



4 × Feu



2 × Piège

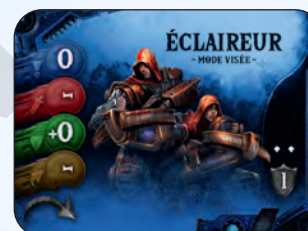
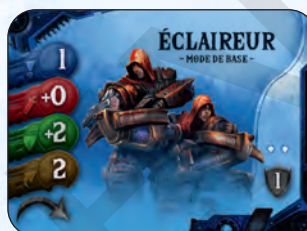
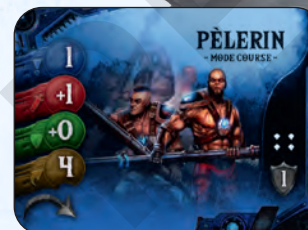
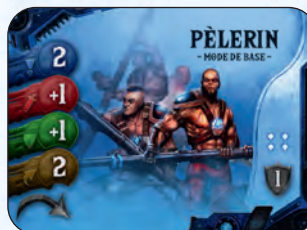


3 × Bénédiction



1 × Mur de Boucliers

CARTES ESCOUADE:



Important: Changer de Mode avec les Paladins n'est pas gratuit! Comme l'indique le symbole, le prix est de 2 Cristaux.

Important: Changer de Mode avec les Paladins n'est pas gratuit! Comme l'indique le symbole, le prix est de 2 Cristaux.

Important: Changer de Mode avec les Paladins n'est pas gratuit! Comme l'indique le symbole, le prix est de 2 Cristaux.



Vous ne pouvez jamais effectuer de lancer pour une caractéristique possédant une valeur de «-» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit.

Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «-» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Une Escouade qui possède une valeur de DEF de «-» rate automatiquement tous ses lancers de Défense.

Une Escouade qui possède une valeur de DEP de «-» ne peut pas se Déplacer (elle peut cependant être repositionnée à l'aide de cartes Action ou suite à une Poussée).

ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Docteurs Purificateurs, l'adversaire gagne +2 Cristaux dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.

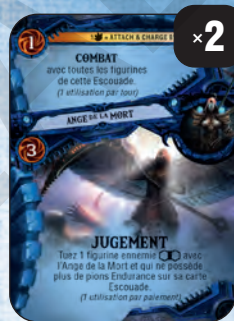


Autel du Chapitre: CHAPELLE DE LIGNE DE FRONT

Lors des tours Passifs du Chapitre, chaque Escouade du Chapitre qui possède au moins une figurine avec la Chapelle de la Ligne de Front peut recevoir un pion BÉNÉDICTION.

Un pion BÉNÉDICTION permet d'augmenter toutes les caractéristiques de l'Escouade de 1.

Au début de chaque tour Passif du Chapitre, retirez tous les pions BÉNÉDICTION sur vos Escouades.



Avant le Combat de 1 figurine de cette Escouade – peu importe que le Combat ait été engagé par cette Escouade ou par l'ennemi.

Après chaque Défense réussie – signifie que chaque fois que votre Puissance de Défense est supérieure à la Puissance d'Attaque de votre adversaire.

Toutes vos Améliorations – les Améliorations attachées à toutes vos Escouades.

Toutes vos Améliorations – les Améliorations attachées à toutes vos Escouades.

À n'importe quelle figurine ennemie – vous pouvez choisir une figurine ennemie n'importe où sur le plateau, quelle que soit la distance.

L'hex qui contient le pion PIÈGE est considéré comme étant libre en ce qui concerne le Déplacement et la Poussée. Tout modèle qui entre dans cet hex active le PIÈGE.

Bloqué – voir règle détaillée ci-dessous.

Lors de parties en multijoueur, seul le propriétaire de la figurine affectée peut payer le coût pour défausser le pion.

Plus de pions Endurance – la figurine est tuée s'il n'y a plus aucun pion Endurance sur sa carte Escouade lorsque cette Amélioration est activée.

Un Déplacement, puis une Attaque Sournoise – Déplacez d'abord l'Ange; puis effectuez toutes les Attaques Sournoises.

En utilisant l'Action Supérieure de la Mort Allée et une Activation de l'Ange de la Mort, un joueur pourrait effectuer 2 Actions de Déplacement (une de l'Activation et l'autre de l'Action Supérieure), puis engager 2 Combats (un de l'Action Supérieure et un de l'Activation).

Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.

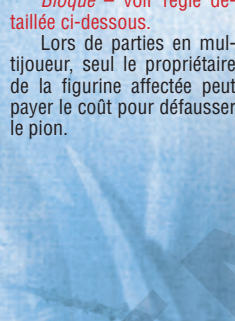
Ange Gardien – doit être jouée immédiatement après que la figurine a subi une ou plusieurs Blessures. Les Blessures peuvent être annulées et appliquées à l'Ange à la place. L'Ange peut subir toutes les Blessures ou seulement une partie de celles-ci.

Tempête de Lames – vous décidez de l'ordre de ces Combats, et vous pouvez décider d'arrêter après la résolution de n'importe quelle séquence de Combat.

Défense Réussie – peut être jouée après votre lancer de DEF.

Un lancer de DEF réussi signifie que votre Puissance de Défense est supérieure à la Puissance d'Attaque de votre adversaire.

Garde – Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.



Bousculade – la figurine ennemie peut être repositionnée dans n'importe quelle Case adjacente à sa position initiale.

Ce repositionnement n'est pas considéré comme un Déplacement et la figurine affectée ne peut pas Pousser.

Ne peut pas être utilisé pendant le Déplacement, seulement en atteignant votre position finale.

Ne peut pas être joué en Combat pour interrompre celui-ci ou pour annuler une Contre-Attaque.

Téléportation – repositionnez la figurine dans n'importe quels hex libres (portée illimitée, franchissement d'obstacles). Ce n'est pas considéré comme un Déplacement.

Bloqué – voir règle détaillée ci-dessous.

Esquive – voir règle détaillée ci-dessous.

Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.

Ou se Déplace – quand une figurine quitte sa position initiale, défaussez immédiatement le pion et perdez le bonus.

Indigne – la récompense de PV obtenue en tuant la figurine est réduite de 2. Elle ne peut jamais être inférieure à 0.

Mort Simulée – cela ne signifie PAS que la Défense a été réussie et ne permet PAS d'effectuer une Contre-Attaque.

Vengeance – l'Attaque Sournoise ne peut être effectuée que par la figurine tuée. Une fois l'Attaque Sournoise résolue, la figurine DOIT être retirée du plateau.

Toutes vos Améliorations – les Améliorations attachées à toutes vos Escouades.

Siphon d'Énergie – vous ne pouvez pas récolter plus de 1 par Source de Cristaux, même si vous possédez plusieurs Pèlerins.



Esquive – voir règle détaillée ci-dessous.

Tir – chaque Éclaireur doit effectuer son propre Test pour Toucher et vous choisissez le dé (gratuit ou payant) séparément pour chacun de ces lancers.

Vous ne pouvez pas jouer Tir au lieu d'effectuer un lancer d'Attaque pendant le tour d'un adversaire, car Tir n'est pas une Action Instantanée.

Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.

Position de Tir – lors de chaque Action de Tir, chaque tireur effectue deux Tirs au lieu d'un seul. La cible du second Tir peut être différente ou rester la même.

Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.

Tir Chargé – vous ne pouvez dépenser des Charges (et infliger des Blessures supplémentaires) qu'immédiatement après avoir effectué les Tests pour Toucher de cette Action de Purification.

Détruisez 1 Cristal du Chapitre – retirez 1 Cristal de la Réserve de Cristaux du Chapitre ou de la Réserve Épuisée et remettez-le dans la pile neutre.

N'importe laquelle de vos Améliorations – une Amélioration de votre choix attachée à l'une de vos Escouades.

Toutes vos Améliorations – les Améliorations attachées à toutes vos Escouades.

Toutes les figurines – à la fois les figurines ennemies et les vôtres.

Pion FEU – voir règle détaillée ci-dessous.

RÈGLES DÉTAILLÉES

ESQUIVE

Vous ne pouvez Esquiver qu'en vous rendant dans des hex libres (vous ne pouvez pas Pousser lors d'une Action d'Esquive).

Il n'est pas nécessaire que la Case adjacente soit avec la figurine attaquante. Si la figurine qui Esquive reste avec l'ennemi, le Combat continue normalement.

Vous ne pouvez pas jouer Esquive plus tard dans la séquence de Combat (par exemple pour empêcher votre adversaire de Contre-Attaquer). Vous devez la jouer avant le lancer d'Attaque de l'ennemi, pas après.

L'Action de Combat de l'ennemi est considérée comme «dépensée»: l'ennemi ne peut pas choisir une autre de vos figurines en tant que nouvelle cible.

BLOQUÉ

Cette figurine ne peut pas bouger, de quelque façon que ce soit (elle ne peut pas se Déplacer, échanger de position, être Déplacée, Poussée, Téléportée, retirée du plateau, ou repositionnée).

Elle peut cependant effectuer d'autres Actions, engager le Combat, se défendre, etc. Si elle est tuée, elle est tout de même retirée du plateau.

PION FEU

La cible subit -2 à toutes ses caractéristiques (INI, ATT, DEF, DEP).

Retirez jusqu'à 1 pion FEU au début de chacun des tours Passifs de la cible.

Les pions FEU sont cumulatifs.

FICHE DE FACTION DES DÉMONS

LES DÉMONS – LES CONQUÉRANTS ÉTERNELS

Les Démons appartiennent à une ancienne race qui prédate l'humanité et toutes les autres espèces. Au cours du millénaire passé, ils ont acquis une profonde connaissance des règles qui régissent leur univers. Ils vénèrent un panthéon de neuf dieux énigmatiques nimbés de mystères.

En conséquence de leur longue histoire, la société des Démons s'est muée en un patchwork cosmopolite d'espèces intégrées plus ou moins pacifiquement dans leur empire. Si l'on en croit certaines théories, les Aînés ont été les premiers Démons immortels, mais il semble qu'ils aient progressivement perdu leur capacité à se reproduire, ce qui les a poussés à englober de nouvelles civilisations dans leur giron. Ces événements s'étant produits en des temps immémoriaux, ces nouvelles cultures ont fini par développer un fort sens d'appartenance à l'empire. La population des Démons est aujourd'hui tellement importante qu'aucune planète ne peut suffire à l'accueillir. L'empire est donc pris dans une spirale de conquête afin d'assurer sa survie et de ne pas sombrer dans la guerre civile.

Les Démons sont divisés en trois castes: les Aînés, les Terreurs et les Brutes. Les Aînés dirigent l'alliance, bien que les castes soient très différentes et conservent chacune une forme d'indépendance. Les Aînés pensent de façon stratégique et machiavélique: ils sont persuadés que le but est tout ce qui compte. Ils n'hésitent pas à sacrifier leur propre peuple pour satisfaire leur soif de conquête. Ils ont également recours à la magie du sang pour tuer ou manipuler leurs adversaires.

La caste Terreur est étroitement liée à l'Ombre. Nombre de leurs talents sont issus du sombre royaume, grâce auquel les armées de Démons voyagent vers les mondes lointains. Causer la peur et le désespoir chez les êtres vivants demeure la principale motivation de la caste Terreur. Elle renforce et nourrit l'Ombre, au sein de laquelle elle est profondément enracinée. Les Terreurs constituent généralement la première ligne de toute invasion démoniaque.

Les membres de la caste des Brutes comptent parmi les plus « honorables » des Démons (d'un point de vue humain, en tout cas). Ils croient en la force du corps et de l'esprit, et recherchent les combats qui représentent de véritables défis, ce qui les met régulièrement en conflit avec la caste Terreur et celle des Aînés. Ils représentent le bras armé des Démons et livrent bataille en leur nom. Ils sont également incroyablement têtus et les Aînés doivent souvent avoir recours à divers subterfuges afin de les amener à suivre leurs plans à grande échelle.

Les Brutes partagent une connexion spirituelle avec le Khyber – un collectif qui rassemble les plus grands guerriers Brutes tombés au combat.

Lorsque leur dernière heure arrive, où lorsqu'ils doivent faire face à une importante décision, de nombreux guerriers Brutes entendent les voix du Khyber qui les guident.

GUIDE TACTIQUE DES DÉMONS

- N'oubliez pas que vous disposez de nombreux moyens de gagner des Cristaux Temporaires qui vous permettront de prendre provisoirement l'avantage. Utilisez-les pour vous préparer à la Moisson. Rappelez-vous que votre Autel compte également comme une Source de Cristaux. Moissonnez-y autant que vous le pouvez, et châtiez vos adversaires qui oseraient faire de même!
- Lors de la construction de votre deck, ne vous focalisez pas uniquement sur les sorts du Maître des Éléments. Même s'ils sont très puissants, ces sorts peuvent blesser vos propres troupes et le Maître lui-même peut être facilement tué, notamment si votre adversaire est conscient qu'il constitue votre fer de lance.
- Ne sous-estimez pas vos Sombres Érudits. Ils sont très efficaces pour Moissonner ou pour empêcher l'ennemi de se renforcer. L'Étreinte Spectrale se révèle capitale lorsque vous préparez une attaque décisive.
- Si votre adversaire possède de meilleures caractéristiques que vous, utilisez Infection, Étreinte Spectrale, Gel ou encore des pions Feu afin des l'affaiblir avant votre attaque. Pour les Démons, ces pénalités constituent un bon moyen de prendre l'avantage.

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- **CARTES ESCOUADE:** Fils du Khyber, Maître des Éléments, Molosse du Carnage [x2], Sombre Érudit.
- **CARTES ACTION:** Auto-Destruction, Boule de Feu [x2], Brume [x2], Contrôle Mental [x2], Égide de Cristal, Étreinte Spectrale [x2], Fièvre Guerrière, Gel, Horde, Infection [x2], Percée [x2], Rage, Faisceau de Glace, Résurrection [x2], Source d'Énergie [x3], Zone d'Ombre.



Autel des Démons:

AUTEL DE SANG

Chaque fois qu'une figurine ennemie ☹️ avec l'Autel est Blessée, elle subit 1 Blessure supplémentaire.

De plus, cet Autel compte également comme une Source de Cristaux durant les Moissons de n'importe quel joueur.

CARTE BANNIÈRE:



Engagez le Combat – vous pouvez choisir avec quels ennemis ☹️ engager le Combat. Une fois chaque séquence de Combat entièrement résolue, vous n'êtes pas obligé d'engager les Combats restants.

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



4 × Feu



1 × Égide de Cristal



2 × Gel



3 × Infection



3 × Cristal Temporaire



1 × Étreinte Spectrale

CARTES ESCOUADE:

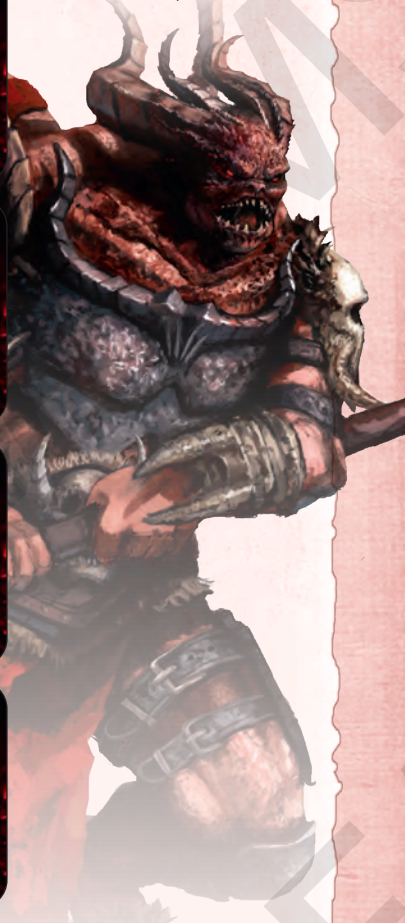


Vous ne pouvez jamais effectuer de lancer pour une caractéristique possédant une valeur de «-» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit.

Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «-» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Une Escouade qui possède une valeur de DEF de «-» rate automatiquement tous ses lancers de Défense.

Une Escouade qui possède une valeur de DEP de «-» ne peut pas se Déplacer (elle peut cependant être repositionnée à l'aide de cartes Action ou suite à une Poussée).



ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Forgesangs, l'adversaire gagne +1 Cristal dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.

Important: La capacité de Changement de Mode des Forgesangs est particulière. Vous devez utiliser la carte Action Puissance Infernale pour Changer le Mode de leur carte Escouade!



Horde – vous devez d'abord choisir les figurines de Démon à Portée de Déplacement de la cible qui vont se Déplacer avec celle-ci. Effectuez ensuite ces Déplacements. Enfin, choisissez parmi les figurines Déplacées celles qui vont engager le Combat.

Le Déplacement doit TOUJOURS être effectué avant d'engager le Combat.



Pouvoir Ténébreux – voir règle détaillée ci-dessous.

Boule de Feu – vous pouvez cibler une Case vide afin d'affecter des figurines situées dans une Case adjacente choisie (qui ne pouvait peut-être pas initialement être ciblée, car hors de la Ligne de Tir). N'importe quelle autre Case peut être affectée, du moment qu'elle est adjacente à la Case ciblée, y compris la Case derrière la première.

Donner le pion FEU est optionnel. Vous choisissez qui le reçoit.

Important: Boule de Feu affecte TOUTES les figurines situées dans les Cases ciblées, y compris les **vôtres**!

Pion Feu – voir règle détaillée ci-dessous.



Initiative – affecte 1 figurine. Peut être utilisé en Combat avant de comparer l'INI ou avant un Test pour Toucher lors d'une Action.

Foi – charge de 3 une Amélioration attachée à n'importe laquelle de vos Escouades.



Brume – fonctionne quels que soient les obstacles ou la distance entre les figurines choisies. Lors de l'échange, chacune doit être placée exactement dans les hex initialement occupés par l'autre.

2 figurines au choix – les **vôtres** ou celles de l'ennemi.



Téléportation – voir règle détaillée ci-dessous.

Gel – vous ne pouvez jamais effectuer de lancer pour une caractéristique possédant une valeur de «-» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit.

Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «-» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Une Escouade qui possède une valeur de DEP de «-» ne peut pas se Déplacer (elle peut cependant être repositionnée à l'aide de cartes Action ou suite à une Poussée).

L'adversaire ne peut payer le coût de défausse de ce pion que pendant un de ses tours Actifs.

Lors de parties en multijoueur, seul le propriétaire de la figurine affectée peut payer le coût pour défausser le pion.



Cristaux Temporaires – voir règle détaillée ci-dessous.

Contrôle Mental – la Portée est calculée à partir de n'importe quel Sombre Érudit en mode Rituel.

Aucun joueur ne peut jouer de cartes Action pendant le Combat de la figurine Contrôlée.

Vous choisissez quelles sont les figurines ennemies attaquées.

Votre adversaire choisit le dé qu'il va lancer pour toutes les figurines concernées.



Résurrection – les figurines ramenées en jeu peuvent être placées dans n'importe quelle hex libre. Elles ne peuvent pas Pousser d'autres figurines. Il n'est pas nécessaire que les figurines ramenées en jeu soient les unes des autres.

De plus, vous pouvez dépenser un nombre de de votre choix pour que l'Escouade ramenée en jeu récupère autant de pions Endurance (sans dépasser son maximum de départ).



Téléportation – voir règle détaillée ci-dessous.

Zone d'Ombre – quand cette Action est utilisée, placez cette carte et la figurine à côté du plateau, jusqu'à ce que vous décidiez d'Activer cette Escouade de nouveau.



Téléportation – voir règle détaillée ci-dessous.

Étreinte Spectrale – une fois cette Action jouée, le Mode Rituel n'est plus requis pour maintenir son effet.

-1 à toutes les caractéristiques: INI, ATT, DEF et DEP. Retirez le pion dès qu'il n'y a plus aucun Sombre Érudit avec la cible.

Bloqué – voir règle détaillée ci-dessous.



Répétition – peut être activée quand cette Escouade inflige 1 Blessure, de quelque façon que ce soit. Le Déplacement et le Combat peuvent être résolus dans n'importe quel ordre. L'un et l'autre sont optionnels.

Important: Répétition peut déclencher une série de Combats en chaîne, avec plusieurs Déplacements et Combats les uns à la suite des autres, du moment que vous continuez de dépenser des Charges et d'infliger des Blessures!

Rage – Récupérez signifie que vous déplacez tous les Cristaux de votre Réserve Épuisée vers votre Réserve de Cristaux.



Cristaux Temporaires – voir règle détaillée ci-dessous.



Détournement – choisissez une figurine ennemie avec le Molosse du Carnage, puis effectuez votre Action de Déplacement. Pour que le Déplacement soit possible, la figurine Détournée doit pouvoir rester avec le Molosse du Carnage dans chacune des Cases traversées. La figurine Détournée ne peut pas Pousser.

La figurine Détournée doit se trouver avec le Molosse du Carnage à la fin du Déplacement.

Enfin, choisissez lesquelles de vos figurines vont engager le Combat avec la figurine Détournée et décidez l'ordre de ces attaques. Vous pouvez décider d'arrêter après la résolution de n'importe quelle séquence de Combat.



Fièvre Guerrière – chaque pion Endurance qu'il a perdu signifie que vous devez soustraire le nombre de pions Endurance actuellement possédés par le Fils du Khyber de son total de départ (4). Le résultat constitue le bonus à l'INI et à la DEF.



Blessure supplémentaire – cette Action n'est pas limitée au Combat et peut être utilisée avec n'importe quelle autre Action qui inflige des Blessures. Si cette action affecte plusieurs figurines, une seule d'entre elles subit la Blessure supplémentaire.

Infection – ce pion ne peut jamais être défaussé. Même si cette Escouade est décimée pour ensuite être ramenée en jeu, elle sera toujours affectée. Il n'est pas nécessaire qu'un Molosse du Carnage inflige 1 Blessure pour déclencher cet effet.

-1 à toutes les caractéristiques: INI, ATT, DEF, MOV.



Pouvoir Ténébreux – voir règle détaillée ci-dessous.

Rites Infernaux – ramenez en jeu 1 de vos figurines mortes – s'applique également aux figurines de vos alliés lors d'un match multijoueur.

Les pions Endurance ne sont pas modifiés par cette Action.

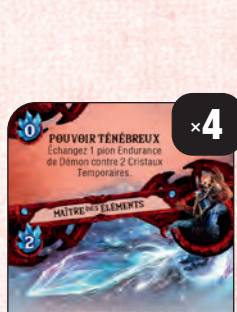
La figurine ramenée est placée dans n'importe quel hex libre du plateau. Vous ne pouvez pas Pousser.



Tourbillon Sanglant – soustrayez le nombre de pions Endurance actuellement possédés par le Fils du Khyber de son total de départ (4). Le résultat constitue le nombre de Combats que peut engager le Fils du Khyber.

Vous pouvez choisir n'importe quelle cible légale pour ces Combats, les séparer en autant de figurines que vous le souhaitez, voire les utiliser tous contre une seule et même figurine.

Cependant, si le Fils du Khyber est tué pendant l'un de ces Combats, il ne peut pas engager les suivants.



Pouvoir Ténébreux – voir règle détaillée ci-dessous.

Faisceau de Glace – choisissez l'une des 6 directions partant de la Case du Maître, puis vérifiez la Ligne de Tir qui s'étend dans cette direction.

Le faisceau est arrêté par tout obstacle qui bloque normalement la Ligne de Tir.

Il affecte toutes les figurines situées dans la Ligne de Tir choisie, aussi bien les **vôtres** que celle de l'adversaire.



Source d'Énergie – vous ne récupérez que 1 seul pion Endurance, même si le Fils du Khyber a infligé plus de 1 Blessure.

Vous ne pouvez pas jouer cette Action si votre figurine a subi un coup mortel. Il est trop tard pour se soigner!



Charge – chargez de 1 toutes les Améliorations attachées à chacune de vos Escouades.

Puissance Infernale – constitue l'unique moyen pour vos Forgesangs de Changer de Mode! Ils restent ensuite en Mode Puissance jusqu'à la fin de la partie.



Faisceau de Glace – choisissez l'une des 6 directions partant de la Case du Maître, puis vérifiez la Ligne de Tir qui s'étend dans cette direction.

Le faisceau est arrêté par tout obstacle qui bloque normalement la Ligne de Tir.

Il affecte toutes les figurines situées dans la Ligne de Tir choisie, aussi bien les **vôtres** que celle de l'adversaire.



Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.

Égide de Cristal – jouer cette carte ne peut pas servir à annuler une Blessure qui vient juste d'être subie.

Le pion est défaussé au tout début du prochain tour Passif de votre adversaire.



Auto-Destruction – n'oubliez pas que lorsqu'une figurine est sacrifiée, l'adversaire ne gagne aucun PV pour sa mort.

Toutes les figurines – affecte les figurines ennemies aussi bien que les **vôtres**.



RÈGLES DÉTAILLÉES

POUVOIR TÉNÉBREUX

Échangez signifie retirer 1 pion Endurance pour ajouter 2 Cristaux Temporaires à votre Réserve de Cristaux.

Les **CRISTAUX TEMPORAIRES** sont des pions spéciaux qui fonctionnent exactement comme des Cristaux normaux, sauf qu'une fois utilisés, ils sont défaussés dans la pile neutre plutôt que dans la Réserve Épuisée du joueur.

Même en mode multijoueur, seul le joueur des Démons a la possibilité de gagner des Cristaux Temporaires.

PION FEU

La cible subit -2 à toutes ses caractéristiques (INI, ATT, DEF, DEP).

Retirez jusqu'à 1 pion FEU au début de chacun des tours Passifs de la cible.

Les pions FEU sont cumulatifs.

TÉLÉPORTATION

Placez la figurine dans sa nouvelle position en ignorant tous les obstacles sur son trajet. Portée illimitée. Ce n'est pas une Action de Déplacement. La Poussée n'est pas autorisée.

BLOQUÉ

Cette figurine ne peut pas bouger, de quelque façon que ce soit (elle ne peut pas se Déplacer, échanger de position, être Déplacée, Poussée, Téléportée, retirée du plateau, ou repositionnée).

Elle peut cependant effectuer d'autres Actions, engager le Combat, se défendre, etc. Si elle est tuée, elle est tout de même retirée du plateau.

FICHE DE FACTION DES DVERGARS

DVERGAR – LA LIBERTÉ RETROUVÉE

Les Dvergars ne mettaient jamais le nez dans les affaires des autres. Ils vivaient dans des forteresses enfouies au cœur de la montagne, sans jamais ressentir le besoin de communiquer ou d'établir le contact avec les autres espèces, qu'ils jugeaient rustres et inférieures. Le perfectionnement de leur artisanat était la seule chose qui comptait.

Chaque objet qu'ils façonnaient se devait d'être plus abouti que le précédent et toutes les créations antérieures étaient vendues, détruites ou fondues. La perfection et la propriété devinrent leur obsession. La moindre amélioration justifiait des décennies de travail et les rares marchands étrangers étaient prêts à payer le prix fort pour obtenir de l'artisanat Dvergar. Pendant un millénaire, ils s'évertuèrent à parfaire leur art, jusqu'à ce qu'une invasion de Démons ne vienne brutalement les interrompre.

Mais les forteresses des Dvergars étaient presque imprenables et, à partir du moment où leur civilisation fut menacée, c'est vers l'art de la guerre qu'ils tournèrent leur soif de perfection. Leur résistance naturelle, leur peau aussi dure que la pierre, leur force hors du commun et leurs formidables fortifications leur permirent de se défendre suffisamment longtemps pour que la race entière finisse par s'adapter et évoluer. Vague après vague, les Démons venaient se briser sur leurs défenses.

Vint le temps où les envahisseurs décidèrent que leurs pertes étaient trop importantes. Mieux valait détruire ce monde et piller ses dernières ressources en fouillant ses ruines. C'est ainsi que les Démons brûlèrent le monde des Dvergars, en utilisant la mystérieuse Noireflamme, qu'ils avaient créée dans ce seul but. Le feu ravageur rongea la pierre et l'acier jusqu'à atteindre les plus profondes cavernes des Dvergars.

Le brasier dura pendant des jours et, lorsque l'incendie fut calmé, les Démons entrèrent dans les cavernes pour y découvrir de nombreux Dvergars profondément brûlés, mais pourtant toujours vivants après avoir fusionné avec la Noireflamme. Les Démons, impressionnés par une telle résistance, décidèrent de réduire les Dvergars en esclavage et de les employer en tant que forgerons, conducteurs de siège ou troupes de choc.

Mais un jour, après une éternité de servitude, quelques Dvergars parvinrent à briser leurs chaînes alors qu'ils arrivaient dans un nouveau monde. Comme jadis, ils cherchèrent refuge au cœur des montagnes. Libérés des Démons, ils furent également coupés de leur emprise magique. Bientôt, la flamme qui brûlait en eux commença à s'amoindrir, les menant vers une mort lente, mais inéluctable. Ils finirent par trouver une solution provisoire, en inhalant un gaz qui permettait de raviver la flamme. À présent ils doivent rapidement découvrir le remède qui pourra tous les sauver.

GUIDE TACTIQUE DES DVERGARS

- Positionnez vos figurines avec sagesse: de toutes les factions, celle des Dvergars est celle qui dispose de moins de Portée de Déplacement, bien qu'ils puissent utiliser Prospection pour récolter davantage de Cristaux.
- Souvenez-vous que Détonation blesse également vos propres unités. Essayez donc d'utiliser cette action sur des figurines isolées du reste de votre armée.
- Votre Bannière, ainsi que la carte Mécanisme, vous permet d'échanger les Améliorations entre vos Escouades. N'hésitez donc pas à jouer celles-ci pour leur Action supérieure.
- Les Escouades Dvergar sont dotées d'une Initiative basse. Elles sont donc vulnérables aux Actions qui demandent des Tests pour Toucher. Ne l'oubliez pas et évitez de trop grouper vos figurines.
- Vous pouvez utiliser la carte Ferraille même quand vous payez avec un pion Endurance – exploitez cet avantage!

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- **CARTES ESCOUADES:** Vengeur, Gardien de la Flamme, Illuminé, Indompté [x2]
- **CARTES ACTION:** Armeae-Tronçonneuse [x2], Bouclier Mécanique [x2], Carburant Raffiné, Détonation [x2], Exosquelette, Ferraille, Fureur [x2], Fusion, Lance-Flammes [x3], Lasso-Chaine, Marque de la Faucheuse, Mécanique [x2], Poste de Radio, Protection, Redirection [x2], Tactique Risquée [x2].

CARTE BANNIÈRE:



Une Escouade ne peut jamais dépasser son Endurance de départ et cet effet ne peut pas vous permettre de ramener en jeu une Escouade éliminée.

Vous ne pouvez pas ajouter des pions Endurance sur une Escouade éliminée.

Vous ne pouvez pas utiliser votre carte Bannière pour empêcher une de vos figurines de mourir lorsqu'elle subit une Blessure fatale (il est trop tard pour cela).

Vous pouvez fusionner 2 figurines Dvergar pour créer une figurine plus grande du moment que:

- Les deux se trouvent dans la même Case;
- La taille de leurs socle combinés ne dépasse pas 7 hex.

Placez un pion ATTACHEMENT entre ces deux figurines. À partir de ce moment:

- Elles comptent comme une seule figurine en ce qui concerne les Déplacements et les Poussées;
- Vous pouvez utiliser la caractéristique de votre choix de n'importe laquelle des 2 cartes Escouade dans toutes les situations;
- Au début de l'Activation, vous ne pouvez Changer de Mode qu'avec 1 seule des cartes Escouade des figurines fusionnées;
- La nouvelle figurine peut utiliser des Actions normalement réservées à l'une ou l'autre des deux Escouades;

Si la nouvelle figurine est Blessée, vous pouvez attribuer les Blessures entre les deux figurines fusionnées comme vous le souhaitez.

Le pion ATTACHEMENT ne peut jamais être retiré, à part en tuant l'une des deux figurines, ou jusqu'à la fin du tour en cours, quand son effet s'arrête. Une fois le pion retiré, les deux figurines sont de nouveau considérées comme distinctes.

CARTES ESCOUADE:



ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Gyrobots, l'adversaire gagne +2 Cristaux dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.



Autel Dvergar: LE DÉPOTOIR

Pendant le tour Passif des Dvergars, si au moins 1 figurine Dvergar se trouve avec le Dépotoir, l'Escouade de cette figurine peut:

- Charger ses Améliorations de 2 supplémentaires.

ET

- Prendre 1 pion Endurance sur le DÉPOTOIR pour l'ajouter sur sa carte Escouade. Une Escouade ne peut jamais dépasser son Endurance de départ.

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



5 × Feu



3 × Marqué



10 × Point de Victoire



1 × Plein d'Énergie



1 × Attachement



Relance – cette Escouade voit sa Portée doublée uniquement lors de son Action de Déplacement.



Ferraille – voir règle détaillée ci-dessous.



Poste de Radio – cet effet est cumulatif. Par exemple, si vous possédez 3 Postes de Radio, votre taille limite de main est de 6 et vous piochez jusqu'à avoir 6 cartes en main chaque tour.



Prospection – voir règle détaillée ci-dessous.



Ferraille – voir règle détaillée ci-dessous.



Recharge de Cristaux – défausser 1 carte pour résoudre votre Réserve de Cristaux.



Pillards – peu importe la façon dont est infligée la Blessure.



Bouclier Mécanique – vous n'effectuez pas de lancer de DEF quand vous utilisez cette Action.



Carburant Raffiné – vous pouvez dépenser plus de 1 Charge à la fois et cet effet est cumulatif. Par exemple, 3 Charges procurent +6 au Test pour Toucher et 3 pions FEU supplémentaires.

Vous pouvez utiliser cette Action APRÈS avoir lancé les dés pour Toucher.



Ferraille – voir règle détaillée ci-dessous.

Lance-Flammes – affecte toutes les figurines (y compris les vôtres).

Pion FEU – voir règle détaillée ci-dessous.



Prospection – voir règle détaillée ci-dessous.

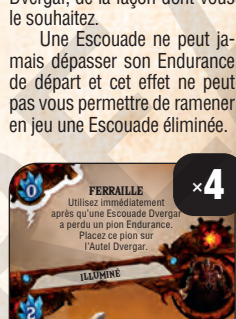
Fusion – vous ne pouvez pas Sacrifier une figurine qui a déjà été tuée par un autre moyen (il est trop tard pour cela).

Vous ne pouvez pas jouer cette Action après le lancer d'Attaque ou le Test pour Toucher de l'ennemi (appliquez d'abord le résultat de l'Attaque ou du Toucher: si votre figurine survit, elle pourra alors se Sacrifier).



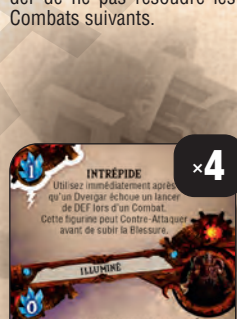
Plein d'Énergie – n'est actif que lorsque cette Escouade contrôle une Source de Cristal pendant la Moisson. Au lieu de prendre un Cristal de cette Source de Cristaux, cette Escouade peut récupérer jusqu'à 2 de ses pions Endurance (sans dépasser son Endurance de départ).

Afin de ne pas oublier cette Action pendant la Moisson, placez un pion PLEIN D'ÉNERGIE dans votre Réserve Épuisée.



Ferraille – voir règle détaillée ci-dessous.

Arme à Chaîne – cette Attaque Sournoise à distance est unique et peut être effectuée jusqu'à une Portée de 2 de votre figurine d'Illuminé.



Intrepide – après avoir effectué la Contre-Attaque, vous devez infliger 1 Blessure à cette figurine.

Vous ne pouvez pas jouer cette Action après avoir perdu un lancer de DEF lors d'une Contre-Attaque ou d'une Attaque Sournoise.

Tactique Risquée – jusqu'à la fin du tour, les figurines de cette Escouade ne peuvent pas effectuer de lancers de Défense et les ennemis n'effectuent pas de lancers d'Attaque lorsqu'ils attaquent. Les Blessures subies par cette figurine sont automatiques.

À la fin du tour, si l'ennemi n'a perdu ni pion Endurance ni figurine (Sacrifice compris), vous perdez 2 PV.



Protection – cette Action n'est pas cumulative. Deux Escouades différentes d'Indomptés bénéficient de Protection ne reçoivent que +2 DEF chacune.



Pillards – peu importe la façon dont est infligée la Blessure.

Vous pouvez choisir n'importe quelle Amélioration, pas forcément une attachée à l'Escouade qui inflige la Blessure.

Redirection – notez que vous pouvez choisir de ne PAS effectuer votre lancer de DEF pour subir automatiquement la Blessure (aucun lancer d'ATT requis) afin de pouvoir la Rediriger.

Utilisable même si aucune figurine ennemie ne se trouve avec l'Indompté. Dans un tel cas, la Blessure est quand même ignorée, mais pas Redirigée.

Jouer cette Action ne compte pas comme un lancer de Défense réussi.



Ferraille – voir règle détaillée ci-dessous.

Marqué – après avoir utilisé cette Action, le pion reste sur la figurine même si l'Indompté n'est plus.

Ce pion n'ajoute que 1 Blessure supplémentaire, quel que soit le nombre de Blessure ayant été initialement infligées.

Les pions MARQUÉ sont cumulatifs (2 pions = 2 Blessures supplémentaires).



Roquette – affecte toutes les figurines (y compris les vôtres).

Aucune Ligne de Tir n'est requise: il suffit que la Case ciblée soit située à 3 Cases ou moins d'une figurine de Gyrobot.

Vous pouvez décider d'infliger les 3 Blessures à une seule figurine, ou de les répartir comme bon vous semble.



Ajouter des Cristaux – tout Cristal gagné est placé dans votre Réserve de Cristaux.



Armure – quand vous utilisez cette Action, vous n'effectuez pas de lancer de DEF. Quand cette Action est utilisée en conjonction avec Tactique Risquée sur un Illuminé, le lancer de DEF est tout de même considéré comme réussi.

Écrasement – vous devez vous être Déplacé de 3 Cases en ligne droite immédiatement avant d'engager le Combat. Par exemple, vous ne bénéficiez pas du bonus si vous vous êtes déplacé de 3 Cases en ligne droite, puis de 1 Case sur le côté.

RÈGLES DÉTAILLÉES

FERRAILLE

Cette Action vous permet d'empiler des pions Endurance perdus sur votre Autel avant de les récupérer lors du tour Passif des Dvergars. Voir règles du DEPOTOIR.

IMPORTANT: si une figurine qui ne possède plus d'Endurance est tuée, ce n'est PAS considéré comme une perte d'Endurance.

PROSPECTION

Détruisez 1 Cristal – prenez 1 Cristal dans votre Réserve de Cristaux ou dans votre Réserve Épuisée, puis remettez-le dans la pile neutre.

PION FEU

La cible subit -2 à toutes ses caractéristiques (INI, ATT, DEF, DEP).

Retirez jusqu'à 1 pion FEU au début de chacun des tours Passifs de la cible.

Les pions FEU sont cumulatifs.

FICHE DE FACTION DES SANS-VISAGE

LES SANS-VISAGE – ÉVOLUTION PURE

C'est accidentellement que le premier Sans-Visage vit le jour, lorsqu'un cristal ayant capturé l'énergie vitale d'un mourant servit de source d'alimentation pour une machine. Lentement, des tissus organiques se greffèrent autour des parties mécaniques jusqu'à ce que la machine finisse par acquérir une conscience. Nul ne sait ce qu'il advint de cet hybride original. Ce que l'on sait, c'est que les Sans-Visage se firent de plus en plus nombreux, apprenant à assimiler les cadavres et les machines cassées, des ressources dont ce monde regorgeait. Bientôt, ils devinrent une menace.

On dit que les yeux sont le miroir de l'âme. Les Sans-Visage sont dépourvus de l'un comme de l'autre, mais ils possèdent une conscience complète de leur environnement. Ils sont capables de repérer la moindre forme de vie, y compris la plus infime bactérie, et de scanner le terrain qui les entoure avec précision.

Bien qu'ils diffèrent en taille et en apparence, tous les Sans-Visage sont des créatures vivantes qui ont fusionné avec des parties mécaniques leur permettant de s'adapter et d'évoluer grâce à de nouveaux organes, appendices ou mécanismes variés. Chaque Sans-Visage est alimenté par un cristal qui contient l'essence vitale d'une créature, le plus souvent humaine, mais également d'origines diverses. Ce cristal d'alimentation principal est généralement enfoui profondément dans la poitrine de la créature, tandis que d'autres cristaux secondaires servent à alimenter les parties mécaniques de son corps.

Les Sans-Visage n'ont d'autre but que de se nourrir en devenant plus puissants. Leur appétit est infini et insatiable. Ils doivent absorber l'énergie vitale d'organismes vivants afin de se sustenter. Ils peuvent capturer l'essence vitale d'un mourant, ou celle d'un corps récemment décédé, et s'en servir pour améliorer leur corps ou créer un nouveau Sans-Visage. Ils absorbent une partie des compétences et du savoir de la victime, mais ne conservent aucun souvenir de la vie de cette dernière. Les Sans-Visage sont froids et dépourvus de toute émotion. Les plus puissants d'entre eux sont même capables d'absorber l'énergie vitale de leurs congénères plus faibles.

Il semble que tous les membres de cette faction soient capables de communiquer entre eux à un niveau subconscient et qu'ils puissent atteindre l'esprit de leurs congénères sur de grandes distances. Ils n'ont cependant jamais tenté de communiquer avec qui que ce soit d'autre.

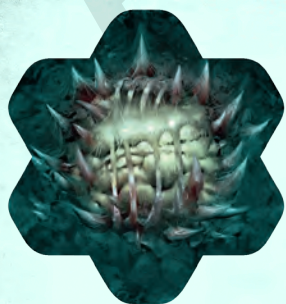
Il est possible de tuer les Sans-Visage, mais c'est rarement simple. Leurs corps mécaniques peuvent être décapités, démembrés et leur cristal principal arraché. Ces cristaux doivent alors être détruits ou conservés hors de portée de pièces mécaniques, afin de les empêcher de se construire un nouveau corps. Fort heureusement, les Sans-Visage sont incapables d'interagir avec d'autres matériaux tels que le bois, le tissu ou la pierre. Les Sans-Visage peuvent également mourir d'inanition. Toutefois, à l'approche de la mort, il semblerait qu'ils s'entre-dévorent ou qu'ils absorbent de petites créatures, voire des plantes. Une horde affamée de ces créatures est capable d'engloutir toute forme de vie à des kilomètres à la ronde.

GUIDE TACTIQUE DES SANS-VISAGE

- En règle générale, les Sans-Visage sont individuellement plus faibles que les membres des autres factions. Afin de vaincre vos adversaires, vous allez devoir évoluer! Lors de premiers tours, essayez d'éviter le combat afin de vous renforcer pour le milieu ou la fin de la partie.
- Vos Escouades sont sacrificiables. Les Berserkers, en particulier, constituent un carburant de choix permettant d'alimenter vos unités les plus puissantes. Sacrifiez-les afin d'obtenir des Améliorations ou de jouer Incoercible sur votre Démolisseur.
- Même mortes, vos figurines sont toujours utiles: transformez les morts en Cristaux grâce à votre carte Bannière! Faites-le avec sagesse, toutefois. Commencez par retirer les figurines d'une Escouade avant de passer à la suivante. En procédant de la sorte, les Escouades que vous ramènerez à la vie seront plus puissantes.
- Vous disposez de nombreux moyens de vous soigner. Lorsque vous êtes en manque de Cristaux, utilisez vos pions Endurance plutôt que vos Points de Victoire pour payer vos Actions.
- Essayez de mettre la pression à votre adversaire. Forcez-le à réagir à vos déplacements, plutôt que de devoir vous adapter à sa stratégie.

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- CARTES ESCOUADE:** Démolisseur, Moissonneur, Géniteur de Lames, Berserker [x2]
- CARTES ACTION:** Avide de Vie, Empalement, Enfer, Évolution – Berserker, Évolution – Démolisseur Défenseur, Évolution – Démolisseur Transcendé, Évolution – Géniteur de Lames, Évolution – Moissonneur, Incoercible [x2], Nuée [x3], Osmose [x2], Procréation, Projection de Lames [x2], Retour à la Source [x3], Vacillement [x2], Victime Choisie.



Autel des Sans-Visage: COUVEUSE

Pendant chaque tour Passif des Sans-Visage, chaque Escouade de Sans-Visage possédant au moins 1 figurine avec cet Autel récupère 1 pion Endurance.

CARTE BANNIÈRE:



Retirer de la partie 1 figurine de Sans-Visage morte – la figurine est définitivement retirée de la partie (remettez-la dans la boîte). Cette figurine ne peut plus être ramenée en jeu de quelque façon que ce soit au cours de cette partie.

Ramener – toutes les figurines mortes de cette Escouade sont ramenées sur le plateau (les figurines retirées de la partie grâce à la carte Bannière ne sont PAS ramenées, pas plus que celles qui ne faisaient pas partie de la force de départ).

Cette capacité très utile permet aux Sans-Visage de ne jamais rester morts très longtemps. C'est comme si chacune de leurs cartes Évolution était également une Action Résurrection.

Lorsque vous ramenez des figurines en jeu, leurs Escouades ne récupèrent pas de pions Endurance. Vos troupes fraîchement ressuscitées devront donc être protégées! Votre adversaire peut encore gagner des Points de Victoire en les tuant de nouveau!

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



1 × Source +1 INI



1 × Source +1 ATT



1 × Source +1 DEF



3 × Vacillement



3 × Incoercible

CARTES ESCOUADE :

Important ! Changer le Mode des cartes Escouade des Sans-Visage est toujours payant !

Après avoir changé de Mode, les cartes Escouade des Sans-Visage ne repassent jamais en Mode de Base au cours de la même partie.

Le coût de chaque Changement de Mode est indiqué sur la carte Escouade, sur le symbole Changer de Mode.



ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Tranchechairs, l'adversaire gagne +2 Cristaux dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.



Enfer – vous pouvez engager le Combat avec seulement certaines figurines des Escouades choisies.

Vous pouvez également choisir moins de 3 Escouades.

Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même Escouade (ni trois fois!).



Sacrifice de figurine – voir règle détaillée ci-dessous.

Nuée – vous pouvez ne Déplacer que certaines figurines des Escouades choisies.

Vous pouvez également choisir de Déplacer moins de 3 Escouades.

Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même Escouade (ni trois fois!).

Résolvez ces Actions de Déplacement les unes à la suite des autres. Seuls les Déplacements de figurines d'une même Escouade sont simultanés!



Améliorations des Sans-Visage – voir règle détaillée ci-dessous.

1 utilisation par paiement – signifie que vous pouvez utiliser cette Action autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un même tour, du moment que vous en payez le coût chaque fois.

Empalement – vous pouvez utiliser cette Action y compris lorsque vous vous apprêtez à Contre-Attaquer, avant de déterminer votre Puissance d'Attaque.



Avide de Vie – si le Démolisseur subit 1 Blessure et récupère 1 de ses pions Endurance grâce à cette carte au même moment, il ne meurt pas, même s'il n'a plus de pion Endurance au moment où il subit la Blessure.



Améliorations des Sans-Visage – voir règle détaillée ci-dessous.

Procréation – ramenez 1 figurine de Berserker en jeu sans modifier le nombre de pions Endurance présents sur sa carte Escouade.

1 utilisation par paiement – signifie que vous pouvez utiliser cette Action autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un même tour, du moment que vous en payez le coût chaque fois.



Absorption – vous pouvez utiliser votre carte Bannière lorsque vous jouez Absorption afin de ramener en jeu des figurines mortes de l'Escouade qui Évolue.



Sacrifice de figurine – voir règle détaillée ci-dessous.

Incœrcible – vous pouvez utiliser ces pions pour ajouter +3 à n'importe quelle caractéristique (INI, ATT, DEF ou DEP). Ils ne peuvent pas servir à augmenter l'Endurance de votre Démolisseur.

Il est possible de dépenser un pion afin d'augmenter l'ATT ou le DEF de votre figurine après avoir effectué le lancer de dé. Vous pouvez utiliser un pion pour augmenter la valeur de «>» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit. Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «>» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Considérez que la portée du pion SOURCE est illimitée (son effet s'applique à chaque figurine de Sans-Visage sur le plateau).

Les pions SOURCE sont cumulatifs – chaque figurine de Sans-Visage reçoit les bonus accordés par les Berserkers porteurs de pions SOURCE (à l'exception de ces Berserkers eux-mêmes).

Quand un Berserker porteur d'un pion SOURCE Actif est tué, le pion retourne dans sa pile d'origine et peut être utilisé si Retour à la Source est joué de nouveau.

Un pion SOURCE ne peut être retiré qu'en tuant le Berserker qui le porte.



Retour à la Source – Vous ne pouvez jamais effectuer de lancer pour une caractéristique possédant une valeur de «>» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit.

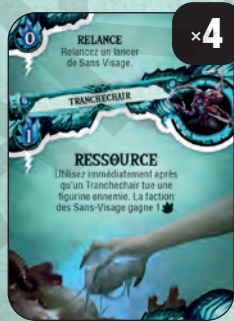
Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «>» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Considérez que la portée du pion SOURCE est illimitée (son effet s'applique à chaque figurine de Sans-Visage sur le plateau).

Les pions SOURCE sont cumulatifs – chaque figurine de Sans-Visage reçoit les bonus accordés par les Berserkers porteurs de pions SOURCE (à l'exception de ces Berserkers eux-mêmes).

Quand un Berserker porteur d'un pion SOURCE Actif est tué, le pion retourne dans sa pile d'origine et peut être utilisé si Retour à la Source est joué de nouveau.

Un pion SOURCE ne peut être retiré qu'en tuant le Berserker qui le porte.



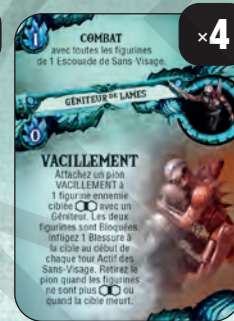
Ressource – le Cristal gagné est placé dans votre Réserve de Cristaux.



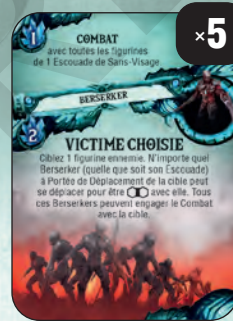
Osmose – vous pouvez tuer votre Moissonneur avec cet effet, mais il octroie des Points de Victoire à votre adversaire comme si c'était lui qui l'avait éliminé.



Projection de Lames – si vous touchez votre cible, vous pouvez dépenser des pions Endurance du Géniteur de Lames afin d'augmenter le nombre de Blessures infligées à la figurine ennemie ciblée.



Vacillement – une Blessure est infligée au début de chaque tour Actif des Sans-Visage, tant que le Géniteur de Lames reste avec la cible.



Victime Choisie – vous n'êtes pas obligé de Déplacer tous les Berserkers à portée.



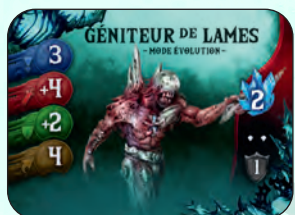
Puissance – vous pouvez utiliser votre carte Bannière lorsque vous jouez Puissance afin de ramener en jeu des figurines mortes de l'Escouade qui Évolue.

Depenser les 3 pions en même temps peut permettre à une caractéristique de gagner +9!

CARTES ÉVOLUTION

Les cartes Évolution forment un type de cartes particulier. Bien qu'elles soient incluses au deck Action, elles ne présentent aucune des Actions disponibles sur les cartes standard et fonctionnent d'une façon différente.

Pendant son tour Actif, le joueur peut jouer des cartes Évolution de sa main, en payant les coûts requis. La carte Évolution est placée de façon à recouvrir la carte Escouade correspondante. À partir de ce moment, elle est considérée comme étant la carte de cette Escouade et modifie les caractéristiques de celle-ci. La carte reste dans l'emplacement de carte Escouade jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à qu'elle soit remplacée par une nouvelle carte Évolution (certaines Escouades, à l'instar du Démolisseur, peuvent avoir jusqu'à 3 Évolutions différentes).



×2

RÈGLES DÉTAILLÉES

AMÉLIORATIONS DES SANS-VISAGE

Les Améliorations des Sans-Visage ne fonctionnent pas de la même façon que celles des autres factions.

Leur coût est payé en Cristaux, et non en Charges. En fait, les Sans-Visage n'utilisent jamais les Charges.

Sacrifiez 1 Blessure de Sans-Visage = Attachez – vous devez Sacrifier 1 figurine ou 1 pion Endurance de n'importe quelle Escouade avec l'Amélioration (Escouade ciblée incluse).

SACRIFICE DE FIGURINE

Quand vous Sacrifiez une figurine, elle est tuée et votre adversaire ne gagne aucun PV pour son élimination. Vous ne pouvez Sacrifier que vos propres figurines.

Quand une figurine est Sacrifiée, les pions Endurance ne sont pas affectés. Notez que Sacrifier une figurine et Sacrifier une Blessure/pion Endurance constituent des effets bien différents.

BLOQUÉ

Cette figurine ne peut pas bouger, de quelque façon que ce soit (elle ne peut pas se Déplacer, échanger de position, être Déplacée, Poussée, Téléportée, retirée du plateau, ou repositionnée).

Elle peut cependant effectuer d'autres Actions, engager le Combat, se défendre, etc. Si elle est tuée, elle est tout de même retirée du plateau.

FICHE DE FACTION DES RÉINCARNÉS

LES RÉINCARNÉS – PURIFIER LE MONDE

Les Réincarnés furent l'une des dernières factions à rejoindre le conflit. Ils demeurèrent dans un premier temps indifférents aux batailles qui faisaient rage en dehors de leurs frontières, se contentant de protéger leurs territoires et d'abattre tout intrus à vue. Mais la guerre qui s'étendait finit par les atteindre. Ils quittèrent leurs domaines sylvestres pour la première fois lorsque des hordes insatiables de Sans-Visage absorbèrent chaque parcelle de vie de vastes arpents de terre, transformant les forêts en déserts. Cet incident fut la goutte qui fit déborder le vase : la nature se retourna contre le monde entier.

Pour les humains, la nature représente une image de sérénité, de tranquillité et de paix. C'est un mensonge. Les Réincarnés sont tout sauf des êtres pacifiques. Ils ne sont pas intéressés par le pouvoir, la fierté ou la gloire, ni par quoi que ce soit d'autre. Ils sont la personification même de la colère de la nature.




De nombreux Réincarnés prennent l'apparence de frères jeunes filles, ce qui leur permet de prendre l'avantage sur leurs adversaires, car ceux-ci ont tendance à les sous-estimer. Après les avoir capturés, les Dryades leur percent le cœur à l'aide de leurs lames maudites, les transformant en hommes-bêtes féroces : la première ligne de leur armée.

Comme si cela ne suffisait pas, les Réincarnés utilisent les cristaux pour créer des plantes à croissance rapide, cultivées avec soin et armées de venin et d'épines. Les racines de ces plantes, profondément enfouies sous la surface, sont capables de s'étendre loin au-delà de leurs terres, traversant les lignes et les fortifications ennemies. Au moment venu, elles jaillissent de la surface d'épais buissons et bosquets qui servent de tête de pont aux invasions des Réincarnés.

Le gaz empoisonné (auquel ils sont immunisés) constitue l'une des armes principales des Réincarnés. L'inhaler entraîne la mort ou la mutation, transformant les malheureuses victimes en créatures Réincarnées. Ils utilisent ce gaz en tant qu'arme de destruction massive afin de contrôler des zones plus vastes et de protéger des cibles stratégiques de tout intrus.

Ils sont convaincus que le seul moyen de rétablir l'équilibre du monde passe par une purification totale.

GUIDE TACTIQUE DES RÉINCARNÉS

- Quand vous construisez votre deck, essayez d'inclure des cartes qui vous permettent de placer plus de Bosquets sur le plateau.
- Positionnez vos Bosquets et vos figurines avec soin. Essayez de piéger vos ennemis et assurez-vous de leur laisser le moins d'options de déplacement possible, idéalement en les forçant à Pousser ou à se retrouver  avec vos Bois de Ronceceur. La plupart des avantages de votre faction ne fonctionnent que lorsque vous êtes  avec des Bosquets!
- La paralysie est votre meilleure amie. Elle permet de conserver l'ennemi  avec votre source principale de dégâts: les Bois de Ronceceur.
- Bien que dotés de faibles valeurs de DEP et ne disposant d'aucune Action de Déplacement sur leurs cartes, les Réincarnés peuvent se téléporter entre les Bosquets. Plutôt que de placer tous vos Bosquets autour de votre Autel, il est parfois plus utile d'en isoler un dans un coin éloigné du plateau afin de pouvoir utiliser l'Action Marche Sylvestre ou de bénéficier de bonus pour vos capacités.
- N'oubliez pas que vos Moissons vous permettent non seulement de récupérer des Cristaux et des Charges supplémentaires, mais également d'infliger des Blessures aux figurines adverses.
- Les Améliorations génériques applicables à n'importe quelle Escouade profitent tout particulièrement à certaines unités de Réincarnés, vous offrant des combinaisons d'Actions inattendues!

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- **CARTES ESCOUADE:** Prophétesse de la Colère, Monture de la Ruine, Bête de Guerre, Guivre, Dryade
- **CARTES ACTION:** Affaiblissement, Appel de la Forêt, Bélier [x2], Blitz, Changeforme, Charge Sauvage, Forêt Animée [x2], Fousseur, Frappe Souterraine [x2], Gain de Puissance [x2], Graine [x2], Jungle Rampante [x2], Séduction [x2], Semences [x2], Soif de Sang, Surcroissance [x2], Traction.

CARTE BANNIÈRE:



Les Bosquets doivent être placés sur des hex vides. La Poussée n'est pas autorisée.

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



3 × Enraciné



2 × Appel



2 × Paralysie



2 × Frappe



2 × Sonné



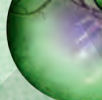
1 × Lianes



3 × Affaiblissement



3 × Surcroissance



12 × Bosquet

CARTES ESCOUADES:



Vous ne pouvez jamais effectuer de lancer pour une caractéristique possédant une valeur de «-» ni l'utiliser de quelque façon que ce soit.

Une Escouade qui possède une valeur d'ATT de «-» ne peut ni Attaquer ni Contre-Attaquer.

Une Escouade qui possède une valeur de DEF de «-» rate automatiquement tous ses lancers de Défense.

Une Escouade qui possède une valeur de DEP de «-» ne peut pas se Déplacer (elle peut cependant être repositionnée à l'aide de cartes Action ou suite à une Poussée).


ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Gardiennes Vénérables, l'adversaire gagne +1 Cristal dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.

À PROPOS DES BOSQUETS


Les Bosquets sont des pions spécifiques à la faction des Réincarnés. Quand ils sont  avec n'importe quel Bois de Ronceceur, ils comptent également comme un Bois de Ronceceur (et en suivent les règles). Ces Bosquets suivent donc à la fois les règles des Bois de Ronceceur et celles des Bosquets.

Vous pouvez ainsi construire des chaînes de Bois de Ronceceur qui s'étendent à travers tout le plateau, infligeant des dégâts à de nombreux ennemis.

Quand un ennemi Pousse un ou plusieurs pions Bois de Ronceceur (socle de 2 hex), il subit 1 Blessure.



Autel des Réincarnés: BOIS DE RONCECEUR

À la fin de chaque tour Passif des Réincarnés, infligez 1 Blessure à chaque figurine ennemie  avec le Bois de Ronceceur.





Repositionner – voir règle détaillée ci-dessous.
Jungle Rampante – vous pouvez toujours Déplacer moins de 3 Bosquets si vous le souhaitez.



Germination – le Bosquet peut seulement être placé dans des hex libres (la Poussée n'est pas autorisée).



Germination – le Bosquet peut seulement être placé dans des hex libres (la Poussée n'est pas autorisée).



Germination – le Bosquet peut seulement être placé dans des hex libres (la Poussée n'est pas autorisée).



Paralyse – voir règle spéciale ci-dessous.
Surcroissance – la Source de Cristaux transformée n'est plus considérée comme telle et devient un autre Autel des Réincarnés. Elle ne peut plus être Moissonnée.



Relance – voir la règle détaillée «X Cases traversées en ligne droite», ci-dessous.



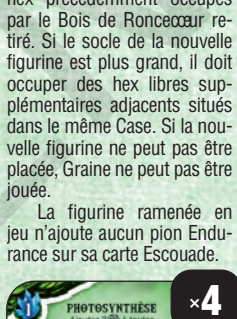
Repositionner – voir règle détaillée ci-dessous.



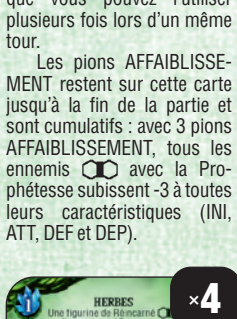
Repositionner – voir règle détaillée ci-dessous.



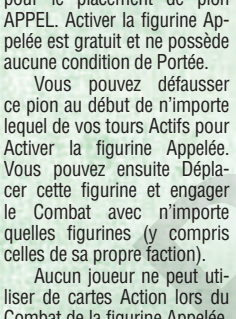
Brume Verte – ce bonus n'augmente pas si la figurine est avec plusieurs Bosquets.



Soif de Sang – cela signifie que la Bête de Guerre n'inflige 1 Blessure à son ennemi qu'après avoir elle-même été Blessée et payé 2.



Affaiblissement – 1 utilisation par paiement indique que vous pouvez l'utiliser plusieurs fois lors d'un même tour.



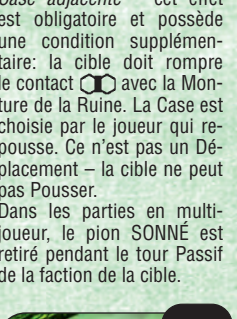
Appel de la Forêt – le coût de l'Action s'applique pour le placement de pion APPEL. Activer la figurine Appelée est gratuit et ne possède aucune condition de Portée.



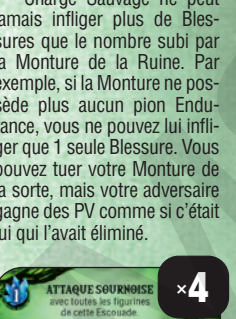
Défense – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.



Changeforme – placez une figurine sur le ou les hex précédemment occupés par l'autre et inversement, sans tenir compte de la distance. Si l'une des figurines possède un socle plus grand, ce dernier doit occuper des hex libres supplémentaires adjacents situés dans le même Case. Si la nouvelle figurine ne peut pas être placée, Changeforme ne peut pas être jouée.



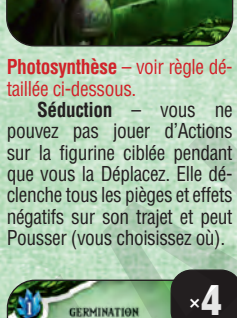
Bélier – voir la règle détaillée «X Cases traversées en ligne droite», ci-dessous.



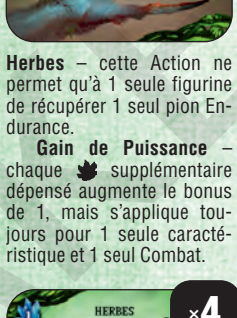
Charge Sauvage – voir la règle détaillée «X Cases traversées en ligne droite», ci-dessous.



Esquive – voir règle détaillée ci-dessous.



Séduction – vous ne pouvez pas jouer d'Actions sur la figurine ciblée pendant que vous la Déplacez. Elle déclenche tous les pièges et effets négatifs sur son trajet et peut Pousser (vous choisissez où).



Gain de Puissance – chaque supplémentaire dépensé augmente le bonus de 1, mais s'applique toujours pour 1 seule caractéristique et 1 seul Combat.



Semences – placez 1 Bosquet par Cristal que vous dépensez.



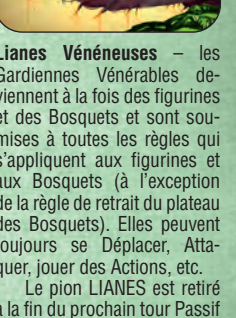
Fouisseur – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'augmenter le résultat.



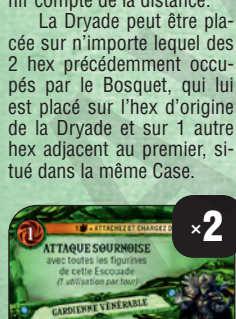
Frappe Souterraine – le pion affecte toutes les figurines, à la fois celle de l'adversaire et les vôtres. Il peut être Poussé.



Paralyse – voir règle spéciale ci-dessous.



Lianes Vénéneuses – les Gardiennes Vénéreables deviennent à la fois des figurines et des Bosquets et sont soumises à toutes les règles qui s'appliquent aux figurines et aux Bosquets (à l'exception de la règle de retrait du plateau des Bosquets). Elles peuvent toujours se Déplacer, Attaquer, jouer des Actions, etc.



Forêt Animée – cet échange se produit sans tenir compte de la distance.



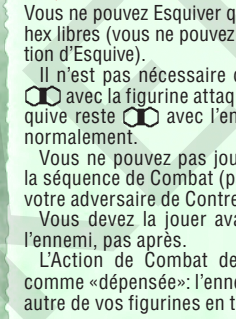
Lycanthropie – placez une Bête de Guerre sur un hex précédemment occupé par l'ennemi. Si le socle de l'ennemi est plus grand, celui-ci doit occuper des hex libres supplémentaires adjacents situés dans le même Case. Si la nouvelle figurine ne peut pas être placée, Lycanthropie ne peut pas être jouée.



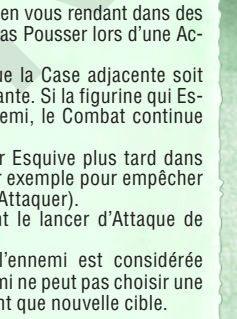
Enracinement – retirez le pion dès que la figurine n'est plus avec aucune Gardienne Vénéérable.



Photosynthèse – voir règle détaillée ci-dessous.



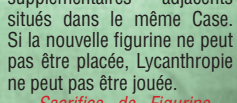
Traction – vérifiez chaque case traversée par la figurine ennemie comme si elle effectuait un Déplacement normal.



Traction – vérifiez chaque case traversée par la figurine ennemie comme si elle effectuait un Déplacement normal.



Disparition – voir règle détaillée ci-dessous.



Sacrifice de Figurine – voir règle détaillée ci-dessous.

RÈGLES DÉTAILLÉES

REPOSITIONNER
Placez une figurine dans une nouvelle position, en ignorant tous les obstacles sur le trajet, Portée illimitée. Ce n'est pas une Action de Déplacement. Vous ne pouvez pas Pousser.

ESQUIVE
Vous ne pouvez Esquiver qu'en vous rendant dans des hex libres (vous ne pouvez pas Pousser lors d'une Action d'Esquive).

Il n'est pas nécessaire que la Case adjacente soit avec la figurine attaquante. Si la figurine qui Esquive reste avec l'ennemi, le Combat continue normalement.

Vous ne pouvez pas jouer Esquive plus tard dans la séquence de Combat (par exemple pour empêcher votre adversaire de Contre-Attaquer).

Vous devez la jouer avant le lancer d'Attaque de l'ennemi, pas après.

L'Action de Combat de l'ennemi est considérée comme «dépensée»: l'ennemi ne peut pas choisir une autre de vos figurines en tant que nouvelle cible.

PHOTOSYNTÈSE
Ajoutez 2 à toutes les Améliorations attachées à chaque Escouade de Réincarnés qui possède au moins 1 figurine avec 1 Bosquet ou plus.

PARALYSIE
La figurine ne peut pas se Déplacer, mais elle n'est pas Bloquée: elle peut être Poussée ou repositionnée avec des Actions autres que de Déplacement. Elle peut également engager le Combat, être attaquée, etc.

BLOQUÉ
Cette figurine ne peut pas bouger, de quelque façon que ce soit (elle ne peut pas se Déplacer, échanger de position, être Déplacée, Poussée, Téléportée, retirée du plateau, ou repositionnée).

Elle peut cependant effectuer d'autres Actions, engager le Combat, se défendre, etc. Si elle est tuée, elle est tout de même retirée du plateau.

X CASES TRAVERSÉES EN LIGNE DROITE
Ne comptez que les Cases traversées dans une seule direction immédiatement avant d'atteindre la cible. Chaque fois que la figurine change de direction, ce nombre repart à zéro.

SACRIFIÈRE DE FIGURINE
Quand vous Sacrifiez une figurine, elle est tuée et votre adversaire ne gagne aucun PV pour son élimination. Vous ne pouvez Sacrifier que vos propres figurines.

Quand une figurine est Sacrifiée, les pions Endurance ne sont pas affectés. Notez que Sacrifier une figurine et Sacrifier une Blessure/pion Endurance constituent des effets bien différents.

FICHE DE FACTION DES RHA-ZACK

LES RHA-ZACK – PERDUS DANS LE TEMPS

La faction Rha-Zack est aussi mystérieuse qu'insaisissable. Nul ne connaît son origine, ni les raisons de sa venue sur ce monde. Les Rha-Zack eux-mêmes semblent l'ignorer. La seule certitude, c'est qu'ils disposent d'une technologie bien supérieure à celle de toute autre faction. Même les Démons, au cours de leur éternité de conquête, n'ont jamais rien vu de tel.

Tous les systèmes des Rha-Zack sont alimentés par des cristaux et leur technologie évoque parfois celle du Chapitre. Ces méthodes d'exploitation des cristaux sont-elles les plus efficaces ou s'agit-il d'une simple coïncidence ? Quoi qu'il en soit, les Rha-Zack maîtrisent cette technologie à la perfection, à tel point qu'ils sont capables de concentrer les sources d'Énergie pour en faire des armes particulièrement redoutables.

Tous les Rha-Zack sont reliés par une conscience collective artificielle qu'ils nomment le Flux. Le Flux fait office de réseau de communication permettant à chaque individu Rha-Zack de prendre part aux décisions, d'échanger des informations et de partager des données visuelles. Lorsque les Rha-Zack sont arrivés sur ce monde, le Flux a volé en éclats, les laissant perdus, désorientés et ignorants de leurs origines et de leurs objectifs. Depuis lors, ils sont parvenus à réactiver certaines parties du Flux et à analyser leur trouble. Ils sont arrivés à la conclusion que le problème provient d'un accident temporel, bien qu'ils ignorent totalement pourquoi et comment ils ont voyagé dans le temps. Ils ont également découvert qu'un élément capital du du Flux, une sorte de super conscience contenant la mémoire collective de leur peuple, avait disparu. La perte de cette conscience collective et omnisciente est cause d'une grande souffrance chez tous les Rha-Zack.

Les membres de cette faction tentent actuellement de réparer le Flux du mieux qu'ils le peuvent. Ils préfèrent éviter tout conflit, bien que leur besoin permanent de cristaux rende les choses compliquées. Ils tentent de rassembler et d'analyser des informations sur cet étrange nouveau monde aussi discrètement que possible, se préparant à libérer leur plein potentiel technologique. Ainsi, ils pourront sortir de l'ombre et anéantir tous ceux qui se dressent sur le chemin de leurs origines.

GUIDE TACTIQUE DES RHA-ZACK

- Les formidables Gardiens du Flux constituent vos Escouades offensives. Ils sont rapides et puissants, mais possèdent de sérieuses lacunes sur le plan défensif. Attaquez avec prudence, en essayant d'éviter de donner à votre adversaire la chance de Contre-Attaquer. L'utilisation de Conscience Collective et le bon positionnement du Nuage d'Énergie vous procurent de sérieux atouts en Combat.
- Vous disposez de nombreuses Améliorations génériques et de plusieurs moyens de gagner plusieurs Charges. Quand vous construisez votre deck, essayez de réfléchir aux différentes combinaisons possibles d'Escouades et d'Améliorations.
- Les Porteurs d'Orage sont plutôt faibles en combat direct, mais disposent de nombreuses Actions spéciales permettant d'affaiblir les ennemis, voire de les Blessier dans toutes les Cases adjacentes. Servez-vous-en pour châtier l'adversaire qui déploie ses figurines trop proches les unes des autres ! Les Porteurs possèdent également la capacité unique de modifier la taille de leur socle lorsqu'ils Changent de Mode, ce qui peut vous permettre de Pousser les figurines ennemies dans des positions avantageuses avant de lancer vos attaques de zone dévastatrices !
- Le Faisceau d'Énergie peut être extrêmement puissant, mais il demande de préalablement préparer un peu le terrain. Bien que coûteux, il peut vous amener la victoire.
- Les Rha-Zack ont besoin de Moissonner, car leurs Actions coûtent de nombreux Cristaux. Utilisez votre grande capacité de Déplacement, alliée à un déploiement astucieux de vos Sources de Cristaux lors de la mise en place afin de tirer le meilleur parti de vos tours Passifs.
- N'oubliez jamais que votre Bannière vous permet d'utiliser une carte deux fois lors d'un même tour ! Cela marche non seulement avec les capacités relatives au Combat, mais également avec des effets plus vicieux tels que le Saut Temporel. Jouer trois tours d'affilée peut causer de véritables ravages !

DECK DE DÉPART PRÉCONSTRUIT

- CARTES ESCOUADE:** Ange de l'Infini, Gardien du Flux [x2], Porteur d'Orage, Surfeur du Flux
- CARTES ACTION:** Accélération, Auto-Réparation, Boucliers Énergétiques, Champ de Mines, Décharge [x2], Éclair [x2], Épées Énergétiques [x2], Faisceau d'Énergie, Fouet-Laser, Friction [x2], Ordre, Rayon, Saut [x2], Saut Temporel [x2], Surf [x2], Tir [x2], Trépanation.



Autel des Rha-Zack: NUAGE D'ÉNERGIE

Tous les ennemis avec cet Autel subissent -2 INI et -2 DEF.

Important ! Contrairement aux autres Autels du jeu, le Nuage d'Énergie va souvent se déplacer sur le plateau. Les restrictions de placement des Autels ne s'appliquent plus une fois ces derniers déployés, ce qui signifie qu'en cours de partie, le Nuage d'Énergie peut être amené à moins de 2 Cases des autres Autels ou d'une Source de Cristaux.

Le Nuage d'Énergie ne peut pas Pousser.

CARTE BANNIÈRE:



Cet effet ne s'applique qu'aux cartes Action qui doivent être défaussées après leur utilisation. Il n'affecte pas les cartes qui s'attachent aux Escouades de façon permanente, comme les Améliorations.

CARTES ESCOUADE:



Quand ils sont en Mode de Base, les Porteurs d'Orage sont représentés par des petites figurines dotées d'un socle de 1 hex.

Une fois passés en Mode Énergie, remplacez-les par leur version plus imposante, dotée d'un socle de 3 hex. Un hex du nouveau socle doit occuper l'hex précédemment occupé par la figurine plus petite. Les deux autres doivent être libres et situées dans la même Case. Les Porteurs d'Orage ne peuvent pas Pousser pendant leur transformation. S'ils ne disposent pas de suffisamment de place pour se transformer, ils ne peuvent pas Changer de Mode.

Quand vous quittez le Mode Énergie pour revenir à celui de Base, placez la petite figurine dans n'importe lequel des trois hex précédemment occupés par la grande.

IMPORTANT !

Les **Surfeurs du Flux** ne peuvent pas Pousser lorsqu'ils sont en Mode de Base.

PIONS DE LA FACTION



1 × Faction



10 × Point de Victoire



2 × Mine [Réelle]



1 × Mine [Leurre]



2 × Décharge



3 × Source



ESCOUADE D'ÉLITE

Si vous incluez votre Escouade d'Élite dans votre force de combat, votre adversaire gagne des Cristaux supplémentaires de départ pour ce match.

Dans le cas des Lames de la Source, l'adversaire gagne +2 Cristaux dans sa Réserve de Cristaux de départ.

Lors de parties en multijoueur ou en équipe, ces Cristaux bonus sont gagnés par chaque adversaire.



VISION AMÉLIORÉE ×3
Regardez les cartes dans la main d'un adversaire.
(1 utilisation par tour)



RECHARGE DE CRISTAUX ×2
(1 utilisation par paiement)



ATTAQUE SOURNOISE ×2
(1 utilisation par paiement)



SOURCE ×2
Placez 1 pion SOURCE sur une Source de Cristaux. Chaque fois qu'un Rha-Zack Moussonne cette Source, le Rha-Zack gagne 2 au lieu de 1.
(1 utilisation par paiement)



CHAMP DE MINES ×4
Placez 3 pions MINE (2 Vies Minus, 1 Leurre) face cachée dans n'importe quels hex libres. Quand une figurine entre dans une Case contenant 1 pion MINE, retirez immédiatement le Déplacement de la figurine, retournez le pion et retirez-le au du plateau. Vous MINE = Test pour Toucher pour toutes les figurines dans la Case. Effet: 1 Blessure. MINE = rien ne se passe.



CONSCIENCE COLLECTIVE ×3
Une figurine Rha-Zack peut utiliser l'ATT ou la DEF de n'importe quel autre Escouade Rha-Zack pour 1 Combat ou un Test de caractéristique.



MOISSON ×2
Récupérez 1 de chaque Source de Cristaux sous votre contrôle O avec une figurine de cette Escouade.
(1 utilisation par tour)



CONCENTRATION ×2
Une figurine de cette Escouade gagne +3 INI pour un Test d'INI.
(1 utilisation par paiement)



ATTAQUE SOURNOISE ×3
avec une Escouade Rha-Zack



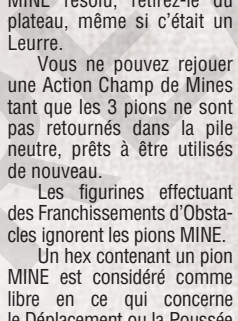
NUAGE D'ÉNERGIE ×4
Repositionnez l'Atut Rha-Zack dans n'importe quelle Case vide.



RELANCE ×2
(1 utilisation par lancer de cette Escouade)



DÉPLACEMENT ×4
avec toutes les figurines de 1 Escouade Rha-Zack



COMBAT ×4
avec toutes les figurines de 1 Escouade Rha-Zack.



TRANSFERT D'ÉNERGIE ×4
Utilisez immédiatement après qu'une figurine de Lame de la Source Blesse un ennemi. Au lieu d'infliger des Blessures, vous pouvez prendre 1 de votre adversaire pour l'ajouter à votre Réserve Épuisée.



NUAGE D'ÉNERGIE ×5
Repositionnez l'Atut Rha-Zack dans n'importe quelle Case vide.



TIR ×5
Mode Gardé requis. Choisissez un Gardien du Flux et une Case ciblée (Portée 4). Effectuez un Test pour Toucher pour toutes les figurines situées dans la Case ciblée. Effet: 1 Blessure.



NUAGE D'ÉNERGIE ×6
Repositionnez l'Atut Rha-Zack dans n'importe quelle Case vide.



CHARGE ×4
Chargez toutes vos Améliorations de 1000.



DÉPLACEMENT ×5
avec toutes les figurines de 1 Escouade Rha-Zack



NUAGE D'ÉNERGIE ×5
Repositionnez l'Atut Rha-Zack dans n'importe quelle Case vide.



CONCENTRATION ×2
Une figurine de cette Escouade gagne +3 INI pour un Test d'INI.
(1 utilisation par paiement)



CLAIRVOYANCE ×4
Mélangez jusqu'à 3 cartes Rha-Zack de votre main dans le deck d'Action et piochez le même nombre de cartes.



CONSCIENCE COLLECTIVE ×4
1 figurine Rha-Zack peut utiliser l'ATT ou la DEF de n'importe quel autre Escouade Rha-Zack pour 1 Combat ou un Test de caractéristique.

Attaque Sournoise – cette Attaque Sournoise peut être effectuée par toutes les figurines de l'Escouade ciblée.

Faisceau d'Énergie – détruire 1 Cristal signifie prendre 1 Cristal dans sa Réserve Épuisée ou dans sa Réserve de Cristaux pour le remettre dans la pile neutre.

Nuage d'Énergie – pas de restriction de Portée, mais la Case doit être totalement libre (elle ne peut même pas contenir de pions tels que des MINES ou des PIÉGES).

Charge – toutes signifie: toutes les Améliorations attachées à chacune de vos Escouades.

Rayon – entre signifie: situé dans toutes les Cases formant une unique ligne droite reliant les Cases occupées par les deux Porteurs d'Orage.

Auto-Réparation – 1 utilisation par paiement signifie que vous pouvez utiliser cette Action autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un même tour, du moment que vous en payez le coût chaque fois.

Ordre – vous n'êtes pas obligé de Déplacer toutes les figurines éligibles. Tous ces Déplacements sont considérés comme étant simultanés.

Épées Énergétiques – chacune des figurines de cette Escouade effectue 1 Attaque Sournoise immédiatement avant d'engager le Combat.

Source – chaque Source de Cristaux ne peut recevoir que 1 seul pion SOURCE qui va y rester jusqu'à la fin de la partie.

Saut – pas de restriction de Portée et la figurine peut effectuer une Poussée.

Friction – effectuez un Déplacement normal dans une direction choisie. Vous ne pouvez pas changer de direction au cours de ce Déplacement.

Champ de Mines – placez les pions MINE dans n'importe quels hex libres du plateau, sans restriction de distance entre eux.

Conscience Collective – voir règle détaillée ci-dessous.

Saut Temporel – après avoir utilisé cette Action, terminez le tour en cours pour ensuite commencer un nouveau tour Actif.

Moisson – au cours d'un même tour, vous ne pouvez pas gagner plus de 1 Cristal par Source de Cristaux sous votre contrôle.

Boucliers Énergétiques – 1 utilisation par lancer signifie que vous pouvez utiliser cette Action plusieurs fois au cours d'un même tour, du moment que vous en payez le coût chaque fois.

Concentration – 1 utilisation par paiement signifie que 1 seule figurine peut recevoir le bonus, même si le reste de l'Escouade est elle aussi engagée en Combat.

Concentration – 1 utilisation par paiement signifie que 1 seule figurine peut recevoir le bonus, même si le reste de l'Escouade est elle aussi engagée en Combat.

Conscience Collective – voir règle détaillée ci-dessous.

Clairvoyance – défaussez jusqu'à 3 cartes de votre main pour en piocher le même nombre.

Concentration – 1 utilisation par paiement signifie que 1 seule figurine peut recevoir le bonus, même si le reste de l'Escouade est également engagé en Combat.

Fouet Laser – Contrairement aux autres Attaques Sournoises, celle-ci dispose d'une Portée spécifique et peut être effectuée sans contact.

Clairvoyance – défaussez jusqu'à 3 cartes de votre main pour en piocher le même nombre.

RÈGLES DÉTAILLÉES

CONSCIENCE COLLECTIVE

Quand vous jouez cette Action, choisissez 1 des 3 caractéristiques indiquées, une figurine ciblée et une Escouade d'origine. Jusqu'à la fin du Combat, la figurine ciblée utilise la valeur de la caractéristique choisie de l'Escouade d'origine à la place de la sienne. Peut être utilisé sans restriction de Portée ou de Ligne de Tir.

L'INI peut être modifiée avant un Test d'Initiative, mais pas après.

L'ATT et la DEF peuvent être modifiés avant un lancer de Combat, mais pas après.

La figurine ciblée utilise la valeur de base de la caractéristique choisie, telle qu'imprimée sur la carte de l'Escouade d'origine. Tout bonus éventuel appliqué à l'Escouade d'origine est ignoré.