



SUPER
FANTASY
BRAWL

RÈGLES



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

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

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

« Pourquoi ne pas voyager dans le passé ? proposa-t-il. Nous pourrions observer la nation de Pan'daa en pleine action. C'est là qu'ont vécu les plus grands guerriers de tous les temps ! »

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

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

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

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

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

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

MATÉRIEL DE JEU

Plateau de l'arène



Statue d'Esmæ Statue de Garnet Statue de Ragryl



Case de d ploiement



Case de pi ge

4 Tableaux de bord de joueur



6 Cartes Champion



Recto

Verso (Exp riment)

Zone



Manipulation



Destruction



Cr ation

36 Cartes Action (6 par champion)



Cartes Défi



Verso



Recto

Jetons



20x Jetons Dommages



13x Jetons Points de victoire (PV)



Jeton Premier joueur

12 jetons Piège



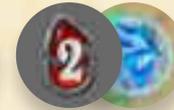
2x tourdissement



2x Immobilisation



2x Dommage 1

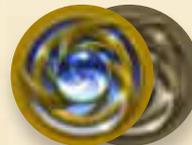


4x Dommages 2

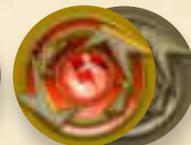


2x Dommages 3

12 Essences de la magie



4x Manipulation



4x Destruction



4x Cr ation

6 Figurines



Dugrun



Kilgore



Deryn



Tzu Xiao



Goldarr



Gwaien

CONCEPTS DE BASE

Les champions du passé

Les figurines représentent les plus grands guerriers de l'histoire mouvementée de Fabulosa, et sont appelés des « champions ». Les champions contrôlés par votre adversaire sont des « ennemis » et les vôtres des « alliés ».

Notez que lorsque l'effet d'une carte Action d'un champion se réfère à un ou des « alliés », cela ne comprend pas le champion qui appartient à la carte.

Objectif du jeu

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

Les trois essences de la magie

La magie et toutes les énergies de Fabulosa sont intrinsèquement liées à l'une des trois essences primordiales : la Destruction, la Création ou la Manipulation. Chaque fois qu'un joueur utilise une carte Action ou une action standard, il fait appel à la puissance de l'une de ces trois essences.

S'avancer et s'éloigner

Quand un effet demande à un champion « d'avancer » vers un élément de jeu (un autre champion, une statue ou un piédestal), il doit terminer son déplacement avec moins de cases entre lui et l'élément en question qu'il n'y en avait avant le début de son mouvement.

Quand un effet demande à un champion de « s'éloigner » d'un élément de jeu, il doit terminer son déplacement avec plus de cases entre lui et l'élément en question qu'il n'y en avait avant le début de son mouvement.

Force et dommages

Certaines cartes et effets indiquent des dommages infligés (🔥) alors que d'autres augmentent la force (🛡️) de l'attaque. 🛡️ est toujours comparé à la défense de la cible, tandis que 🔥 est appliqué directement en ignorant la défense.

Le ciblage

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

Piocher des cartes

Si un joueur doit piocher une carte et que sa pioche est vide, il mélange sa défausse pour former une nouvelle pioche, et y pioche les cartes manquantes.

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Déterminez au hasard le premier joueur, et placez le jeton Premier joueur dans sa zone de jeu.
- 2 Les joueurs recrutent leurs champions en utilisant la procédure appropriée au type de partie disputée (partie amicale ou compétitive).
- 3 Les joueurs prennent les trois paquets de cartes Action de leurs champions et les mélangent pour constituer leur pioche.
- 4 Mélangez les cartes Défis. Piochez une carte Défi et posez-la dans l'emplacement 1 PV situé le plus à gauche de la piste des défis. Puis piochez-en une autre et posez-la dans l'emplacement « Ne peut pas être marqué ».
- 5 Le premier joueur place des piédestals piochés au hasard, face cachée, sur 2 cases Piédestal de son choix.
- 6 Le second joueur place des piédestals piochés au hasard, face cachée, sur 2 cases Piédestal libres de son choix.
- 7 Le premier joueur pioche une main de 5 cartes. Il peut en défausser autant qu'il veut, puis il pioche une nouvelle carte pour chaque carte défaussée.
- 8 Le second joueur pioche une main de 5 cartes. Il peut en défausser autant qu'il veut, puis il pioche une nouvelle carte pour chaque carte défaussée.
- 9 Le premier joueur place ses champions sur des cases libres de sa zone de déploiement.
- 10 Le second joueur place ses champions sur des cases libres de sa zone de déploiement.

LE RECRUTEMENT

Le recrutement en partie amicale

Dans une partie amicale, les joueurs choisissent leurs champions dans un groupe commun de champions. Voici comment se déroule le recrutement :

1. Formez un groupe commun de champions uniques.
2. Le second joueur recrute un champion et l'intègre à son équipe.

3. Le premier joueur recrute un champion et l'intègre son quipe.
4. Le second joueur recrute un deuxième champion.
5. Le premier joueur recrute un deuxième champion.
6. Le second joueur recrute un troisième et dernier champion.
7. Le premier joueur recrute un troisième et dernier champion.
8. Chaque joueur doit maintenant disposer d'une quipe de 3 champions. Remettez les champions qui n'ont pas été choisis dans la boîte de jeu.

Le recrutement en partie compétitive

Voici comment se déroule le recrutement d'une partie compétitive :

1. Chaque joueur apporte 5 champions différents, choisis avant la partie ou le tournoi.
2. Le premier joueur choisit l'un des champions du second joueur. Ce champion est mis de côté et ne pourra pas être recruté pour cette partie.
3. Le second joueur choisit l'un des champions du premier joueur. Ce champion est mis de côté et ne pourra pas être recruté pour cette partie.
4. Le premier joueur recrute l'un de ses champions et l'intègre son quipe.
5. Le second joueur recrute l'un de ses champions et l'intègre son quipe.
6. Le premier joueur recrute un autre de ses champions et l'intègre son quipe.
7. Le second joueur recrute un autre de ses champions et l'intègre son quipe.
8. Le premier joueur recrute un troisième de ses champions et l'intègre son quipe.
9. Le second joueur recrute un troisième de ses champions et l'intègre son quipe.
10. Chaque joueur doit maintenant disposer d'une quipe de 3 champions recrutés pour la partie, et de 2 champions qui ne seront pas utilisés.

ROUND DE JEU

Un round consiste en trois étapes : tour du premier joueur, tour du second joueur, Mise à jour de la piste des d'fis.

Lors de son tour, un joueur accomplit les étapes suivantes :

Phase de marque : regardez si vous satisfaites aux conditions d'une carte D'fi active. Dans ce cas, vous gagnez le nombre correspondant de PV, et vous d'faussez ce d'fi.

Phase d'activation : d'pensez vos essences pour jouer des cartes Action de votre main, et activer vos champions. Souvenez-vous que durant la résolution des cartes Action d'attaque, votre adversaire peut jouer des cartes R'action pour bouleverser votre stratégie !

Phase d'entretien : r'g'nerez toutes vos essences, d'faussez votre main et piochez une nouvelle main de 5 cartes.

LA PHASE DE MARQUE

Durant la phase de marque, le joueur actif regarde s'il satisfait aux conditions énoncées sur les cartes D'fi actives. Les d'fis sont la clé de la victoire.

R'ussir ces d'fis permet aux joueurs de gagner un nombre de PV qui d'pend de la position de la carte sur la piste des d'fis. Comme les points de d'fis ne sont marqués qu'au d'but de votre tour, votre adversaire disposera toujours d'un tour pour tenter de vous empêcher de marquer !

LA PHASE D'ACTIVATION



Durant votre tour de jeu, vous pouvez jouer des cartes de votre main et utiliser des actions standards pour activer vos champions. Pour jouer une carte Action ou utiliser une action standard, vous devez d'penser l'essence correspondante. Vous

pouvez jouer n'importe quelle combinaison de cartes, et autant de cartes que vous voulez, du moment que l'essence correspondante est r'g'nérée.

Activation des champions

Durant votre tour, vous pouvez activer vos champions en jouant des cartes Action leur appartenant, ou en utilisant une action standard (voir Actions standards, page 8).

La plupart des cartes Action permettent un champion d'effectuer un mouvement et d'utiliser une attaque ou une compétence (d'écrite dans le texte de la carte). Les champions peuvent être activés plusieurs

fois par tour tant que l'essence correspondante est présente et peut ainsi être dépensée.

Une carte Action doit être complètement résolue avant qu'une nouvelle carte Action puisse être jouée.

Mouvement



Un champion peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur de mouvement indiquée sur la carte Action. Notez qu'il n'est pas obligé de parcourir la distance complète, ni même de bouger. Les cases qui contiennent des statues ou des ennemis sont bloquées, et il est normalement interdit de les traverser ou d'y terminer son mouvement.

Un champion peut traverser une case contenant un allié, mais il ne peut pas y terminer son mouvement. Un champion peut entrer dans une case contenant un jeton Piège, mais cela déclenche généralement le piège et il doit alors subir ses effets.

Si un champion dispose d'un bonus de mouvement, il est appliqué aux cartes Action et aux actions standards utilisées pour l'activer, mais seulement si la carte Action comporte une valeur de mouvement. Quand un effet vous demande de placer un champion, il est retiré de sa case actuelle et posé sur son nouvel emplacement. Cela n'est pas considéré comme un mouvement.

Attaques



Les cartes Action possédant l'icône Attaque dans leur coin supérieur gauche sont des cartes d'attaque. Quand vous activez un champion avec une carte d'attaque, appliquez les tapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisissez d'utiliser ou non le mouvement.
2. Choisissez d'utiliser ou non l'attaque. Si vous décidez de ne pas attaquer, l'activation se termine immédiatement.
3. Résolvez toutes les capacités « Avant l'attaque ».
4. Désignez la ou les cibles.
5. Les cartes Réaction sont jouées.
6. La valeur de défense de la cible est soustraite de la valeur de force actuelle.
7. Appliquez les dommages de l'attaque.
8. Résolvez toutes les capacités « Après l'attaque » des cartes Réaction.
9. Résolvez toutes les capacités « Après l'attaque » de la carte Action.

Désignez la ou les cibles

Regardez les icônes de portée et de ciblage pour

d terminer la règle de ciblage qui s'applique à l'attaque. Certaines attaques ont une portée minimale, et si un ennemi se trouve plus près du champion que cette portée, il n'est pas une cible valable.

Attaque de mêlée



Ce type d'attaque cible un seul ennemi, situé sur une case adjacente.

Tir indirect



Ce type d'attaque cible un seul ennemi. La valeur de ciblage indique la portée maximale de l'action (comptez le nombre de cases en prenant la trajectoire la plus courte possible vers la cible ; comptez la case de la cible, mais pas celle du champion actif). Un tir indirect peut cibler un champion en traversant des statues ou d'autres champions.

Tir direct



Le tir direct fonctionne exactement comme le tir indirect, avec quelques restrictions supplémentaires.

Un tir direct peut uniquement cibler un ennemi se trouvant dans la même rangée de cases que l'attaquant. De plus, un tir direct ne peut pas cibler un champion si une statue ou un autre champion se trouve dans la rangée de cases qui separe le champion actif de sa cible.

Zone d'effet (ZdE)



Une attaque zone d'effet attaque tous les champions qui se trouvent dans les cases rouges montrées sur l'icône de ciblage de la carte Action (y compris les alliés). La case gris sombre indique la position relative de l'attaquant par rapport aux cases ciblées. Le joueur effectuant l'action choisit l'orientation exacte de la zone d'effet.

D'éventuelles cartes Réaction sont jouées

Une fois les cibles déclarées, le joueur qui les contrôle peut jouer une carte Réaction sur n'importe laquelle d'entre elles. L'essence de la carte Réaction doit être dépensée normalement.

La valeur de défense de la cible est soustraite de la valeur de force actuelle de l'attaque.

Tous les champions ont une valeur de défense. Elle représente de nombreuses choses : une armure particulièrement efficace, des réflexes vifs comme l'éclair ou même des talismans magiques. Même si la valeur de défense inscrite sur la carte d'un champion est égale à zéro, elle peut être améliorée par des cartes.

Durant cette tape, la valeur de défense actuelle du défenseur est soustraite de la valeur de force

actuelle de l'attaque. Le résultat final représente les dommages de l'attaque.

Appliquez les dommages de l'attaque

Les dommages de l'attaque sont appliqués à la cible (ou aux cibles) de l'attaque. Les mots-clés qui affectent les dommages, comme **poison**, **doublé**, et **drain de vie** sont appliqués lors de cette étape.

Compétences



La plupart des champions possèdent une ou plusieurs cartes Action qui ne sont pas des attaques. Ce sont des cartes de compétence, signalées par l'icône Compétence placée dans le coin supérieur gauche.

Certaines compétences affectent des cibles spécifiques, et possèdent une icône de ciblage comme les attaques. Quand vous activez un champion en utilisant une carte de compétence, appliquez ces tapes dans l'ordre :

1. Choisissez d'utiliser ou non le mouvement.
2. Choisissez d'utiliser ou non la compétence de la carte. Si vous décidez de ne pas utiliser la compétence, l'activation se termine immédiatement.
3. Désignez la ou les cibles.
4. Appliquez les effets décrits dans le texte de la carte.

Actions standards

En plus de leur main de cartes Action, les joueurs peuvent activer leurs champions grâce aux actions standards indiquées sur la carte Actions standards. Ces actions sont conçues pour être moins efficaces que celles obtenues grâce aux cartes Action, mais elles offrent quelques options quand le joueur n'a pas pioché de carte Action pour certaines essences et/ou champions. Chaque action standard ne peut être utilisée qu'une seule fois par phase d'activation.

LA PHASE D'ENTRETIEN

Durant sa phase d'entretien, le joueur défausse toutes les cartes restantes de sa main, et pioche une nouvelle main de cinq cartes. Puis il régénère ses trois essences, pour qu'elles soient disponibles pendant le tour adverse.

Il dispose ainsi de tous ses pouvoirs pour jouer des cartes Réaction et contrecarrer les actions de son adversaire, mais les essences qu'il dépensera ne seront plus disponibles lors de son tour de jeu pour utiliser ses propres cartes.

Réfléchissez bien avant de jouer une carte Réaction !

POINTS DE VIE ET DÉFENSE



Tous les champions possèdent un certain nombre de points de vie. Ils représentent la quantité de dommages qu'un champion peut subir avant d'être Hors de combat. Lorsqu'un champion est Hors de combat, les sorciers le tiennent hors de l'arène pour le soigner.

Tous les champions ont une valeur de défense. Elle permet de réduire la valeur de force des attaques ennemies. Les valeurs de défense restent toujours actives, sauf si elles sont diminuées ou annulées par l'effet d'une carte. Les valeurs de défense ne sont d'aucune aide contre les effets qui infligent des dégâts.

HORS DE COMBAT

Un champion est hors de combat lorsqu'il a reçu un total de dommages égal ou supérieur à sa valeur de points de vie (inscrite sur sa carte Champion). Tous les dommages sont retirés du champion ; s'il était devenu expérimenté, retournez sa carte Champion pour remettre le côté inexpérimenté face visible. Le champion hors de combat est ensuite placé sur le portail de la couleur de son quipe jusqu'à ce qu'il soit activé. Tant qu'un champion se trouve sur ce portail, il ne peut pas être affecté par les effets des cartes.

Quand vous activez un champion hors de combat, il peut entrer dans l'arène en dépensant un point de mouvement de l'une de ses cartes Action (ou d'une action standard) pour se placer sur n'importe quelle case de la zone de déploiement de son quipe. Un champion hors de combat ne peut pas être activé en utilisant une carte Action qui ne possède pas de valeur de mouvement. Une fois dans l'arène, il peut utiliser les points de mouvement restants pour continuer son déplacement, et terminer son action. Un champion occupant le portail ne peut jamais être ciblé par une action ou une attaque, et ne peut pas lui-même cibler des champions se trouvant sur une case hexagonale du plateau de jeu.

Si durant son activation un champion met un ennemi hors de combat, le joueur qui le contrôle gagne 1 PV.

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

Une carte peut provoquer la mise hors de combat d'un champion de chaque quipe, simultanément. Si cela fait terminer la partie sur un match nul (les deux joueurs ayant alors 5 PV chacun), c'est le joueur qui n'a pas joué la carte qui gagne.

EXPÉRIENCE

Quand un ennemi est mis hors de combat, le champion en cours d'activation gagne de l'expérience, une fois l'action totalement résolue. Retournez sa carte Champion, et placez les éventuels jetons Dommages qu'il a déjà reçus du côté expérimenté de la carte. Le champion utilise désormais les caractéristiques et les effets du côté expérimenté, jusqu'à ce qu'il soit mis hors de combat.

Si le champion était déjà expérimenté avant la mise hors de combat de son adversaire, il ne se passe rien de particulier.



RÉACTIONS



Quand ce n'est pas votre tour de jeu, vous pouvez réagir aux attaques de votre adversaire en jouant des cartes Réaction. Ces cartes ne peuvent être jouées que durant le tour de l'adversaire, et uniquement quand l'un de vos champions est ciblé par une action d'attaque. Les cartes Réaction ne peuvent jamais être utilisées contre une action de compétence.

Un joueur ne peut jouer qu'une carte Réaction sur une action d'attaque donnée, même si plusieurs champions sont ciblés par l'attaque. Lorsque vous jouez une carte Réaction durant une attaque, vous devez choisir lequel de vos champions bénéficiera de la réaction.

Quand une carte Réaction déclenche un effet comme **Pousse**, **Attraction** ou , la cible de la carte Réaction est considérée comme étant le champion qui a provoqué cet effet. Certaines réactions peuvent mettre un ennemi hors de combat. Dans ce cas, la cible de la carte Réaction devient expérimentée si elle ne l'était pas déjà.

MISE À JOUR DE LA PISTE

À la fin de chaque round de jeu (quand les deux joueurs ont joué leur tour), tous les défis avancent d'un cran vers la droite, et une nouvelle carte Défi est piochée.

Elle est placée sur l'emplacement « Ne peut pas être marqué ». Le défi qui se trouvait sur l'emplacement le plus à droite est désormais faux.

PIÈGES



Certaines cases contiennent des jetons Piège. Ils sont toujours placés face cachée. Un piège s'active dès qu'un champion entre dans sa case. Le fait que le champion y soit entré volontairement ou qu'il y ait été poussé, attiré ou transporté, n'a aucune importance. Le joueur qui contrôle le champion ayant activé le piège retourne le jeton et applique au champion l'effet indiqué.

Il doit toujours y avoir 4 jetons Piège actifs sur le plateau de jeu. Dès qu'un piège est déclenché, le joueur du champion qui l'a activé pioche un nouveau jeton Piège dans la réserve.

Sans le regarder, il le place face cachée sur une autre case Piège vide du plateau de jeu. Si toutes les cases Piège sont occupées par des champions, le jeton Piège peut être placé sur n'importe quelle case vide adjacente à une case Piège, tant que celle-ci n'est pas occupée par un champion ou une statue.

En plus des cases Piège signalées sur le plateau de jeu, toutes les cases occupées par un piège sont considérées comme des cases Piège partielles.

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

Effets des pièges

Dommages X : le champion subit les dommages indiqués sur le jeton Piège.

Dommages 1 & immobilisation : le champion subit 1 point de dommage et est immobilisé.

Étourdissement : le champion subit l'étourdissement.

MOTS-CLÉS

Plusieurs occurrences du même mot-clé ne se cumulent pas.

Attraction X le champion ciblé avance en ligne droite vers le champion provoquant l'attraction. Il reste dans la même rangée de cases.

Le champion actif doit attirer la cible sur la distance totale indiquée. Cependant, la cible s'arrête avant d'entrer dans une case qui contient un autre champion (allié ou ennemi), une statue ou le bord de l'arène. Elle active les piéges si elle passe dessus.

Si un champion ne peut pas être attiré sur la distance totale indiquée, qu'elle qu'en soit la raison, il subit des dégâts la distance restante.

Si la cible ne se trouve pas dans la même rangée de cases que l'attaquant, l'attraction est ignorée.

Charge X: une charge est un mouvement en ligne droite, où le champion qui se déplace doit rester dans la même rangée de cases du plateau de jeu. Comme une charge est un mouvement volontaire, un champion peut charger sur une distance inférieure à la distance indiquée.

Contrôle: on considère qu'un joueur contrôle une zone (zone de Création, de Destruction ou de Manipulation) quand il possède de plus de champions dans cette zone que son adversaire.

Double: durant l'étape d'application des dommages de l'attaque, appliquez deux fois les dommages infligés.

Drain de vie: durant l'étape d'application des dommages de l'attaque, l'attaquant gagne d'un nombre de points égal aux dommages de l'attaque.

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

Immobilisation X: Un champion immobilisé perd immédiatement les points de mouvement qui lui restent pour l'action en cours, et ne peut plus se déplacer durant ce tour. Il peut attaquer et utiliser normalement ses compétences.

Un champion immobilisé ne peut pas être affecté par la peur ou la télékinésie pendant toute la durée du tour, mais il peut être placé.

Il est important de noter que même si une immobilisation indique qu'un champion ne peut pas se mouvoir, elle n'annule pas une attraction ou une poussée. Comme la cible ne peut pas se déplacer, la distance d'attraction ou de poussée se convertit immédiatement en dommage...

Mal en point: un champion est considéré comme mal en point quand il lui reste la moitié ou moins de ses points de vie (en arrondissant la valeur supérieure).

Peur X: si une action ou une réaction provoque la peur, le joueur qui contrôle le champion apeuré doit effectuer une charge X avec le champion ciblé, dans n'importe quelle direction.

Comme la peur n'est pas un mouvement volontaire, le champion doit avancer de la distance de charge, si c'est possible. Cette charge doit le faire s'éloigner de la source de la peur.

Pioche X: piochez jusqu'à X cartes.

Piqué X: un piqué est un mouvement en ligne droite, où le champion qui se déplace doit rester dans la même rangée de cases du plateau de jeu. Les ennemis, les statues et les piéges sont ignorés lors d'une attaque en piqué.

Les piéges s'activent tout de même si le champion termine son piqué sur un jeton Piège. Comme un piqué est un mouvement volontaire, un champion peut piquer sur une distance inférieure à la distance indiquée.

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

Poison: durant l'étape d'application des dommages de l'attaque, doublez les dommages de l'attaque en cours.

Poussée X: Le champion ciblé s'éloigne en ligne droite du champion provoquant la poussée. Il reste dans la même rangée de cases.

Le champion actif doit pousser la cible sur la distance totale indiquée. Cependant, la cible s'arrête avant d'entrer dans une case qui contient un autre champion (allié ou ennemi), une statue ou le bord de l'arène. Elle active les piéges si elle passe dessus.

Si un champion ne peut pas être poussé sur la distance totale indiquée, qu'elle qu'en soit la raison, il subit des dégâts la distance restante. Si la cible ne se trouve pas dans la même rangée de cases que l'attaquant, la poussée est ignorée.

Saut X: saut est un type de mouvement qui permet au champion d'avancer de X cases, en traversant des cases contenant des champions ennemis, des statues et des piéges (sans les activer).

Si le champion termine son mouvement sur un jeton Piège, celui-ci se déclenche.

Télékinésie X: le joueur qui a joué la carte comportant l'effet télékinésie peut déplacer la cible de X cases.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION

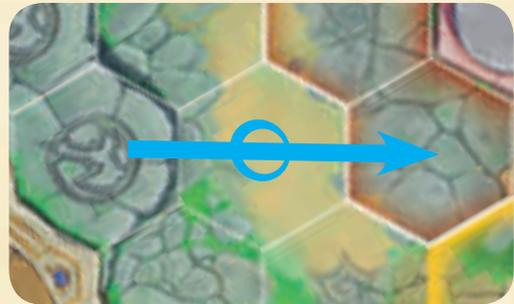
CASES ET RANGÉES DE CASES

Le plateau de jeu est constitué d'une série de cases hexagonales. Une ligne continue de cases est appelée une rangée de cases.



Recto

Verso



Voici une rangée de cases.



Ceci n'est pas une rangée de cases.



- 1** Nom de la carte
- 2** Essence de magie
 - Destruction
 - Manipulation
 - Création
- 3** Icône du champion
 - Deryn
 - Tzu Xiao
 - N'importe quel champion

Exemple :



- 4** Type d'action
 - Attaque
 - Compétence
 - Réaction
- 5** Mouvement de l'action
- 6** Portée de l'action
- 7** Force de l'action
- 8** Modificateur de défense
- 9** Effets de l'action
- 10** Texte d'ambiance
- 11** Numéro de la carte

Gold'arr effectue une charge 2. Il peut avancer sur toutes les rangées de cases indiquées, mais il ne peut pas sortir de ces rangées car il doit respecter les contraintes d'une charge.

LA GRANDE TORNADE

Necessite de posséder au moins 8 champions.

La Grande tornade est une variante de partie quatre joueurs. Les joueurs forment deux équipes, et chaque joueur contrôle deux champions.

La partie se déroule avec les règles normales du jeu de base, plus les modifications suivantes :

Jeu en équipe

Durant votre tour, vous pouvez activer vos champions et décider vos essences normalement. Toutes les actions qui affectent vos champions ou des alliés comprennent les champions contrôlés par votre coéquipier.

Durant le tour de vos adversaires, vous pouvez jouer normalement des cartes R action. Comme une carte R action peut être jouée sur n'importe quel champion, vous pouvez la jouer sur les champions de votre coéquipier.

Taille de la main

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

Victoire

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

Piste des défis

La piste des défis pour une partie de Grande Tornade possède deux emplacements « Ne peut pas être marqué » au lieu d'un seul. Le reste de la piste ne change pas. Au début de la partie, révéléz trois défis au lieu de deux. La piste des défis est mise à jour à la fin de chaque round, après le tour du quatrième joueur.

À ce moment, les défis avancent de deux cases vers la droite au lieu d'une seule, et deux nouveaux défis sont piochés.

Les joueurs vérifient toujours si l'une de leurs équipes est en position de marquer au début de leur tour, comme d'habitude.

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Déterminez au hasard quelle équipe jouera en premier.
- 2 Cette équipe choisit l'un de ses membres qui sera le premier joueur, et place le jeton Premier joueur dans sa zone de jeu. Son coéquipier sera le troisième joueur.
- 3 L'autre équipe choisit ensuite l'un de ses membres qui sera le second joueur. Son coéquipier sera le quatrième joueur.
- 4 Les joueurs recrutent leurs champions en utilisant la procédure qu'ils ont convenue entre eux.
- 5 Les joueurs prennent les deux paquets de cartes Action de leurs champions personnels et les mélangent pour constituer leur pioche personnelle.
- 6 Mélangez les cartes Défi. Piochez une carte Défi et posez-la dans l'emplacement 1 PV situé le plus à gauche de la piste des défis. Puis piochez-en une autre et posez-la dans l'emplacement « Ne peut pas être marqué » de droite. Finalement, piochez une troisième carte Défi et posez-la dans l'emplacement « Ne peut pas être marqué » de gauche.
- 7 Dans l'ordre déterminé précédemment, chaque joueur pose un jeton Piège face cachée sur une case Piège libre de son choix.
- 8 Dans le même ordre, chaque joueur pioche une main de quatre cartes. Il peut en défausser autant qu'il veut, puis il pioche une nouvelle carte pour chaque carte défaussée.
- 9 Dans l'ordre, chaque joueur place ses champions sur des cases libres de la zone de déploiement de leur équipe.

LE RECRUTEMENT TORNADE

Comme dans le jeu de base, il existe deux méthodes pour recruter les champions. Pour une partie amicale, nous vous recommandons la méthode de recrutement d'équipe en partie amicale. Pour une expérience plus compétitive, utilisez la méthode de recrutement d'équipe en partie compétitive.

Recrutement d'équipe en partie amicale

1. Formez un groupe commun de champions uniques. (Ou formez un groupe commun de champions qui peuvent être en double. Dans ce cas, les champions en double ne peuvent figurer dans la même équipe.)
2. Le second joueur recrute un champion.
3. Le premier joueur recrute un champion.
4. Le quatrième joueur recrute un champion.
5. Le troisième joueur recrute un champion.
6. Le second joueur recrute un deuxième champion.
7. Le premier joueur recrute un deuxième champion.
8. Le quatrième joueur recrute un deuxième champion.
9. Le troisième joueur recrute un deuxième champion.
10. Chaque joueur doit maintenant disposer de deux champions qui seront utilisés dans cette partie. Remettez les champions restants (s'il y en a) dans la boîte de jeu.

Recrutement d'équipe en partie compétitive.

1. Chaque joueur apporte trois champions différents, qu'il choisit avant la partie ou le tournoi. Aucun de ces champions ne peut être un doublon d'un champion de leur coéquipier.
2. Le premier joueur choisit l'un des champions du second joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
3. Le second joueur choisit l'un des champions du premier joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie..
4. Le troisième joueur choisit l'un des champions du quatrième joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.

5. Le quatrième joueur choisit l'un des champions du troisième joueur. Ce champion ne sera pas utilisé durant la partie.
6. Chaque joueur doit maintenant disposer de deux champions qui seront utilisés dans cette partie, et d'un champion qui ne sera pas utilisé.

ROUND DE JEU

- 1 Tour du premier joueur.
- 2 Tour du second joueur.
- 3 Tour du troisième joueur.
- 4 Tour du quatrième joueur.
- 5 Mise à jour de la piste des défis.

CREDITS