



SYNCHRO HORIZON

Livret de règles





SYNCHRO HORIZON

Le monde de Synchro Horizon

Jadis, les différents mondes furent unis par une force invisible, créant ainsi un seul et même royaume. Les habitants de l'ancien monde appelèrent ce phénomène « Synchro Horizon » : trois horizons devenus un. Sa source provient de la magie minérale nommée éclats, une énergie brute qui se répand à travers chaque arbre, rivière et cité, et qui ne répond qu'aux personnes aguerries et déterminées.

Des siècles plus tard, dans une ère de paix et de prospérité rares, l'illustre mage connu sous le nom du « Grand Sage », découvrit une ancienne pierre et proclama : « Dans deux siècles, la Cinquième Calamité s'éveillera, et même les cieux sangloteront. »

Cette prédiction brisa le calme établi et tous se moquèrent du prophète, rejetant l'idée qu'une telle malédiction pourrait un jour perturber l'harmonie. Renommé « le Sage Fou », il disparut entre les lignes de la légende. La chute dramatique d'une figure autrefois tant respectée devint une fable racontée aux enfants le soir.

Le jour tant redouté par le Sage est arrivé. Comme prédit par la prophétie, le dernier pétale scintillant de l'arbre Synchro vient de tomber, d'étranges créatures rôdent et les tempêtes tournoient au-dessus des ruines flottantes de Stellaris. Le gouvernement du continent appelle en urgence tous les héros à la capitale, Luminaria, et vous en faites partie. Vous voyagez jusqu'à Stellaris afin d'empêcher la Cinquième Calamité de fracturer le Synchro Horizon à nouveau.

Éclairez l'obscurité de votre lumière

Le seigneur démon prépare déjà un rituel sombre à Stellaris. Vous n'avez que quatre saisons pour l'en empêcher. Menez votre groupe à travers des territoires dangereux, maîtrisez de nouvelles compétences et combattez des ennemis monstrueux. Chaque décision compte dans cette course pour sauver le monde.



SYNCHRO HORIZON

Table des matières

	Page
Matériel	3
Mise en place	5
Mise en place des joueurs	6
Objets, compétences, Étourdi, Silence	7
Cartes Héros & Monstre, boîtes d'initiative	7
Plateaux Héros & Monstre	8
Tuiles Journal, jetons Potion & calendrier	10
Phase de voyage	11
Phase de combat	12
Tour des héros	14
Tour des monstres	16
Résultat du combat & comment gagner	17
Phase de visite	18
Points d'intérêt	19
Recruter un nouveau héros	21
Utiliser les objets	21
Apprendre d'un maître	21
Position, avancer, reculer et échanger	22
Règles d'élimination	23
Brûle-éclat & Mulligan	24
Règles des cibles	25
FAQ	26

Contenu de la boîte

30x cartes Héros
48x cartes Monstre
4x cartes Céleste
1x plateau Carte
14x tuiles Journal
1x pion Étendard
30x cartes Objet
4x plateaux Héros
4x plateaux Monstre
4x dés de niveau
2x boîtes d'initiative
1x calendrier
1x dé de tour
16x dés de dégât
5x dés d'action Monstre
8x jetons Étourdi & Silence
4x jetons Potion
40x jetons Bouclier

- 20 boucliers de 1
- 20 boucliers de 5

25x pièces

- 10 pièces de 1
- 10 pièces de 5
- 5 pièces de 10

1x sac Éclat
28x éclats de cristal
1x sac Compétence
50x tuiles Compétence
30x pions Héros
48x pions Monstre
4x pions Céleste
2x scènes
8x anneaux d'identification
1x bac de défusse
1x livret de règles

Contenu de la boîte



1x plateau Carte



14x tuiles Journal



4x pions Céleste



1x pion Étendard



2x scènes



48x pions Monstre



1x calendrier



8x anneaux d'identification



30x pions Héros



1x bac de défausse



2x boîtes d'initiative



50x tuiles Compétence



4x plateaux Monstre



48x cartes Monstre



4x cartes Céleste



4x plateaux Héros



30x cartes Héros



30x cartes Objet



16x dés de dégât



5x dés d'action Monstre



28x éclats de cristal



25x pièces



1x dé de tour



4x dés de niveau



8x jetons Étourdi & Silence



1x sac Éclat & 1x sac Compétence



40x jetons Bouclier



4x jetons Potion

Piochez 3 tuiles Compétence et choisissez-en 1. Vous pouvez sélectionner une tuile Compétence d'une couleur différente de celle de votre héros, mais une tuile d'une même couleur vous permettra d'utiliser cette compétence plus facilement.

Mise en place des joueurs

1. Piochez 7 cartes Héros en partant du bas de la pile, choisissez-en 4 et disposez-les sur les plateaux Héros face standard visible (voir p. 8). Placez les 3 cartes Héros restantes sur la pioche Héros.
2. Pour chaque héros, piochez 3 tuiles Compétence et choisissez-en une à disposer sur l'emplacement Compétence de votre héros, face standard visible (voir p. 7). Remettez les 2 tuiles restantes dans le sac Compétence.
3. Attachez un anneau d'identification à chaque pion Héros selon le plateau Héros correspondant.
4. Placez 2 dés de dégât sur l'emplacement correspondant, le nombre « 0 » vers le haut.
5. Placez le dé de niveau à l'emplacement le plus haut (niveau 1).
6. Pour chaque héros, piochez 2 éclats dans le sac Éclat et disposez-les sur les emplacements d'éclats des héros correspondants.
7. Partagez-vous 8 pièces, vous pouvez alors visiter un village (voir p. 18 pour plus de détails sur les visites de village).



Il n'est pas obligatoire de choisir un héros de la même couleur que celle de votre plateau Héros. En revanche, la couleur de la base du pion Héros doit correspondre à celle du plateau Monstre.

Astuce : visiter un village tôt dans la partie vous permettra d'acquérir des objets ou d'apprendre d'un maître pour renforcer votre groupe.

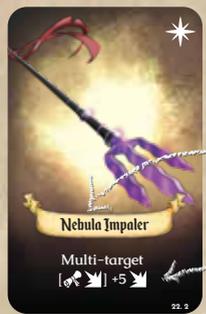


Contenu de la boîte

Objets

Fond doré : objets améliorés

Fond argenté : objets standards

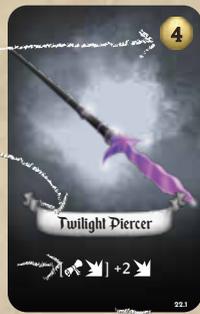


Prix

Nom

Caractéristique

Code de référence



Compétence

Fond doré : compétences améliorées

Fond argenté : compétences standards



La bordure de couleur indique quelle(s) couleur(s) d'éclat(s) sont requise(s).

Nombre et couleur(s) d'éclat(s) requis pour utiliser la compétence.

Étourdi & Silence



Lorsqu'un personnage est **étourdi**, placez un **jeton Étourdi** sur la carte du personnage correspondant. Un personnage étourdi ne pourra effectuer aucune action lors de son prochain tour. Retirez le **jeton Étourdi** à la fin du prochain tour du joueur affecté. (Un personnage qui est déjà étourdi ne peut pas l'être à nouveau.)

Silence empêche un héros d'utiliser ses **compétences**. S'il est utilisé sur un monstre, les actions du monstre seront réduites de 1 niveau. Si ses actions sont de niveau 1, il effectuera une **attaque de base**. Le **jeton Silence** est retiré à la fin du tour du personnage affecté.

Bouclier



- Lorsqu'un personnage obtient un **bouclier**, posez le nombre correspondant de **jetons Bouclier** sur sa carte.
- Lorsque le personnage protégé par un bouclier subit des dégâts, retirez le nombre de **jetons Bouclier** correspondant au nombre de dégâts reçus, ou le plus possible. Tout dégât supplémentaire affecte directement les PV du héros.
- Un personnage ne peut avoir plus de **jetons Bouclier** que son **nombre maximum de PV**.
- Retirez tous les **boucliers** à la fin du combat.

	Commencer le tour		Unité alliée		2 cibles adjacentes		Jet de dés		Étourdi
	Dégât		Ennemi		1 cible adjacente		Reculer		Compétence
	Bouclier		Tous les alliés		Échanger		Avancer		Objet
	Attaque de base		Tous les ennemis		PV		Soin		Temps
									Éclat

Carte Héros & Monstre



La couleur de l'arrière-plan correspond à celle de la classe du héros

La couleur du monstre correspond à son niveau

Code de référence



Actions réalisées par le monstre en fonction du nombre ou de l'intervalle donné par le dé. Lors de son tour, le monstre effectuera l'action indiquée sur la carte en fonction des résultats du dé.

La couleur de l'anneau d'identification du pion Monstre doit correspondre à celle de son plateau.



Bordure dorée : héros amélioré

Bordure de la couleur de la classe : héros standard

Boîte d'initiative

Le système de boîtes permet de déterminer au hasard quel personnage effectuera une action. Il y a deux boîtes : la **boîte d'initiative Monstre** (rouge) et la **boîte d'initiative Héros** (bleu). À l'intérieur de chaque boîte se trouvent quatre billes. Les couleurs des billes correspondent à celles des différents anneaux d'identification des pions des personnages, ainsi que des plateaux Héros et Monstre.



Instructions d'utilisation

- Secouez la boîte et placez-la sur une surface plane pour empêcher qu'elle se renverse ou que les billes se déplacent.
- Lorsque vous retirez le cache dissimulant les billes, ne remuez pas la boîte avant qu'elles soient toutes visibles.
- Si l'ordre des billes change avant qu'elles ne soient totalement révélées, refermez la boîte et secouez-la à nouveau pour dévoiler un nouvel ordre.
- Si la couleur d'un personnage ayant déjà effectué une action se répète, passez cette bille.

Si la boîte révèle une bille rouge, le monstre rouge effectue la première action.

Faites glisser le cache de manière à découvrir les billes une par une.



Plateau Héros

Emplacements de tuile Compétence : jusqu'à 4 compétences.

Zone pour placer les éclats et pour l'attaque de base.

Emplacement des éclats pour l'échange de positions.

Emplacement de carte Héros et Monstre.

Indique le niveau du héros, avec son nombre de PV et d'éclats par tour et au début du combat.



L'emplacement de stockage des éclats ne peut contenir que 5 éclats maximum à la fin d'un tour.

Emplacements d'objet : jusqu'à 2 objets.



Ici, le héros subit 12 points de dégâts.

Les deux dés D10 déterminent les dégâts infligés au héros. Le dé de gauche correspond au chiffre des dizaines et le dé de droite correspond au chiffre des unités. Si les PV du héros atteignent 0, le personnage est éliminé.



Ici, le héros subit 2 points de dégâts.

Plateaux Monstre

Emplacements du dé d'action : ces deux emplacements servent à indiquer si l'action a été effectuée ou non.

Dé d'action Monstre : détermine l'action du monstre.



Plateaux Monstre séparables : les plateaux Monstre peuvent être séparés pour faciliter la compréhension de la partie. Nous vous recommandons d'associer les plateaux Monstre aux positions des pions Monstre.

Dés de dégâts : les deux dés D10 servent à déterminer les dégâts infligés par le monstre. Le dé de gauche correspond au chiffre des dizaines et le dé de droite correspond au chiffre des unités. Si les PV du monstre tombent à 0, le monstre est vaincu.

Plateau de jeu

Tuile Journal : au dos de la tuile se trouve une couleur correspondant au nom de la cité.

Pendant la mise en place, disposez vos tuiles Journal et retournez-les pour révéler la face de la page.



Tuile Journal

Niveau de la tuile

Points d'intérêt de la tuile Journal : endroits à visiter dans une cité.



Temps de voyage : temps nécessaire pour voyager jusqu'à l'endroit.

Niveau du monstre : indiqué par la couleur et le symbole présents au dos de la carte Monstre correspondante.

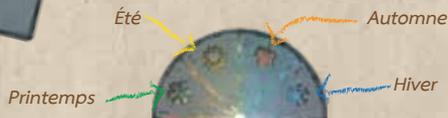
Récompense : pièces obtenues en vainquant le monstre.

Calendrier

Saisons : il y a 4 saisons de 12 unités de temps.

La roue du temps tourne chaque fois qu'une unité de temps est dépensée. La partie supérieure de la roue indique l'emplacement utilisé pour le tour actuel.

Éclats de réserve : ces 2 emplacements servent à contenir des éclats partagés entre les membres du groupe.



Temps écoulé : si la roue du temps atteint le 12e jour de l'hiver, le Céleste parvient à invoquer une Calamité et les joueurs perdent la partie.



Le Céleste a réussi son rituel sombre.

Fin du jeu



Utiliser des potions : vous pouvez utiliser une potion à tout moment, y compris juste avant de subir des dégâts. Il vous suffira de soustraire la moitié des PV max. du Héros (arrondi à l'unité inférieure) à la valeur du dé de dégâts sur le plateau Héros correspondant. Cet effet permet d'éviter les coups fatals.

Exemple : un héros avec 30 PV max. est sur le point de subir 22 dégâts. En utilisant une potion, il réduit le nombre de dégâts par 15 (moitié des 30 PV max.).

Par conséquent, le dé de dégâts affichera une valeur de 7 dégâts restants.



1 Phases de jeu

Phase de voyage

Phases de jeu

Synchro Horizon se déroule en 3 phases.

I

PHASE DE VOYAGE

Choisissez un chemin et déplacez votre groupe.

II

PHASE DE COMBAT

Combattez la horde de monstres.

III

PHASE DE VISITE

Activez un point d'intérêt et/ou visitez un village.

Phase de voyage

Commencez votre périple à Luminaria. Choisissez la cité adjacente que votre groupe souhaite visiter, puis sélectionnez un point d'intérêt dans cette cité. Placez le pion Étendard sur le symbole de ce point d'intérêt. Faites avancer le calendrier selon le nombre indiqué par le symbole du sablier à côté du point d'intérêt.



Déplacements autorisés :

- Le groupe ne peut qu'avancer sur le chemin (vers le bas et vers la droite) et ne peut pas reculer (vers le haut et vers la gauche).
- Le groupe ne peut pas passer une ville sur le chemin. Il doit obligatoirement se rendre à la prochaine cité adjacente via la route ou le canal (flèches noires).
- Le groupe ne peut choisir qu'un seul point d'intérêt par tuile Journal.

« Personne ne recule sur le chemin de la destinée. »

Si vous choisissez de vous rendre à la taverne, vous devez avancer le calendrier de 3.



Si vous voyagez vers cette cité, vous rencontrerez des monstres de niveau 1 et 2.

Si vous battez un monstre, vous obtiendrez l'accès à la taverne et vous recevrez 6 pièces.

Phase de combat

Pendant la **phase de combat**, les héros combattent pour aider les habitants de la cité, obtenir de l'expérience pour devenir plus forts, gagner de l'argent et accéder à de nouveaux endroits en battant des **monstres**.

Voici les étapes du **début de la phase de combat** :

- 1 Piochez 4 **cartes Monstre**, comme indiqué en bas à gauche de la **tuile Journal**. Piochez une carte à la fois, puis placez-la sur le plateau **Monstre** de la position la plus avancée à la position la plus en arrière.

Si la carte Monstre piochée affiche un symbole « F » (Front, avant) ou « R » (Rear, arrière) en haut à droite, placez-la à l'emplacement correspondant sur le **plateau Monstre**. Ce placement prime sur l'ordre mentionné au-dessus.

- 1 Exemple des étapes pour piocher les cartes Monstre



Retournez la première carte et placez-la en première position sur le plateau Monstre.



Il y a un "R" pour "Rear" (arrière) sur la deuxième carte, placez-la en dernière position.



Il y a un "F" pour "Front" (avant) sur la troisième carte, placez-la en première position et échangez les autres cartes.



Il y a un "R" pour "Rear" (arrière) sur la deuxième carte, placez-la en dernière position.



- 2 Jetez 4 D6 un par un en les plaçant au-dessus de chaque **carte Monstre** de gauche à droite. Placez un **dé de dégâts** avec la face 0 vers le haut sur chaque **plateau Monstre**.

- 3 Le **dé de tour** doit être de la même couleur que celle se trouvant au-dessus du nombre de la **roue du temps**.



Tournez le dé de tour pour qu'il corresponde à la couleur de la roue du temps.



Les joueurs peuvent choisir de disposer la scène des héros à gauche ou à droite. Si vous choisissez de la placer à droite, déplacez la scène des monstres à l'opposé de façon à ce que le premier monstre soit adjacent au premier héros.

13 Phase de combat

Début de la phase de combat



5 Exemple d'un héros de niveau 1 :



Si l'ennemi effectue la première action, piochez 2 éclats.



Si le héros effectue la première action, piochez 1 éclat au début du combat.

4 Vous pouvez réorganiser les héros et échanger leurs cartes **Objet**. Le héros qui se trouve devant est susceptible de subir plus de dégâts.

5 Vous devez décider si vous souhaitez attaquer en premier ou non. Si oui, piochez 1 éclat dans le sac pour chaque héros. Si vous laissez les **monstres** commencer, distribuez les éclats correspondants pour chaque héros en fonction des éclats/tours du héros.

5 Exemple d'un héros de niveau 5 :



Si l'ennemi effectue la première action, piochez 3 éclats.



Si le héros effectue la première action, piochez 1 éclat.

6 Placez chaque dé d'action **Monstre** (D6) sur l'emplacement gauche de la **carte Monstre** [I] si le **monstre** commence, ou sur l'emplacement droit [II] si le **joueur** commence.

7 Secouez la **boîte d'initiative** pour les héros et les **monstres**. Faites glisser le cache de la **boîte d'initiative** correspondante pour révéler la première bille, puis effectuez le tour du personnage.

Le monstre commence

6

Le monstre ne commence pas



Une fois le cache retiré, la couleur de la bille détermine quel personnage de la même couleur doit jouer son tour.

Tour des héros

Au moment du tour des héros, faites glisser le cache de la **boîte d'initiative Héros** pour révéler une bille. Elle désigne le personnage qui devra jouer son tour (la couleur de la bille correspond à celle du **plateau Héros**). Chaque **héros** actif peut effectuer chacune des **actions** suivantes une fois par tour. Note : les différentes **compétences** coûtent des **actions**, vous pourrez donc utiliser chaque **compétence** une fois.



1. Attaque de base

Pour effectuer une **attaque de base**, déplacez un de vos **éclats** (de n'importe quelle couleur) de l'**emplacement des éclats** à celui des **attaques de base**. Une **attaque de base** infligera des dégâts au monstre ayant le même niveau et se trouvant le plus en avant. Cette action activera également la **capacité de classe**. Il existe 3 classes :



Ensorteleur : inflige des dégâts bonus à tous les monstres du même niveau de classe du héros.



Guerrier : gagne autant de boucliers que le niveau de classe du héros.



Niveau de classe est abrégé en « CLV » (« class level » en anglais).



Rôdeur : son attaque de base inflige des dégâts bonus selon le niveau de classe du héros.

2. Échange de positions

Déplacez un de vos **éclats** (de n'importe quelle couleur) de l'**emplacement des éclats** à celui de l'**échange de positions**, puis échangez la position du **héros actif** avec celle d'un **héros adjacent** (voir p. 22).

Astuce : l'échange de positions est une stratégie de combat cruciale. Elle est parfois nécessaire afin de protéger vos héros ou pour utiliser leurs capacités spéciales.



15 Phase de combat

Actions du héros

3. Utiliser les compétences

Pour utiliser une **compétence**, déplacez le ou les **éclat(s)** requis (couleur et quantité) de l'**emplacement des éclats** à la **tuile Compétence** du héros actif.

Si le héros ne possède pas d'**éclat** de la bonne couleur pour la **tuile de compétence**, vous pouvez utiliser :

> Un éclat transparent : peut-être utilisé à la place de n'importe quelle couleur.

> Couleur de la classe : une fois par tour, un de vos éclats peut prendre la couleur de la classe du héros.



Utiliser deux compétences : si un héros Guerrier a 2 éclats rouges et 1 éclat bleu, sa capacité peut transformer son éclat bleu en rouge, qu'il devra immédiatement utiliser.



Ensorceleur : devient bleu.

Guerrier : devient rouge.

Rôdeur : devient vert.

4. Passer au niveau supérieur

Selon le chiffre situé en dessous du **marqueur de niveau**, déplacez la même quantité d'**éclats transparents** se trouvant sur l'**emplacement des éclats** à la section des niveaux sur le **plateau Héros**. Déplacez le **marqueur de niveau** de 1 case. Vous obtiendrez une récompense en fonction du niveau :

- Niveau 2-4 : piochez 3 **compétences** dans le **sac Compétence** et choisissez-en 1 à placer sur l'**emplacement des compétences** sur le **plateau Héros** correspondant, face standard visible. Remettez les compétences restantes dans le sac.
- Niveau 5-7 : retournez la **carte Héros** ou la **compétence du héros actif** pour que la face améliorée soit visible.
- Parfois, passer au niveau supérieur augmentera le **nombre max. de PV** du héros à côté du **marqueur de niveau**.



Astuce : dépensez deux éclats de la même couleur à la place d'un transparent pour gagner 1 niveau.

5. Éclats de réserve

Le **héros actif** peut déplacer les **éclats non utilisés** sur l'**emplacement des éclats de réserve** du **calendrier** si disponible. Les éclats de cette réserve peuvent être utilisés pour effectuer les **actions** du héros.

6. Retraite

Avancez le **calendrier** de 5 cases, retirez tous les dégâts infligés à chaque héros et obtenez des **éclats** en fonction des **éclats/tours** du héros. Remplacez toutes les **cartes Monstre** dans la pile correspondante selon leurs niveaux, puis mélangez-les. Ensuite, reprenez le combat à la **phase du début**.

7. Finir le combat

Terminez votre tour et passez à l'**ennemi suivant**. Faites glisser le cache sur la **boîte d'initiative Monstre**.

Astuce : si tous les héros sont vaincus, le jeu se termine et les joueurs perdent la partie. Nous vous recommandons d'utiliser l'action Retraite si vos héros sont trop blessés pour continuer le combat ou si la victoire semble impossible. De plus, vous pouvez effectuer des retraites stratégiques pour obtenir plus de ressources.



Tour des monstres

Faites glisser le cache sur la **boîte d'initiative Monstre** jusqu'à révéler la bille. Elle indique quel monstre jouera son tour (la couleur de la bille correspond à celle du **plateau Monstre**).

1. Action des monstres

Effectuez l'action en fonction de la valeur du dé d'action Monstre (D6) se trouvant au-dessus du monstre correspondant. Ce dé remplace les éclats.

Si la valeur du dé Monstre est en dessous de 1 à cause d'un effet tel que **Brûle-éclat** (voir p. 24) ou **Silence** :

- Le monstre effectue une **attaque basique** en infligeant des dégâts équivalents à deux fois le niveau du héros le plus en avant.
- Cependant, si le monstre est un **Céleste**, il effectue une attaque basique infligeant 10 dégâts.



Le dé de dégâts de ce monstre affiche un 4, infligeant 4 dégâts à tous les ennemis.

2. Lancer le dé & terminer le tour

Lancez le dé et placez-le sur l'emplacement droit du **plateau Monstre** correspondant. Terminez le tour de ce monstre et passez au prochain héros. (Faites glisser le cache de la **boîte d'initiative Héros** puis effectuez l'action.)



Étapes de fin de combat

Lorsque toutes les billes des deux boîtes d'initiative ont été révélées, le combat se termine. Suivez les étapes suivantes :



Le nombre d'éclats que peut obtenir un héros est limité selon leur niveau indiqué à l'emplacement de droite.

1. **Éclats utilisés** : déplacez dans le bac de défausse tous les éclats du plateau Héros qui ne se trouve pas dans les emplacements d'éclat.
2. Avancez la roue du temps de 1 case. Si la couleur du dé de tour ne correspond pas à celle de la case, retirez le dé de tour. Votre groupe est maintenant **épuisé**.
3. **Étape de gain d'éclats** : chaque héros obtient une quantité d'éclat égale à la valeur de leurs éclats/tours. Cependant, si le groupe est épuisé, les héros n'obtiennent que 1 éclat chacun. (Si les éclats excèdent la limite maximale, vous devez vous débarrasser de tout éclat en trop.)
4. Fermez et secouez les deux boîtes d'initiative. Pour déterminer qui commence le prochain tour, référez-vous au dé d'action Monstre.
 - S'il se trouve dans l'emplacement [I], les monstres commencent.
 - S'il se trouve dans l'emplacement [II], les joueurs commencent.

La phase de combat se termine quand tous les monstres sont vaincus, après une retraite ou lorsque tous les héros sont vaincus (vous perdez alors la partie).

Les monstres sont vaincus

Si vous battez les monstres, le groupe gagnera une quantité de **pièces** égale au symbole de pièce en bas à gauche de la **tuile Journal** correspondante, ainsi que 2 **pièces** supplémentaires pour chaque **monstre d'élite** vaincu en combat. Passez ensuite à la **phase de visite**.



Vous recevez une récompense de 6 pièces pour avoir aidé la cité et 2 pièces supplémentaires pour avoir vaincu 1 monstre d'élite.

Vainquez le Céleste et terminez le jeu.

Les Célestes demeurent à Stellaris, la dernière destination de votre périple. À cet endroit, vous devrez piocher 3 cartes Monstre (niveau 4) puis 1 carte Céleste au hasard.

Les Célestes sont considérés comme des monstres et effectueront des actions similaires.

Tous les Célestes possèdent une capacité spéciale, similaire à celle des héros (voir l'encadré doré en bas de la carte).

Si votre groupe parvient à vaincre le Céleste et le monstre en quatre saisons, vous resterez à jamais dans les mémoires parmi les plus grands héros du royaume.

Et c'est ainsi que vous remportez le jeu.



Voici les Célestes, des êtres qui demeurent à Stellaris, si puissants que seuls les plus exceptionnels des héros peuvent espérer les vaincre.

Phase de visite

Visiter un village & activer un point d'intérêt

Durant cette phase, vous pouvez choisir de visiter le **village** avant ou après avoir activé le **point d'intérêt**. Cependant, vous pouvez visiter un village une seule fois par **phase de visite**. Vous ne pouvez donc pas choisir de le visiter avant et après le **point d'intérêt**.

Après avoir terminé une action lors de cette phase, vous pouvez passer à la prochaine phase de voyage.

Visiter un village

1. Avancez la roue du temps de 3 cases.
2. Piochez 5 **cartes Héros** et 5 **cartes Objet** en partant du bas de leur pioche respective. Vous pouvez ensuite effectuer les actions suivantes (une, plusieurs, ou aucune) :



- **Acheter des objets** : vous pouvez acheter autant d'objets que vous le souhaitez. Le coût de chaque objet est indiqué sur la carte Objet correspondante. Placez-les avec leurs faces argentées visibles sur un emplacement d'objet de votre plateau Héros.
- **Inviter un nouveau Héros à rejoindre le groupe** : si vous possédez moins de 4 héros dans votre groupe, vous pouvez dépenser 8 pièces pour en ajouter un nouveau.
- **Apprendre d'un maître** : dépensez 8 pièces pour obtenir une nouvelle carte Héros qui deviendra la carte Maître. Placez-la sous une de vos cartes Héros existantes et cette carte obtiendra la capacité et la classe de la carte Maître.
- **Changer de héros** : dépensez 4 pièces pour défausser une de vos cartes Héros dans la pile et en piocher une nouvelle. Piochez également les compétences pour ce nouveau héros.
- **Se reposer** : dépensez 1 pièce par héros pour récupérer l'intégralité des PV perdus.
- **Acheter une potion** : dépensez 2 pièces pour acheter une potion.



Visitez d'abord l'église, puis le village.



Visitez d'abord le village, puis l'église.

Activer un point d'intérêt

Activer un point d'intérêt permet au joueur d'effectuer des actions qui sont uniquement disponibles à ce point d'intérêt précis (voir pages 19–20 pour plus de détails).

Les points d'intérêts sont essentiels pour vos héros. Ils permettent de se préparer au prochain combat, et d'améliorer vos compétences et vos objets. Vous pouvez aussi tester votre chance à la statue avec un jet de D6.

En fonction de la position de votre pion Étendard, vous pouvez visiter les points d'intérêt suivants :



TAVERNE

Piochez au hasard une carte Héros à ajouter à votre groupe. Ce héros ne peut pas être une carte Maître et doit être placé dans la réserve pour remplacer un héros vaincu. Il ne pourra rejoindre votre groupe qu'à la fin d'une phase de combat.



MINE

Faites un jet de . Gagnez le résultat du dé en pièce. Vous pouvez refaire un jet en échange de 1 .



GRANDE CASCADE

Tous les héros subissent 5 dégâts (sans activer les capacités passives du héros ou des objets). Vous obtenez 8 pièces.



SANCTUAIRE

Choisissez 1 héros dans la pile Cimetière (s'il y en a), utilisez-la en tant que carte Maître ou améliorez une carte Objet contre 5 pièces.



AUTEL

Piochez 5 tuiles Compétence. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 compétences pour remplacer celles de votre héros.



ÉGLISE

Obtenez 2 jetons Potion et tous vos héros seront totalement soignés.



STATUE

Faites un jet de en échange de 2 pièces. Selon le résultat, vous pouvez obtenir une récompense :

- 1 Gagnez 3 pièces.
- 2 Gagnez une carte Objet aléatoire.
- 3 Améliorez une tuile Compétence.
- 4 Un héros au choix gagne 1 niveau supérieur.
- 5 Gagnez une carte Héros aléatoire.
- 6 Gagnez 10 pièces.



ABYSSES

Défaussez le héros avec le niveau le plus élevé et tous vos autres héros gagnent 3 niveaux supérieurs. Votre groupe est maintenant limité à 3 héros.



RUINES

Obtenez une carte Objet aléatoire et 2 pièces.



NÉCROPOLE

Piochez 5 cartes Héros, puis choisissez-en 1 qui remplacera une des cartes Héros de votre groupe (les compétences, éclats et équipements restent les mêmes).



BIBLIOTHÈQUE

Améliorez une carte Maître.



VOLCAN

Jetez 1 objet pour passer un de vos héros au niveau supérieur. Si vous jetez un objet amélioré, vous obtenez un objet amélioré aléatoire et tous vos héros gagnent 1 niveau.



MONUMENT

Un héros au choix passe au niveau supérieur.



FEU DE CAMP

Visitez un village sans perdre de temps et gagnez 2 pièces.



CHAMP DE FLEURS

Chaque héros récupère 1 éclat transparent du sac Éclats ou du bac de défausse.



TOUR DU MAGICIEN

Choisissez 1 tuile Compétence et mettez-la de côté. Au prochain niveau supérieur, vous pourrez soit la prendre soit en piocher une nouvelle.



DOJO

Gagnez une carte Maître aléatoire.

Échangez des éclats contre des récompenses en fonction des détails ci-dessous :



LAC DE MANA

- ☛ X1 Gagnez 2 pièces
- ☛ X2 Gagnez 3 pièces.
- ☛ X3 Gagnez un Jeton Potion.

- ☛ X4 Gagnez une carte Objet aléatoire.
- ☛ X5 Un héros au choix gagne 1 niveau supérieur.
- ☛ X6 Gagnez 2 cartes Objet aléatoires.
- ☛ X8 Gagnez une carte Objet améliorée aléatoire.



DONJON

- Vous commencerez la phase de combat en piochant 4 cartes Monstre (niveau 4) à la place des cartes habituelles.
- Si vous piochez une carte Monstre d'élite, placez-la en bas de la pioche Monstre et piochez une nouvelle carte.
- Dans le donjon, vous ne pouvez pas vous retirer du combat et les règles pour les héros épuisés ne s'appliquent pas.
- Si vous remportez le combat, vous obtenez une carte Héros Légendaire aléatoire. Vous pouvez ensuite choisir de l'assigner comme carte Maître ou de remplacer un de vos héros.

Recruter un nouveau héros, utiliser les cartes Objet, apprendre d'un maître

Recruter un nouveau héros

1. Placez la nouvelle **carte Héros** face standard visible sur un **plateau Héros** vide ou échangez-la avec votre Héros actuel.
2. Le dé de niveau doit être égal au niveau de la tuile Journal, - 1.
3. Obtenez les récompenses à chaque niveau, un par un. (Exemple : piochez 3 tuiles Compétence et choisissez-en 1).
4. Récupérez 2-3 **éclats** pour le héros selon son niveau ou utilisez le nouveau héros en **carte Maître**.



Vous pouvez placer la nouvelle carte Héros sur un emplacement vide du plateau Héros.

Comment utiliser les objets

- Les objets appartiennent à tout le groupe, mais un seul personnage à la fois peut équiper l'objet et bénéficier de ses capacités.
- La capacité d'un objet peut être utilisée lorsque les conditions d'activation sont remplies (ex. : en utilisant une **compétence**, lors d'un échange, lorsque le héros **subit des dégâts** ou en **activant un héros**).
- Les objets ne sont pas consommés ni défaussés après utilisation.
- Si le héros avec l'objet équipé est vaincu, l'objet n'est pas perdu. En revanche, il ne pourra pas être équipé par un autre personnage au début d'une nouvelle bataille.

Piochez 3 tuiles Compétence et gardez-en

1 au choix. Placez-la de façon à ce que la face argentée soit visible.



Ici, vous devez piocher 2 éclats puisque le héros est au niveau 3.

Piochez au hasard des éclats dans le sac et placez-les sur les emplacements d'éclats de votre héros.



Puisque vous avez trouvé un héros dans une cité de niveau 4, il commencera au niveau 3.

Apprendre d'un maître

- Au lieu de placer un héros dans un emplacement vide sur le plateau Héros, vous pouvez le **transformer en carte Maître**.
- Le héros a maintenant **2 capacités** : une capacité de la carte Héros et une capacité de la carte Maître.
- L'attaque basique utilisera les capacités des **deux classes simultanément** (les effets doubles si les classes sont les mêmes)
- Vous pouvez utiliser des **éclats** des deux couleurs **deux fois par tour** : une fois un éclat de la même couleur que votre classe et une fois un éclat de la même couleur que la classe de la carte Maître.
- Si le héros est vaincu, le maître retourne dans la pioche Héros.
- Un maître par héros. (Le héros ne peut pas avoir plus de 1 maître.)



Vela Mercantalis obtient la capacité de la carte Maître en dessous d'elle et combine les capacités des deux classes.

Position, avancer, reculer et échanger

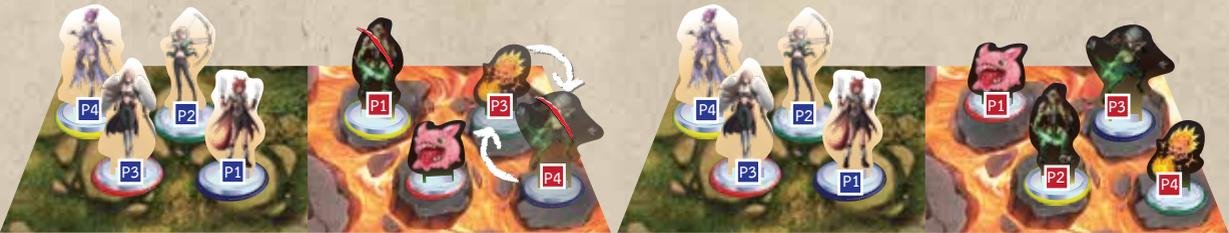
La position est l'endroit où se trouve un personnage sur la scène. Du côté des héros, les positions sont les suivantes : P4 (arrière), P3, P2 et P1 (avant). Le côté des monstres est en miroir, les positions P1 étant face à face.



- 1 PUSH RECULER** : pour faire **reculer** un ennemi vers une position avec un nombre plus élevé (le déplacer vers l'arrière ou « R »). Par exemple, reculer une unité de P1 à P2.



- 2 PULL AVANCER** : pour faire **avancer** un ennemi sur une position avec un nombre moins élevé (le déplacer vers l'avant ou « F »). Par exemple, avancer une unité de P4 à P3.



- 3 ÉCHANGE DE POSITION** : l'échange permet à deux personnages alliés d'échanger leur position dans une zone précise.

Si aucune portée ou zone n'est spécifiée sur la compétence, vous pouvez échanger deux personnages sans prendre en compte leurs positions. L'action Échanger doit respecter les règles suivantes :

1. Déplacez le personnage qui effectue l'échange à la position de destination.
2. Ensuite, tous les personnages alliés se trouvant à des positions aux numéros plus élevés que la position libérée doivent être déplacés pour remplir les positions libres vers l'avant (« F »).



Règles d'élimination

Un personnage est éliminé lorsque les points de dégâts subits (indiqués par les dés de dégâts) sont égaux ou supérieurs aux points de PV max. du héros.

Une fois le personnage éliminé, retirez immédiatement son pion ou sa miniature de la scène. Si le numéro de la position libérée est plus petit, vous devez déplacer les pions ou les miniatures aux positions les plus élevées pour remplir celle laissée libre. Le personnage sur la position au numéro le plus élevé est considéré comme étant le « plus en arrière ». L'ordre des positions est la suivante :



Exemple 1 : un personnage est éliminé.



Exemple 2 : les positions des personnages changent.



Exemple 3 : lorsqu'un personnage « plus en arrière » est éliminé.

Exemple 2 : les positions des personnages changent.

Défaite des héros

- Défaussez la carte Héros dans la pile Cimetière.
- Remettez le jeton Compétence du héros dans le sac Compétence.
- Mettez tous les éclats du héros au rebut dans le bac de défausse.
- Tous les objets que le héros vaincu avait équipés sont conservés. Ces objets seront transmis à un autre héros avant la prochaine phase de combat.



Lorsqu'un personnage vaincu est activé

Si c'est le tour d'un héros déjà vaincu, piochez un éclat dans le sac Éclat et attribuez-les au héros de votre choix.

Si c'est le tour d'un monstre déjà vaincu, le héros de votre choix reçoit 3 dégâts (ces dégâts ne peuvent pas être bloqués par un bouclier ou par les capacités passives du héros ou des objets).



Exemple : si c'est votre tour, mais que vous n'avez pas de héros sur le plateau jaune, piochez 1 éclat et donnez-le à un membre de votre groupe.



Si c'est le tour d'un monstre rouge, mais qu'il a déjà été vaincu, un héros subit 3 dégâts.

Brûle-éclat

- A Sur votre personnage :** vous devez choisir et mettre au rebut le nombre d'éclats indiqué par l'action Brûle-éclat
- B Sur un monstre :** la valeur du dé d'action du monstre est réduite par la quantité indiquée par l'action Brûle-éclat. Si la valeur du dé tombe à 0, placez le dé au-dessus de l'emplacement du monstre et il effectuera une attaque basique à la place (voir p. 16).



Lorsqu'un ennemi brûle 1 éclat, vous devez choisir et mettre au rebut 1 éclat dans le bac de défausse.



Lorsque vous brûlez 1 éclat au monstre, son dé est réduit d'une valeur de 1.

Règles du Mulligan

Au moment de passer au niveau supérieur, vous piochez 3 **tuiles Compétence** parmi lesquelles vous en choisissez 1. Si vous n'êtes pas satisfait des options piochées, vous pouvez déclarer un **Mulligan** pour « tenter votre chance ». Cela vous permet de piocher à nouveau, mais avec moins d'options à chaque tentative.

- **La première pioche (3 tuiles) :** après avoir pioché 3 tuiles Compétence du sac Compétence. Premier choix de Mulligan : si vous n'aimez pas vos options, vous pouvez déclarer un Mulligan. Pour ce faire :

1. Mettez les 3 tuiles de côté. Vous ne pourrez plus choisir ces tuiles.
2. Piochez 2 nouvelles tuiles Compétence.

- **Deuxième choix de Mulligan :** après votre deuxième pioche, il vous reste une dernière chance de déclarer un Mulligan. Pour ce faire :

1. Mettez les 2 tuiles de côté. Vous ne pourrez plus choisir ces tuiles.
2. Piochez 1 nouvelle tuile Compétence. Vous devez garder cette tuile, peu importe si elle vous convient ou non.

Après avoir choisi votre compétence, remettez toutes les tuiles Compétence (y compris celles mises de côté) dans le sac Compétence.

Exemple 1 :
Première pioche
(choisissez 1 tuile sur les 3).

Exemple 2 :
Premier Mulligan
(choisissez 1 tuile sur les 2).

Exemple 3 :
Second Mulligan
(vous devez choisir cette tuile).

Cible par défaut

Sauf mention contraire, toute action visant à affecter un adversaire ne touchera que l'ennemi le plus proche.



Cible unique

Cibler la même position

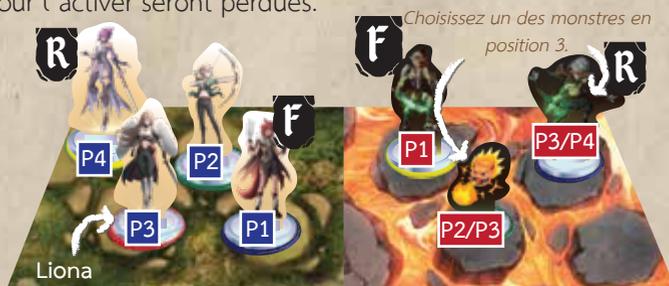
Si plusieurs personnages (ex. : deux ennemis) se trouvent sur la même position et qu'une capacité cible cette même position, le joueur peut choisir sa cible.

Cibler ses alliés et soi-même

Les compétences peuvent également cibler des personnages alliés ou le héros l'utilisant. La description de la compétence le précisera (ex. : « Cible n'importe quel personnage »).

Aucune cible valide

Si une action ou une compétence nécessite une cible, mais qu'il n'y a aucune cible valide disponible sur la scène, vous ne pourrez pas l'utiliser et elle sera considérée comme un échec. Toutes les ressources dépensées pour l'activer seront perdues.



Si Liona utilise une compétence qui cible une seule position (ex. : P3) avec plusieurs monstres ennemis, vous pouvez choisir quel monstre en P3 sera affecté.

Cibles multiples

Certaines compétences permettent d'affecter plusieurs cibles à la fois (ex. : «  », «  »).

Un effet par personnage

Lorsqu'une compétence affecte plusieurs cibles, chaque personnage ne pourra être ciblé qu'une fois par cette compétence, sauf mention contraire (ex. : « cette compétence peut toucher la même cible deux fois »).

Effets affectant des cibles multiples

Tous : affecte tous les personnages d'un certain type sur la scène.

Position : affecte tous les personnages occupant une position ou une zone précise (ex. : « tous les personnages en position 3 »).

Adjacent : affecte une cible principale puis touche une ou plusieurs cibles supplémentaires, souvent celles adjacentes à la cible principale. La description de la compétence indique les conditions exactes.

FAQ

1. Est-ce qu'un personnage peut passer au niveau supérieur en dehors d'un combat ?

Réponse : oui. Un personnage peut passer au niveau supérieur au début de leur tour ou en visitant certains points d'intérêt.

2. Est-ce que passer un personnage au niveau supérieur restaure ses PV manquants ?

Réponse : non. Bien que, dans certains cas, passer au niveau supérieur augmente les PV maximum d'un personnage, il ne sera pas totalement soigné.

3. Est-ce qu'il faut effectuer les actions dans un ordre précis ?

Réponse : non, il n'y a pas d'ordre défini. Cependant, la séquence que vous choisissez pour effectuer vos actions est importante d'un point de vue stratégique.

4. Est-ce que je peux utiliser plus d'une compétence par tour ?

Réponse : oui, vous pouvez utiliser plusieurs compétences par tour, à condition que vous disposiez de suffisamment d'éclats à dépenser en échange. En revanche, chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

5. À quoi sert le symbole de faction ?

Réponse : il sera utilisé pour une prochaine extension.

6. Est-ce qu'il y a une limite maximale aux jetons que je peux avoir ?

Réponse : non. Si vous n'avez plus de jetons à votre disposition, vous pouvez utiliser un autre élément en remplacement.

7. Est-ce que les changements de saisons provoquent des événements particuliers ?

Réponse : non, pas pour l'instant.

8. Est-ce que les anneaux d'identification sont obligatoires dans toute la partie ?

Réponse : non, ils ne sont pas obligatoires. Leur but est d'aider à différencier les personnages quand cela devient difficile. Par exemple, lorsque vous avez plusieurs monstres identiques sur le plateau ou si vous utilisez des miniatures Héros non peintes.

9. Est-ce que je peux vendre des objets ?

Réponse : il n'y a pour l'instant aucun moyen de vendre des objets.

10. Est-ce que je peux choisir les éclats à piocher dans le sac ?

Réponse : seulement si l'effet mentionne le terme « choisir ». Dans ce cas, vous pouvez piocher un éclat au choix.

11. Que se passe-t-il si j'obtiens un nouveau héros, mais que mon groupe est déjà complet ?

Réponse : vous pouvez placer le nouveau héros à côté de votre plateau Héros pour le garder en réserve. Avant de commencer votre prochaine phase de combat, vous pouvez l'échanger contre un héros de votre groupe, ou l'utiliser pour remplir un emplacement vide.

12. Que se passe-t-il si j'obtiens un nouvel éclat, un objet ou une nouvelle compétence, mais que mes emplacements sont déjà complets ?

Réponse : vous ne pouvez pas dépasser la limite. Si vous gagnez un nouvel éclat, un objet ou une nouvelle compétence, vous devez choisir immédiatement de l'échanger contre un des vôtres ou de le défausser.

13. Quand puis-je utiliser une potion ?

Réponse : vous pouvez en utiliser une à tout moment, y compris juste avant que votre héros ne subisse un coup fatal.

14. Est-ce que je peux dépenser plus de « temps » pour visiter un point d'intérêt en plus ?

Réponse : ce n'est pas une option pour l'instant.

15. Est-ce que je peux améliorer la carte Maître ?

Réponse : il est possible de le faire en visitant certains points d'intérêt.