



Sommaire

Préambule	3
Règles	4
Elements de jeu	4
Concepts principaux	9
Mise en place du jeu	23
Jouer la partie	29
Actions	32
Chevaliers et Cyphers	38
Escouades	40
Terrain	46
Conditions de victoire	52
Reference	59
Boosts	59
Actions générales	61
Traits	64
Structure du jeu	68
Capacités	72

Préambule

La Calamité Darkspace engloutit l'espace. Inéxorablement, elle dévore des galaxies toutes entières, leurs lumières s'éteignant une par une. Une seule galaxie a survécu, repoussant désespérément la menace d'extinction grâce à la force de ses héros. Ce livre est votre meilleure chance de vous plonger dans ce conflit épique avec votre propre cadre de champions surpuissants, pour combattre la Calamité et déterminer le destin de l'univers.

Relic Knights est un jeu de stratégie sur table rapide et dynamique qui utilise des figurines de 30mm finement sculptées pour représenter les héros et leurs némésis sur le champ de bataille. Relic Knights utilise un système de cartes pour représenter l'Esper, l'énergie qui relie l'univers. Les joueurs piochent et utilisent cet Esper pour libérer des attaques dévastatrices et des contrecoups rusés sur leurs ennemis.

Une force dans Relic Knights s'articule autour d'un Chevalier Paladin ou d'un Chevalier Pèlerin, des individus puissants, qui manipulent l'Esper, ce sont les chefs de cadre et ils déterminent quelles autres figurines peuvent être sélectionnées.

Chaque Chevalier est lié à un Cypher, un être composé d'Esper pur, qui a choisi un Chevalier reflétant ses propres motivations et désirs et qui leur offre des pouvoirs dépassant les capacités des mortels. Le Chevalier et son Cypher sont rejoints au combat par des individus qui se sont ralliés à leur cause et formeront leur cadre.

Certains cadres sont formés uniquement d'individus uniques, chacun d'eux étant un héros puissant, combattant pour une cause sacrée à leurs yeux. D'autres sont entourés de suivants et de seconds couteaux - de simples soldats, la plupart ayant rejoint un Chevalier au service d'une plus grande cause : nation, race, foi ou avarice. Sans même tenir compte de leur composition, une fois qu'un Chevalier dirige leurs charges, ces cadres forment les forces de combat les plus puissantes que la galaxie ait jamais vu.

Tandis que la Calamité surgit, ils représentent le dernier espoir de l'univers. Leurs actions décideront de la survie de l'univers ou de la destruction de toutes choses.

Règles

Avant de jouer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la taille de la partie et recruter leurs cadres. Les joueurs déterminent qui est le Héros et qui est l'Antagoniste. L'Antagoniste génère le scénario que les joueurs vont utiliser. Les joueurs mettent ensuite en place le décor en posant les éléments chacun leur tour puis déploient à tour de rôle leurs unités sur le champ de bataille. Une fois que les unités sont placées, ils préparent leur file d'attente et piochent leur main de cinq cartes, ainsi la bataille commence.

Au cours de la bataille, les joueurs activent leurs unités tour à tour. Au cours de l'activation d'une unité elle pourra réaliser un mouvement initial, réaliser une action, puis effectuer un mouvement secondaire. Les joueurs ramènent leurs files d'attente à zéro. Le jeu continue ainsi tour après tour jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu assez de points de victoire pour gagner ou que son adversaire abandonne.

Elements de jeu

Avant de démarrer une partie de Relic Knights, il vous faudra plusieurs éléments essentiels. Cette section détaille ces différents éléments de jeu.

Objets

Un objet est n'importe quel élément de jeu placé sur la table. Ceci inclut les figurines, le décors, les marqueurs et les jetons. Souvenez vous qu'une règle se réfère aux objets, elle peut parler de n'importe quel élément de jeu.

Modèles

Les modèles sont les figurines et les marqueurs utilisés au cours de la partie. Les figurines de votre cadre sont les figurines amies, celles de l'adversaire sont les figurines adverses.

Unités

Chaque figurine ou groupe de figurines représentée par une seule et même carte est appelée unité. Une unité constituée de plusieurs figurines de n'importe quelle type est une escouade. Les unités ont toutes un certain nombre d'attributs qui sont utilisés pour définir leurs capacités, leurs forces et leurs faiblesses.

Pochettes plastifiées

Au cours d'une partie, il sera nécessaire de prendre note d'un certain nombre d'éléments sur la carte de jeu d'une unité ; Santé, Esper Cumulté, Identification des Acolytes. Nous vous recommandons d'utiliser des pochettes plastiques transparentes et un marqueur effaçable pour prendre ces notes sans endommager les cartes

Cartes d'unités

Toutes les unités sont représentées par deux cartes, une carte de jeu et une carte de référence. La carte de jeu est placée à côté de la table, sur le tableau de bord, et utilisée pour suivre les activations de l'unité, sa santé et ses compétences.

La carte de référence détaille les capacités, actions et traits de l'unité. La taille des cartes de Chevaliers est doublée, en raison du plus grand nombre de règles qu'ils utilisent mais cette carte n'a pas d'effet en jeu. Les cartes de références ne peuvent pas être utilisées sur le tableau de bord.

Nom : C'est le nom de l'unité et la façon dont on l'identifie sur le champ de bataille.

Faction : La plupart des unités appartiennent à une des nombreuses organisations ou groupes présents dans l'univers. La faction d'une unité montre son allégeance à un de ces groupes. Certaines capacités, pouvoirs et effets peuvent affecter certaines factions de façon différente.

Affinité : Chaque être vivant dans l'univers est influencé par un Esper, l'une des énergies qui forment les bases de la construction de l'existence. La plupart des êtres ont une connection particulière avec une de ces facettes de l'univers, une connection qui aide à définir ses pouvoirs et capacités. La couleur de chaque symbole de faction indique avec lequel des six types d'Esper la figurine partage une affinité. Les détails sur l'affinité sont détaillés dans les [concepts principaux](#).

Type : Il existe plusieurs types de figurines utilisées dans Relic Knights :

- Chevalier Paladin : les Paladins sont des guerriers et des héros, bénéficiant des dons offerts par les Reliques, des constructs puissants d'Esper, et rendus surpuissants par les créatures mystiques connues sous le nom de Cyphers. Avec les Chevaliers Pèlerins, les Paladins sont appelés les Chevaliers.
- Chevalier Pèlerin : Les Pèlerins ont seulement découvert un Cypher depuis peu et ils parcourent maintenant la galaxie pour prouver qu'ils sont dignes d'une Relique qui leur serait propre. Avec les Chevaliers Paladins, les Pèlerins sont appelés les Chevaliers.
- Cypher : Créatures énigmatiques faites d'Esper pur, les Cyphers détiennent les clés des

Carte de Jeu

Nom
Affinité | Faction | Type | Drapeau d'Acolyte

Coût
Vitesse
Mélée
A distance
Psychique
Armure
Esper Cumulé

Taille
Socle

Barres de santé

Carte de Référence

Affinité
Portrait | Nom | Faction | Type

Traits
Capacités

Actions


mystères de la Calamité Darkspace qui est tombée sur l'univers. Chaque Cypher est lié à un seul Chevalier Paladin ou Pèlerin.

- Unique : Les Uniques sont les individus qui ont rejoint le Cadre d'un Chevalier en recherche de gloire et d'aventures.

- Acolytes : Les Acolytes sont une panoplie assez vaste de nobles guerriers, de soldats entraînés, de coureurs rusés et d'autres qui rejoignent les chevaliers pour les batailles.

- Escouade : Les escouades sont des unités de plusieurs figurines fortement liées qui fonctionnent ensemble sur le champ de bataille pour un effet dévastateur.

Carte de référence de Chevalier

	Faction	Nom	Type	Emanation de l'Esper								
Affinité		SEBASTIAN CROSS	SHATTERED SWORD RELIC KNIGHT									
Portrait												
Traits	<p>TRAITS: Human</p> <p>ABILITIES: Cypher (Rook), Law Master</p> <p>CADRE ABILITY</p> <p>OATH OF THE SIX: If Sebastian can be a legal target for the attack, redirect it to him.</p>											
Capacités	<p>DIVINE PROTECTION: Replace Sebastian's Armor with the value below.</p> <table border="1"> <tr> <td>Held Esper:</td> <td>1 - 2</td> <td>3 - 4</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Armor:</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> </tr> </table>				Held Esper:	1 - 2	3 - 4	5+	Armor:	5	6	7
Held Esper:	1 - 2	3 - 4	5+									
Armor:	5	6	7									
Faculté du Cadre	<p>BENEDICTION: Damage 6, Push 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Increase to Damage 9 - Increase to Push 6 <p>SHATTERED SWORD: Damage 8, Piercing 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Increase to Damage 10 - The target may not <p>WRATH: Pull 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gain Damage 6 - Increase to Pull 9 <p>CONVICTION: Armor 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gain Recover 4 <p>SPEARHEAD:</p> <p>Move Sebastian 6". After this movement, all models within 3" are pushed 5". Sebastian cannot make a follow-up move.</p>											

Coût : Toutes les unités ont une valeur en points qui définit la valeur générale de l'unité sur le champ de bataille. En général, les unités les plus chères sont plus efficaces que les unités les moins chères. Quand les joueurs recrutent leurs cadres, le coût total de toutes leurs unités détermine la taille de la partie. Plus d'informations sur le recrutement du cadre dans [Mise en place de la partie](#).

Socle : Chaque figurine est munie d'un socle sur lequel elle se tient. Ce socle représente l'espace que la figurine occupe et aide à déterminer les lignes de vue. Une figurine doit être assemblée de façon à tenir sur son socle. Les tailles de socles sont définies en millimètres.

Taille : La taille d'une unité détermine comment elle interagit avec les autres unités et objets. Les unités disposent d'un attribut de taille de 0 ou plus. La taille d'une unité est utilisée pour déterminer les lignes de vue, comme expliqué dans les [concepts principaux](#).

Armure : L'armure d'une unité représente sa résistance ou sa protection contre les dégâts. L'armure réduit le nombre de dommages qu'une unité subit quand elle est touchée. Infliger des dommages est décrit dans [Actions](#).

Vitesse : La vitesse d'une unité est utilisée pour déterminer à quelle vitesse elle se déplace sur le champ de bataille. cette caractéristique est séparée en deux.

La première valeur indique la distance maximale à laquelle l'unité se déplace avant de réaliser une action au cours de son activation, c'est le mouvement initial.

La seconde valeur indique la distance maximale à laquelle l'unité se déplace après avoir réalisé

une action. C'est le mouvement secondaire. Les règles de mouvement sont expliquées dans les [concepts principaux](#).

Santé : Quand une unité subit des dommages, elle s'approche de sa fin sur la champ de bataille. La santé d'une unité détermine le nombre de dommages qu'elle peut subir avant d'être retirée du jeu. Quand la santé d'une unité atteint zéro, elle est retirée du champ de bataille. Les joueurs utilisent la carte de jeu pour tenir le compte de la santé de l'unité au cours de la partie, quand des dommages sont infligés ou quand l'unité est soignée.

Accumulation d'Esper : La plupart des unités ont la capacité de conserver l'Esper, appelée Accumulation d'Esper, afin de le libérer pour des attaques puissantes. Il existe de nombreuses façons de gagner de l'Esper, plus de détails dans [Cumuler l'Esper](#).

Caractéristiques de combat : L'efficacité d'une unité au combat est déterminée par ses capacités de combat. Les capacités de combat sont séparées en trois catégories basées sur le type d'attaques : Mêlée, A distance, Psychique. Mêlée représente les aptitudes de l'unité au corps à corps avec un assortiment large d'épées, poings, griffes etc. A Distance représente leur capacité à utiliser des armes à feu, arcs ou armes de jeu. Psychique représente les attaques réalisées en manipulant l'Esper grâce à l'esprit ou à un rituel complexe;

La première valeur est la caractéristique d'attaque, la seconde est la défense. Les capacités de combat sont détaillées dans [Actions](#).

Identification des Acolytes : Utilisez cet espace pour inscrire un chiffre, une lettre ou un symbole pour vous permettre d'identifier quelle carte appartient à quelle unité de Acolytes.

Capacités : Les capacités sont les talents et pouvoirs inhérents qu'une unité possède et qui ont un effet sur le jeu. A moins que le contraire ne soit spécifié, les capacités sont toujours actives. Si les effets d'une capacité ne sont pas décrits sur la carte d'une unité, ils le sont dans [Capacités](#).

Actions : Toutes les unités disposent d'actions spécifiques qu'elles peuvent entreprendre au cours de leur activation. Les règles pour ces actions, y compris le coût en Esper pour les utiliser et leurs effets sont détaillés dans la description de l'unité. Les détails sur les actions se trouvent dans [Actions](#).

Traits : Les traits sont utilisés pour catégoriser une unité et expliqué à quel type d'êtres elle appartient. Les traits peuvent représenter la race d'une unité, spécifier un type de troupes militaires particulier ou un archétype général. Les traits sont utilisés pour déterminer comment certains effets ou capacités les affectent. Sinon, les traits sont complètement passifs et n'ont aucun effet sur le jeu. De nombreux traits de Relic Knights sont décrits dans [Traits](#).

Paquet d'Esper

La pioche Esper est un paquet de 42 cartes standard qui représente l'Esper que les unités peuvent dépenser pour entreprendre leurs actions. Chaque joueur a besoin d'un paquet séparé. Les règles sont détaillées dans [Esper](#).

Tableau de bord

Chaque joueur dispose d'un espace près du champ de bataille appelé le Tableau de bord. Celui-ci est utilisé pour organiser les cartes de jeu, déterminer l'ordre d'activation des unités. Plus de détails sur le tableau de Bord dans [Concepts principaux](#) et [Jouer la partie](#).

Terrain

Les objets sur la table qui représentent des choses comme les arbres, les bâtiments, les collines ou d'autres éléments du champ de bataille sont considérés comme le terrain. Plus de détails dans [Terrain](#).

Matériel de mesure

Les joueurs auront souvent besoin de mesurer des distances pour les mouvements, les effets de jeu ou d'autres raisons. **Au cours de la partie, les joueurs peuvent tout mesurer à n'importe quel moment, pour n'importe quelle raison.**

Les mesures sont toujours indiquées en pouces.

Pour mesurer une distance entre deux objets, mesurez la distance la plus courte entre les deux objets à partir du bord de leurs socles.



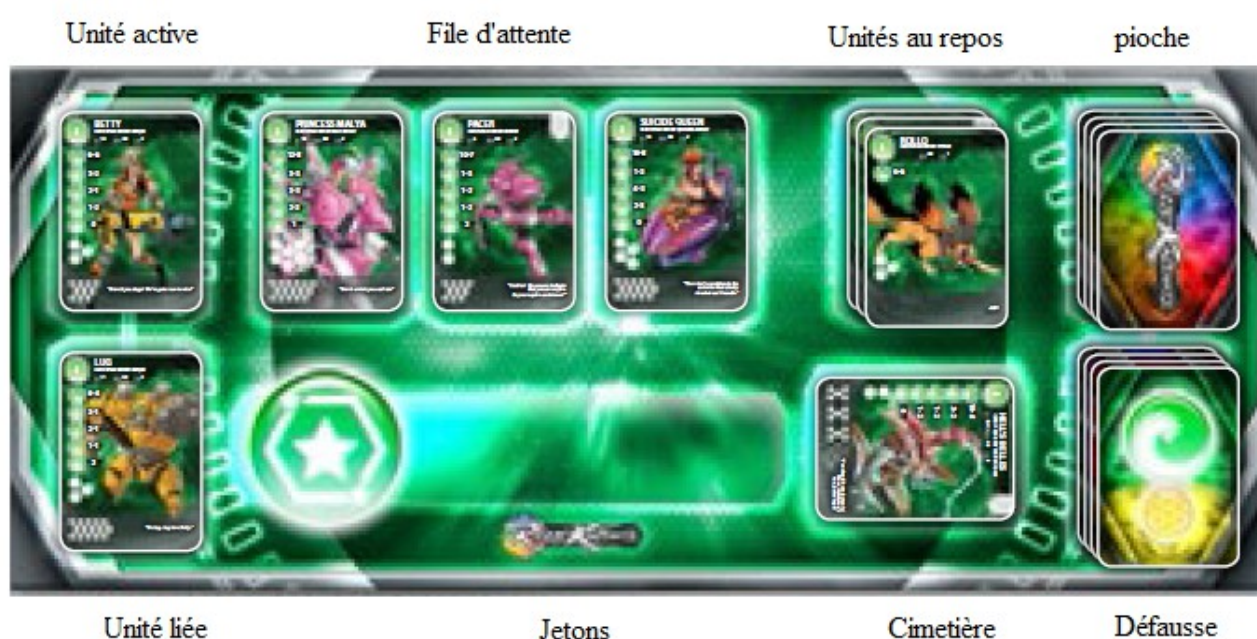
Concepts principaux

Relic Knights utilise plusieurs concepts principaux qui sont utilisés au cours du jeu. Cette section détaille comment le reste des règles fonctionne.

Tableau de bord

Chaque joueur dispose à côté du champ de bataille d'une zone que l'on appelle son tableau de bord. Chaque unité du cadre doit être représentée par sa carte de jeu sur le tableau de bord.

Tableau de bord



Unité active

La place de l'unité active est l'endroit où la carte de jeu de l'unité active est placée pendant son activation.

File d'attente

La file d'attente détermine l'ordre d'activation des unités.

Quand une unité qui la file d'attente, les unités qui y sont encore sont déplacées dans la file vers la prochaine place disponible, de la droite vers la gauche.

Une unité dont la carte est dans la file d'attente est considérée comme en attente.

Section de repos

La section de repos est la zone où toutes les unités en jeu mais hors de la file d'attente sont

placées. Une unité dont la carte est dans cette section est dite au repos.

Unités liées

Dans cet espace, on pose la carte de jeu d'une unité qui est liée et va s'activer ce tour. Les unités avec la capacité Liée [unité] sont décrites plus bas. Les unités dans cet espace sont considérées comme au repos jusqu'à ce qu'elles deviennent actives.

Cimetiere

Le cimetiere est l'endroit où les cartes de jeu sont placées quand les unités sont détruites ou retirées du jeu.

Pioche

La pioche est l'endroit où il faut placer les cartes Esper, face cachée.

Défausse

La défausse est l'endroit où les cartes d'Esper utilisées et défaussées sont placées, face visible.



Mouvement

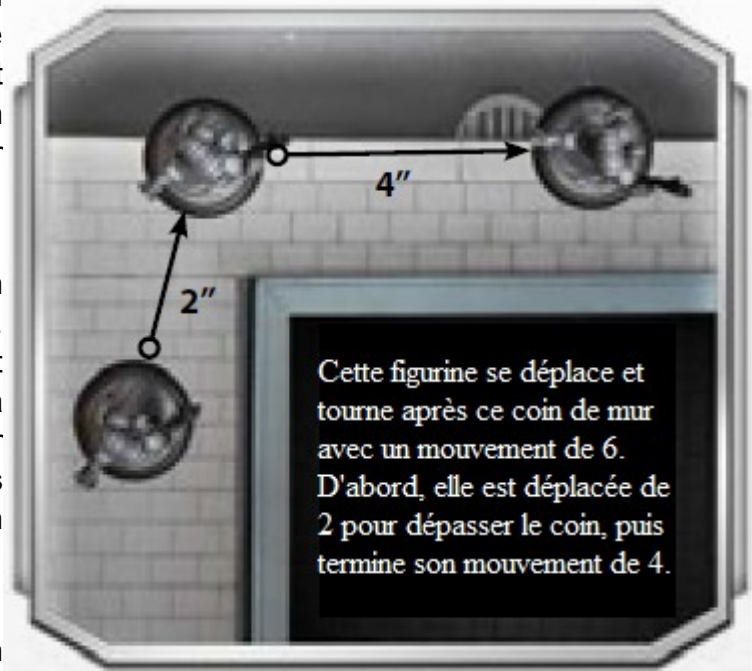
Le mouvement est une partie importante de Relic Knights. Les figurines se ruent sur le champ de bataille pour engager leurs ennemis et activer leurs pouvoirs.

Lorsqu'un objet est déplacé, mesurer la distance que parcourt l'objet depuis le bord de son socle dans la direction du mouvement. Aucune partie du socle de l'objet ne peut être déplacé plus que la valeur indiquée par la source du mouvement.

Un objet peut changer de directions aussi souvent que le joueur le désire durant le mouvement. L'objet est déplacé d'autant de pouces que désiré dans une direction avant de simplement changer d'orientation vers une nouvelle direction.

Quand un objet a terminé son mouvement, on dit qu'il est à l'arrêt. Plusieurs effets peuvent provoquer l'arrêt d'un objet avant qu'il n'ait parcouru la totalité de son mouvement. Un joueur peut aussi choisir d'arrêter un objet sans que celui-ci n'ait parcouru son mouvement complet.

Quand une règle implique de déplacer un objet, la règle indique le nombre de pouces dont on doit déplacer l'objet.



Contact

Plusieurs effets, actions et règles s'appliquent aux objets en contact avec les autres. Un objet est considéré comme en contact avec un autre si leurs socles sont en contact. Certains objets, comme le terrain, peuvent ne pas avoir de socle, dans ce cas, le périmètre de l'objet est considéré comme son socle.

Un objet en contact avec un objet ennemi peut s'en éloigner lors d'un mouvement libre ou obligatoire de n'importe quel type.

Se déplacer à travers des objets

Quand un objet entre en contact avec un autre (y compris une autre figurine), dont la taille est plus petite, il peut le traverser, ignorant réellement la présence de l'obstacle. Un objet ne peut pas traverser d'objets de sa taille ou plus grand, à moins qu'il ne possède une règle spéciale qui le lui permette (*Capacité Propulseur* par exemple)

Une figurine ne peut jamais terminer son mouvement sur une autre figurine, alors qu'il est possible de s'arrêter sur d'autres objets comme les éléments de terrain ou les jetons.

Mouvements obligatoires

Quand un objet est déplacé mais que son propriétaire ne peut pas décider de ce déplacement, il s'agit d'un mouvement obligatoire. Ceci inclut les objets déplacés par contrainte, dépassement, objets tirés ou repoussés.

Un objet qui doit effectuer un mouvement obligatoire ne peut être déplacé que sur du terrain découvert, quelle que soit sa taille.

Si l'objet entre en contact avec un autre, le mouvement est aussitôt interrompu. Si l'objet avec lequel il entre en contact est de taille 2 ou plus, l'unité subit 3 dommages. Aucun dommage n'est subi si l'objet a démarré le mouvement obligatoire déjà en contact avec l'autre objet.

Un mouvement obligatoire peut pousser une unité à tomber d'un élément surélevé et subir ainsi des dégâts, voir [Terrain](#).

Les objets qui subissent des dommages en raison d'un mouvement obligatoire peuvent utiliser des actions ou des capacités qui préviennent les dégâts. Voir [dégâts passifs](#).

Mouvement libre

Un mouvement libre est n'importe quel mouvement qui n'est pas obligatoire. Le cas le plus fréquent est celui d'un objet qui réalise un mouvement initial ou secondaire, en utilisant sa caractéristique de Vitesse. D'autres mouvements libres incluent les charges ou les feintes.

Bords de table

Les objets ne peuvent jamais sortir de la table de jeu par les bords. Si un objet utilise un mouvement libre qui le place en contact avec un bord de table, il doit terminer son mouvement dans une autre direction. Une unité qui entre en contact avec le bord de table en raison d'un mouvement obligatoire interrompt immédiatement son mouvement sans subir de dégâts.

Place

QUand un effet implique qu'un objet doit être placé sur le terrain de jeu, posez l'objet à l'endroit indiqué. Les objets doivent être placés à un endroit où une place suffisante existe pour qu'ils le soient, sans se superposer. Les effets qui empêchent un objet d'être déplacés n'empêchent pas un objet d'être placé et inversement.

Ligne de vue

La ligne de vue est utilisée pour déterminer si un objet peut en voir un autre et quels obstacles sont présents entre les deux.



La zone ombrée en bleue est la fenêtre de la figurine A pour déterminer sa Ligne de vue vers la cible B

Pour déterminer si un objet dispose d'une ligne de vue sur une figurine, vérifiez qu'aucun objet ne soit placé sur la fenêtre de vision entre la figurine et sa cible. Pour déterminer la taille de cette fenêtre, mettez vous au niveau de la table de jeu et imaginez une ligne reliant le côté gauche du socle de la figurine avec le côté gauche du socle de la cible et faites de même pour le côté droit. La fenêtre de vision est l'aire entre ces deux lignes.

Après avoir déterminé cette fenêtre, chaque objet dans la fenêtre doit être identifié comme gênant ou bloquant, en suivant les règles décrites ci-dessous.

Objets gênants

Les objets gênants peuvent fournir un couvert mais ne bloquent pas les lignes de vue. Un objet est gênant s'il respecte les conditions suivantes :

- La taille de l'objet est inférieure à la taille de la figurine et de sa cible.
- La taille de l'objet est inférieure à celle de la figurine ou de sa cible et n'est pas un objet bloquant.



Schéma 3



L'objet est plus petit que la cible B, mais fait la même taille que la figurine A, seule figurine en contact avec l'objet

Schéma 4



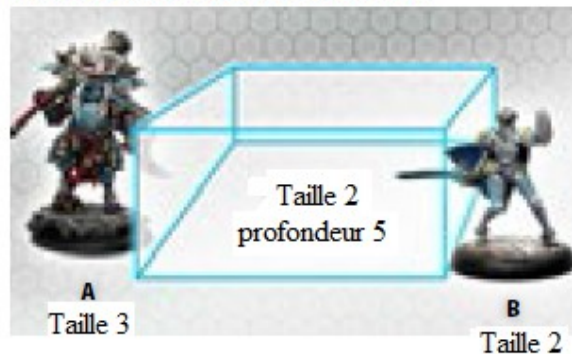
Schéma 5



L'objet est plus petit en taille que la figurine A, mais est égale en taille à celle de la cible B, qui est la seule figurine en contact avec l'objet

Schéma 6

L'objet est plus petit en taille que la figurine A mais est plus profond que 3 pouces et les deux figurines sont en contact avec l'objet



Objets bloquants

Les objets bloquants empêchent les lignes de vue. Un objet est bloquant s'il remplit une des conditions suivantes :

- L'objet est d'une taille supérieure ou égale à celle de la figurine et de sa cible (schéma 3).
- Si seule la cible est en contact avec l'objet et que celui-ci est aussi grand ou plus grand que la cible (schéma 4).
- Si seule la figurine est en contact avec cet objet dont la taille est supérieure ou égale à celle de la figurine (schéma 5).
- Si la figurine et la cible sont en contact avec l'objet et que celui-ci est d'une taille supérieure ou égale à l'un d'eux et que sa largeur est supérieure à 3 pouces (schéma 6).

Après avoir déterminé quels objets sont bloquants ou gênants dans une fenêtre de vision, essayez de déterminer si une ligne peut partir d'une figurine vers sa cible sans traverser d'objets ou en ne traversant que des objets gênants. Si une telle ligne peut être tracée, une ligne de vue existe (voir schémas 1 et 2).

Si aucune ligne ne peut être tracée ou si cette ligne traverse un objet bloquant, la ligne de vue est bloquée (schéma 3).

Couvert

Si la ligne qui permet de déterminer une ligne de vue traverse au moins un objet gênant et que la cible en est éloignant d'une distance inférieure ou égale à la taille de cet objet, elle est à couvert.

Si la taille de la cible est au moins deux fois supérieure à celle de l'objet, il est impossible de bénéficier d'un couvert (schéma 1).

Les couverts sont expliqués plus en détail dans [Terrain](#).

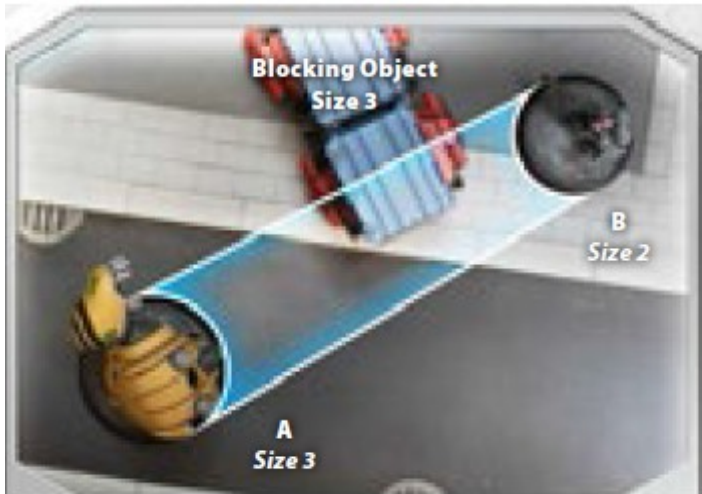


Schéma 1

La figurine A peut tracer une ligne jusqu'à la cible B. La figurine A a une ligne de vue sur la cible B

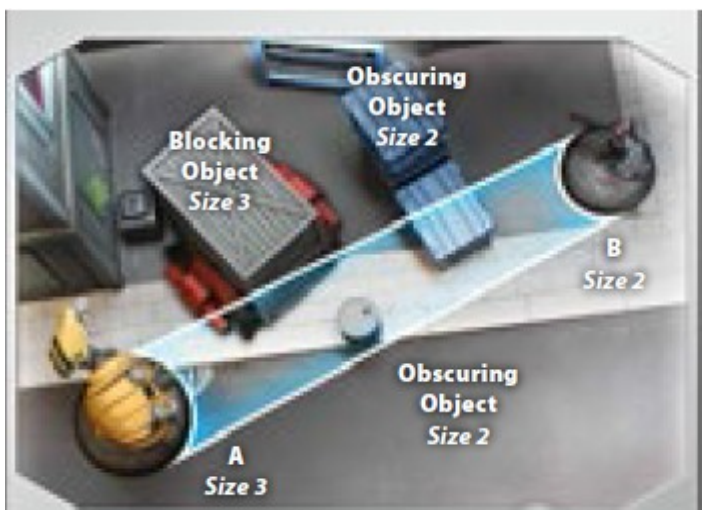


Schéma 2

La figurine A peut tracer une ligne jusqu'à la cible B, mais seulement en traversant des objets gênants.

La figurine A a une ligne de vue sur la cible B

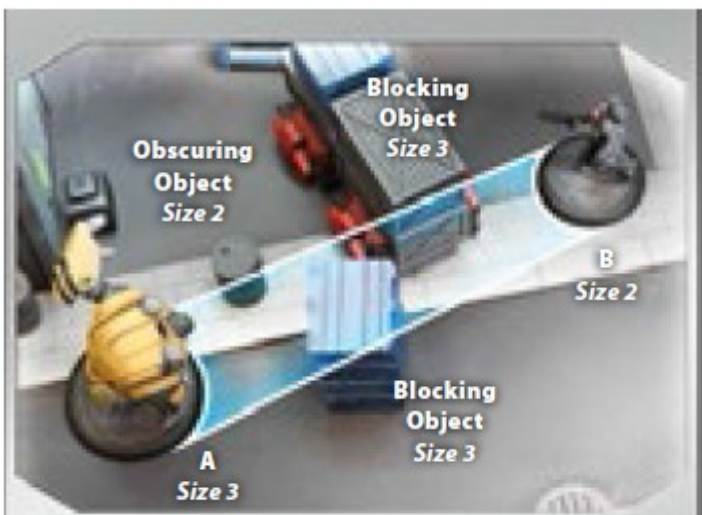


Schéma 3

La figurine A ne peut pas tracer de ligne de vue jusqu'à la cible B sans traverser d'objet bloquant.

La figurine A n'a pas de ligne de vue sur la figurine B



Couvert : schéma 1

L'objet gênant a une taille de 1

La cible B est à moins de 1 pouce de l'objet et est à couvert

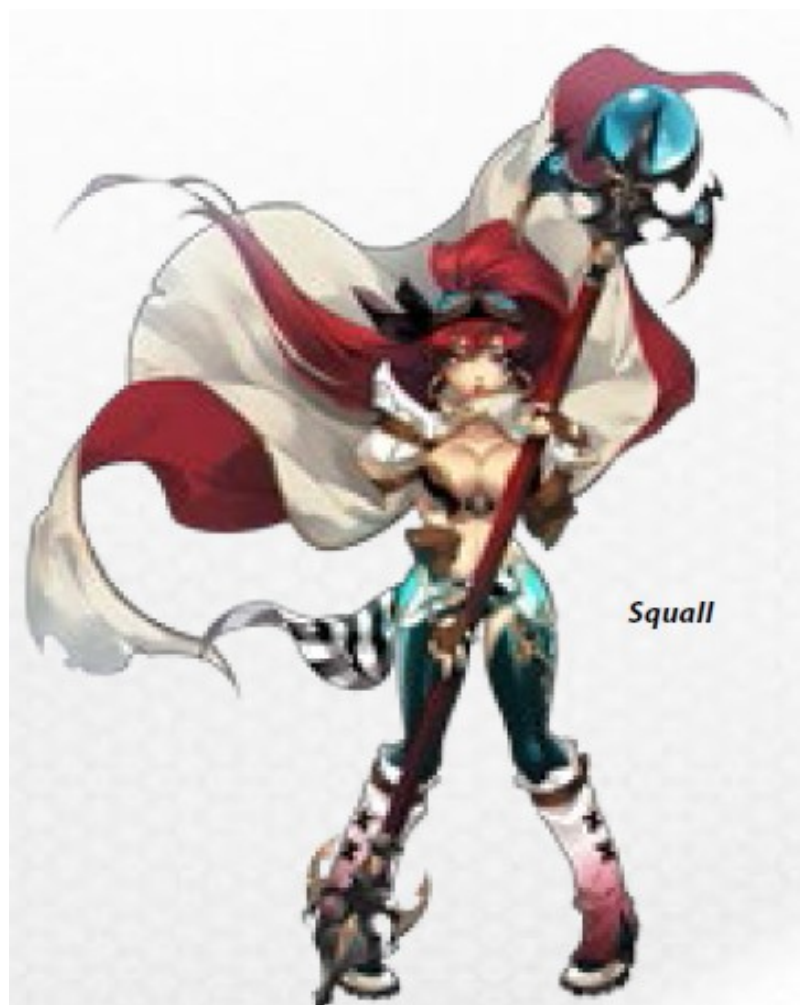
La cible C est à moins de 1 pouce mais de taille 3 et n'a donc pas de couvert

La cible n'est pas à moins d'1 pouce de l'objet et n'est pas à couvert



Orientation

Même si la figurine fait face à une direction spécifique, il est inutile de déterminer son orientation réelle. Considérez que toutes les figurines peuvent voir dans toutes les directions



Affinités avec l'Esper

L'Esper est l'énergie primale qui relie tout dans l'univers. L'Esper est partout et se diffuse en tout. Certaines espèces manipulent l'Esper grâce à leurs technologies, d'autres par la méditation ou le mysticisme, alors que certaines en usent à un niveau purement instinctif.

Il existe six types d'Esper : Création, Ordre (*Ndt :Law sur les cartes de jeu*), Corruption, Entropie, Chaos et Essence. L'affinité d'une unité est représentée par la couleur de l'icône de sa faction sur sa carte de jeu et sa carte de référence. Toutes les unités disposent d'un seul type d'Esper qui représente leur alignement et que l'on appelle Affinité.



Les types d'Esper qui se situent de chaque côté d'un Esper de référence sur la roue de l'Esper sont dits sympathiques, alors que l'Esper qui se trouve directement de l'autre côté de la roue est dit en opposition. Les unités Radiantes et du Vide ne sont en sympathie avec aucun esper et en opposition avec les trois Esper qui leur font face. Pour la plupart des batailles, une unité fera

partie d'un cadre dont toutes les troupes utilisent la même Affinité, mais certaines unités spécifiques ou scenarios particuliers peuvent permettre des alliances avec des unités d'une affinité différente.

Paquet d'Esper

Le paquet d'Esper est un paquer de 42 cartes qui représentent l'Esper que les unités vont dépenser pour entreprendre leurs actions. Chaque paquet d'Esper est standard et ne peut pas être modifié. Chaque joueur pioche dans son propre paquet au cours du jeu. Piocher n'est jamais une option, que ce soit en raison d'un effet de jeu ou d'une phase particulière, quand un joueur doit piocher une carte, il ne peut pas faire autrement. Un joueur ne peut jamais piocher de cartes ou regarder le paquet, à moins que le contraire ne soit mentionné par les règles.



Chaque joueur démarre la partie avec cinq cartes, appelées la main du joueur. La main d'un joueur est secrète et les cartes ne sont révélées que pour payer le coût d'une action ou qu'un autre effet de jeu force le joueur à révéler des cartes. Au cours du jeu, certaines actions et effets peuvent provoquer un changement du nombre de cartes dans la main d'un joueur.

Les cartes qui sont dépensées ou défaussées sont placées dans la Défausse du joueur.

Un paquet est composé de trois types de cartes : Standard, Néant et Etincelant.

Standard

Les cartes standards présentent un type d'Esper primaire et un type secondaire. L'icône la plus grosse représente l'Esper primaire, la plus petite l'Esper secondaire.

Un joueur peut choisir de dépenser soit le type primaire avec une valeur de 2 points d'Esper, soit le type secondaire avec une valeur de 1 point d'Esper.

Néant

Les cartes Néant n'ont pas de type d'Esper et ont une valeur de 0 points d'Esper.

Etincelant

Les cartes Etincelantes ont une valeur de 1 Esper du type choisi par le joueur.

Quand une carte standard est utilisée, un seul type d'Esper peut être utilisé.

Piocher dans le paquet

Quand la dernière carte de la pioche est tirée, le jeu est en pause. La Défausse est mélangée et devient le nouveau paquet d'Esper. Puis le jeu reprend.

Retourner les cartes

Certains effets de jeu nécessitent de retourner des cartes. Les cartes retournées sont piochées du dessus du paquet d'Esper et révélées à tous les joueurs. L'effet qui a provoqué ce retournement de carte est résolu et les cartes sont remises dans le paquet puis celui-ci est mélangé.

Si l'effet nécessite que vous ajoutiez les types d'Esper des cartes retournées, additionnez les points d'Esper primaire et secondaire de la ou des cartes. L'Esper primaire comptant pour 2, le secondaire pour 1. Les Etincelantes comptent pour 1 Esper de n'importe quel type, choisi par le joueur qui retourne la carte. Les cartes Néants comptent pour 0.

Cumuler l'Esper

La plupart des unités peuvent conserver un peu d'Esper, accumulant l'énergie pour accomplir ensuite des actions plus dévastatrices. L'énergie ainsi accumulée est l'Esper cumulé.

Les unités cumulent de l'Esper par des moyens variés. Certaines figurines peuvent générer naturellement cet Esper quand elles sont activées, d'autres n'en gagnent qu'en se concentrant ou quand on leur en transfère.

Quand une unité cumule de l'Esper, cochez un cercle sur la carte de jeu pour chaque point d'Esper cumulé. Quand l'Esper cumulé est dépensé ou perdu, gomez le point de la carte. Une unité ne peut pas cumuler plus d'Esper que le nombre de cercles disponibles sur la carte de jeu. Tout point d'Esper additionnel est perdu.

L'Esper cumulé peut être utilisé pour payer le coût d'une action ou de son amélioration. Chaque point d'Esper cumulé dépensé a une valeur de 2 points d'un seul et même type d'Esper. Quand une unité dépense de l'Esper pour accomplir une action, elle peut utiliser de l'Esper cumulé ou celui de la main du joueur pour payer le coût de l'action. Une unité peut dépenser autant d'Esper que souhaité à n'importe quel moment.

L'Esper cumulé peut être utilisé pour d'autres effets de jeu, comme la création de jetons de scénarios, libérer les effets de l'expression d'Esper d'un Paladin. Dans ces cas, la façon dont l'Esper cumulé est dépensé est spécifié.

Esper Cumulé



Actions utilisant l'Esper

Même si toutes les unités utilisent l'Esper à un niveau basique, certaines d'entre elles ont la possibilité de le libérer de façons beaucoup plus puissantes. Ces unités possèdent des capacités qui leur donne accès à une ou plusieurs Actions spécifiques. Les capacités les plus communes qui permettent d'accéder à ces actions sont Initié de l'Esper et Maître de l'Esper. Ces

actions sont détaillées dans Actions génériques.

<i>Actions des Initiés de l'Esper</i>	<i>Actions des Maîtres de l'Esper</i>
Transfert d'Esper	Purifier l'Esper
	Vol d'Esper
	Transfert d'Esper

Actions génériques

Toutes les unités ont accès à une liste d'actions qu'elles peuvent entreprendre et décrites sur leurs cartes de référence. En plus de ces actions, de nombreuses unités ont les traits *Initié* [Type d'Esper] ou *Maître* [Type d'Esper] (par exemple, Initié du Chaos ou Maître du Chaos). Ces capacités offrent l'accès aux actions génériques utilisant un type d'Esper. Ces actions peuvent être utilisées par les unités comme celles dont elles disposent sur leurs cartes de références. Les capacités des Initiés et des Maîtres sont décrites avec les règles spécifiques de l'Esper dans Actions génériques.

Marqueurs

Les marqueurs sont un type particulier de figurines qui peuvent être ajoutés à votre cadre. Les types de marqueurs les plus courants sont les améliorations et les objectifs. Les marqueurs d'un cadre sont considérés comme des unités amies, alors que les marqueurs de l'adversaire sont des unités ennemies.

Les marqueurs ont une carte de référence qui détaille toutes les capacités, caractéristiques, traits et niveaux de santé qu'ils possèdent. Souvent plusieurs marqueurs apparaîtront sur la même carte de référence.

Les marqueurs ne peuvent pas être activés d'une façon ou d'une autre, n'ont pas de carte de jeu, et ne sont jamais placés sur le tableau de bord.

Les marqueurs sont affectés par les aires d'effets, les actions de soutien et tout autre effet de jeu à moins que le contraire ne soit spécifié.

Les marqueurs ne peuvent pas être utilisés comme figurine qui permet de remplir des conditions de victoire (Comme Assassinat ou Défense de la Vie).

Jetons

Les jetons sont placés sur l'espace de jeu pour indiquer l'emplacement d'effets, d'objets nécessaires à un scénario ou de situations importantes sur le champ de bataille.

Quand un jeton est utilisé, placez le sur le champ de bataille pour en représenter les effets. Comme les figurines, les jetons doivent être placés à un endroit où il y a la place pour les faire tenir.

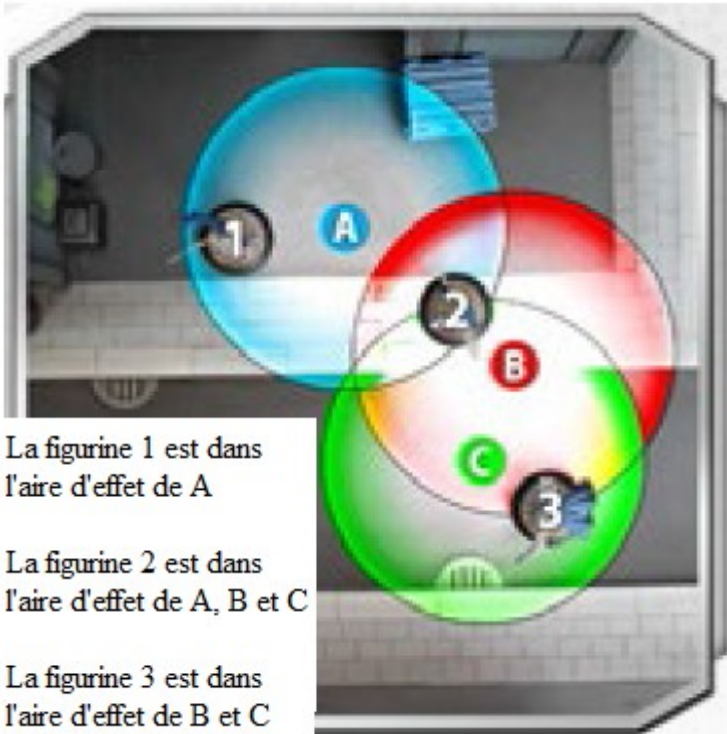
Les jetons restent en jeu jusqu'à la fin du jeu sans si un effet de jeu provoque le retrait du jeton.

Les jetons font 30 mm de diamètre et ont une Taille de 0, à moins que le contraire ne soit spécifié.

Les jetons n'ont aucun effet sur les mouvements, lignes de vue ou autres effets de jeu, à moins que le contraire ne soit indiqué dans leur description.

Les jetons que vous créez sont des jetons amis, les jetons créés par l'adversaire sont des jetons ennemis.

Aire d'effet



La figurine 1 est dans l'aire d'effet de A

La figurine 2 est dans l'aire d'effet de A, B et C

La figurine 3 est dans l'aire d'effet de B et C

Une aire d'effet est un effet de jeu persistant qui reste en jeu tout au long de la partie. Quand une action crée une aire d'effet, l'unité active place un jeton d'aire d'effet n'importe où sur le champ de bataille dans sa ligne de vue. L'effet s'applique dans la totalité de l'aire d'effet jusqu'à 3 pouces du jeton, incluant le jeton.

A moins que la description de l'aire d'effet ne spécifie le contraire, une unité dans une aire d'effet ou qui entre dans une aire d'effet au cours de son mouvement en subit les effets. Appliquez les effets de l'aire d'effet immédiatement et continuez l'activation de l'unité normalement.

Une unité ne peut être affectée que par une seule aire d'effet au cours de son

activation, mais plusieurs effets d'un même type se cumulent.

Le jeton d'aire d'effet a une taille de 3 pour ce qui est des lignes de vue. Les aires d'effets qui bloquent les lignes de vue ne bloquent pas la ligne de vue vers le jeton lui-même.

Un jeton d'aire d'effet reste en jeu jusqu'à ce qu'une des situations suivantes se produise, le jeton est alors retiré du jeu et ses effets sont perdus :

- L'unité qui a créé l'aire d'effet crée la même aire d'effet ailleurs sur le champ de bataille
- Le joueur qui a créé l'aire d'effet choisi d'y mettre fin au cours d'une phase de nettoyage.
- Une action ou effet provoque le retrait de l'aire d'effet.

Les unités qui subissent des dégâts comme résultats d'une aire d'effet peuvent utiliser leurs capacités de prévention des dommages décrites dans Dégâts passifs.

Figurines et unités

Certaines actions ou capacités font référence aux unités alors que d'autres font référence aux figurines. Les effets qui affectent une unité affectent toutes les figurines d'une unité. Les effets qui affectent des figurines n'affectent que les figurines mentionnées, même si elles font partie d'une escouade de plusieurs figurines.

Partager l'information

Relic Knights est un jeu au format "ouvert". Ceci signifie que vous devriez partager avec votre adversaire toutes les informations disponibles sur votre cadre. Les joueurs doivent toujours pouvoir aisément identifier le niveau de santé ou d'Esper cumulé des figurines et il faut laisser

aux joueurs adverses la possibilité de lire les différentes cartes afin qu'ils connaissent les capacités de vos troupes.

La seule exception à cette règle est les mains et les défausses des joueurs qui ne peuvent être regardées que par leurs propriétaires, à moins qu'un effet de jeu n'indique le contraire.

Nous encourageons les joueurs à lire, au minimum, les cartes de leurs adversaires avant la partie. Les chevaliers ont un fort impact sur le jeu et les batailles sont plus amusantes quand tous les joueurs savent à quoi ils auront affaire.

Priorité des règles

Parfois les règles d'une carte ou d'une capacité entrent en conflit avec les règles de ce livre. Dans ce cas, les règles de la carte ou de la capacité prennent le pas sur les règles de base.

Résolvez les problèmes de règles

Dans un monde parfait, aucune règle ne poserait problème ou risquerait d'être interprétée de façons multiples. Malheureusement, ce n'est pas toujours le cas, et des désaccords occasionnels d'interprétation des règles peuvent arriver. Dans ces cas, essayez de résoudre les problèmes grâce à une discussion avec votre adversaire.

Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, chaque joueur retourne trois cartes, puis additionne le nombre de points d'Esper qui correspondent à votre cadre. Le joueur qui a le total le plus élevé voit son interprétation validée. Si les deux joueurs ont le même total, chaque joueur retourne une carte supplémentaire, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait un total plus élevé.

Quand la partie est terminée, vérifiez la façon de résoudre le problème dans le livre de règles. Vous pouvez aussi consulter le forum www.sodapopminiatures.com ainsi que les faq et errata.

Parties multi-joueurs

Alors que la plupart des parties de Relic Knights impliqueront deux joueurs, il est possible de jouer de plus grosses parties qui impliquent trois joueurs ou plus. Les règles pour les parties à plusieurs sont les mêmes que pour le jeu à deux. Quand les règles nécessitent une modification spécifique aux parties à plus de deux, ces règles seront intégrées dans des cadres comme celui-ci.

Chacun pour soi

Une partie Chacun pour soi est une partie dans laquelle chaque joueur affronte tous les autres joueurs sur le champ de bataille. Dans ce type de parties, toutes les unités qui ne vous appartiennent pas sont des unités ennemies.

Combat en équipes

Un combat en équipes consiste en une partie jouée entre deux équipes de plusieurs joueurs. Dans le cas d'un combat en équipes, toute unité de votre équipe, qu'elle soit sous votre contrôle ou sous celui d'un autre joueur, est considérée comme une unité amie.

Mise en place du jeu

Avant de démarrer une bataille de Relic Knights, les joueurs vont devoir déterminer un certain nombre de choses. Cette section détaille comment déterminer la taille de la partie, recruter un cadre, quelles conditions de victoire devront être atteintes et comment déployer les unités.

Taille de la partie

S'aventurer dans l'univers de Relic Knights est périlleux. Chaque Chevalier se fie à un petit nombre de compagnons fiables, de mercenaires impitoyables ou des suivants animés par la foi pour les soutenir. Quand les joueurs recrutent leurs cadres, ils doivent d'abord décider quelle sera la taille de la partie, s'il s'agira d'une grande bataille avec de nombreuses unités ou une petite escarmouche avec quelques figurines par joueur.

La taille de partie détermine combien de points chaque joueur pourra utiliser pour recruter son équipe, le nombre de Chevaliers disponibles, la taille de la file d'attente et le nombre de points de victoire nécessaires pour gagner la partie. Il existe quatre tailles de parties :

Rencontre

Points	35
Chevaliers	1
File d'attente	2 places
Taille de la table	36 pouces sur 36
Points de victoire	8

Une rencontre représente une embuscade, une bagarre ou toute autre engagement mineur impliquant un Chevalier et ses plus proches compagnons.

Embuscade

Points	50
Chevaliers	1
File d'attente	3 places
Taille de la table	36 pouces sur 36
Points de victoire	8

Une escarmouche représente des raids rapides, des frappes chirurgicales ou des affrontements pleins de soda lors de la dernière course du Cerci Speed Circuit.

Affrontement

Points	70
Chevaliers	1-2
File d'attente	4 places
Taille de la table	48 pouces sur 48
Points de victoire	12

Un affrontement représente un conflit violent autour de quelques objectifs clés entre des forces bien préparées qui utilisent des plans détaillés.

Bataille

Points	100
Chevaliers	1-2

File d'attente 5 places
Taille de la table 48 pouces sur 48
Points de victoire 12

Une bataille représente un conflit épique entre des factions qui démontrent l'intensité de la violence de la Calamité Darkspace.

Recruter un cadre

Votre cadre est le groupe de figurines que vous amenez pour la bataille. Les joueurs dépensent des points pour recruter les unités de leurs cadres.

Chaque unité a un coût inscrit sur sa carte qui détermine le nombre de points nécessaires pour recruter l'unité.

Les escouades ont deux coûts. Le premier indique le nombre de points à dépenser pour recruter l'escouade à son effectif minimal. Le second est le coût pour augmenter la taille de l'unité d'un membre, jusqu'à atteindre l'effectif maximal de l'unité.

Le coût total des unités de votre cadre ne peut jamais dépasser le total autorisé en fonction de la taille de la partie, quelle que soit la raison de ce dépassement.

Choisir un chef

Les joueurs doivent recruter au moins un Pèlerin ou Paladin qui sera le chef du cadre. Toutes les unités recrutées dans le cadre doivent venir de la même faction que le chef.

Si vous jouez une partie qui autorise plusieurs Chevaliers, vous devez en désigner un qui sera le chef du cadre et déterminera la faction du cadre en vertu des règles habituelles.

Exemple : *Calico Kate est choisie comme chef d'un cadre. Kate est membre de la faction Star Nebula Corsairs. Ceci implique que toutes les figurines du cadre de Kate devront être des membres des Star Nebula Corsaires.*

Cyphers

Avec chaque Chevalier, on recrute un Cypher. Ce Cypher spécifique est indiqué sur la carte de référence du Chevalier et devient automatiquement un des membres du cadre. Les Cyphers ne coûtent aucun point, leur valeur est déjà prise en compte dans celle du Chevalier.

Unique

Un joueur ne peut recruter qu'une seule unité unique avec le même nom dans un cadre.

Acolytes

Un joueur peut recruter n'importe quel nombre d'unités d'Acolytes ayant le même nom dans leur cadre.

Escouades

Les escouades disposent du trait *Escouade*. De plus, une escouade sera soit une escouade

Unique, soit une escouade d'Acolytes. Un joueur ne peut inclure qu'une seule escouade unique ayant le même nom dans un cadre. Un joueur peut recruter n'importe quel nombre d'escouades d'Acolytes ayant le même nom dans un cadre.

Etincelant

Les unités ayant le trait *Etincelant* ont une affinité avec trois types d'Esper, l'Essence, la Création et la Loi.

Les unités Etincelantes, Uniques ou d'acolytes, peuvent être recrutées uniquement dans une faction qui partage une de leurs affinités.

Les Chevaliers Etincelants doivent toujours être chefs d'un cadre. Un cadre dirigé par un Chevalier Etincelant n'est pas limité à une seule faction et peut recruter n'importe quelle unité unique ayant la même affinité que lui. Les Chevaliers Etincelants ne peuvent pas recruter d'unités d'Acolytes non Etincelantes. Les Chevaliers Etincelants peuvent recruter des chevaliers si la taille de la partie le permet.

Néant

Les unités ayant le Trait *Néant* ont une affinité avec les trois types d'Esper Corruption, Entropie et Chaos.

Les unités ayant ce trait, Uniques ou d'acolytes, peuvent être recrutées uniquement dans une faction qui partage une de leurs affinités.

Les Chevaliers du Néant doivent toujours être chefs d'un cadre. Un cadre dirigé par un Chevalier du Néant n'est pas limité à une seule faction et peut recruter n'importe quelle unité unique ayant la même affinité que lui. Les Chevaliers du Néant ne peuvent pas recruter d'unités d'Acolytes sans le trait Néant. Les Chevaliers du Néant peuvent recruter des chevaliers si la taille de la partie le permet.

Marqueurs de boost

Un joueur peut inclure à son cadre n'importe quel nombre de boosts, mais ne peut pas inclure plus de deux boosts ayant le même nom.

Pions objectifs

Chaque joueur dispose toujours de trois pions objectifs comme éléments de leur cadre : un objectif primaire et deux objectifs secondaires. Les objectifs sont utilisés de nombreuses façons différentes au cours d'une partie pour permettre aux joueurs d'obtenir la victoire. Les objectifs ne coûtent aucun points et sont toujours déployés avec votre cadre.

Objectifs uniques

Fabriquer des objectifs uniques qui correspondent au thème de votre faction est un excellent moyen d'ajouter du style et de la personnalité à votre cadre. Assurez vous seulement que l'objectif tient sur un socle de 50 mm.

Héros et Antagonistes

Une fois que les cadres ont été sélectionnés, chaque joueur mélange son paquet de cartes et retourne trois d'entre elles. Chaque joueur totalise le nombre de points d'Esper qui correspondent à l'affinité de son cadre. Si les deux joueurs obtiennent le même total, chaque joueur retourne une carte supplémentaire jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le joueur dont le score est le plus élevé peut choisir d'être le Héros ou l'Antagoniste.

L'Antagoniste retourne la carte qui déterminera les conditions de victoire, se déploie en premier et joue en deuxième.

Le Héros se déploie en second et joue le premier.

Exemple : *Calico Kate et Princesse Malya sont prête pour la bataille. Chaque joueur mélange son paquet de cartes et retourne trois cartes. Le joueur de Kate retourne deux points de Chaos (l'Affinité de Kate) alors que le joueur de Malya n'a aucun point de création. Le joueur de Kate peut choisir d'être le Héros ou l'Antagoniste.*

Nous vous recommandons que le héros s'entoure d'une aura de gloire irradiante d'énergie pendant qu'il déclamera des phrases courageuses et enlevées. De son côté, l'Antagoniste sera entouré d'un halo d'obscurité et monologuera sans fin des paroles mégalomaniaques.

Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont uniques pour chaque joueur et changent à chaque partie. Atteindre ces conditions rapporte des points de victoire qui permettent de gagner la partie. Chaque joueur a toujours deux conditions de victoire.

Pour déterminer les conditions de victoire de chaque joueur, l'Antagoniste doit mélanger son paquet de cartes, demander au Héros de couper jusqu'à deux fois. Ensuite, l'Antagoniste retourne deux cartes. La première représente les conditions de victoire de l'Antagoniste, la seconde, les conditions de victoire du Héros.

Le type d'Esper primaire de la carte détermine les conditions de victoire primaires, le type d'Esper secondaire représente les conditions de victoire secondaires.

Si une carte Etincillante est retournée, chaque joueur ajoute la condition de victoire "Récolter le Cristal". Si une carte Néant est retournée, chaque joueur ajoute la condition de victoire "Calamité". Après qu'une carte Etincillant ou Néant ait été retournée, les joueurs retournent une nouvelle carte jusqu'à ce que chaque joueur ait un scénario. Les cartes suivantes d'un même types sont ignorées.

ESPER	PRIMAIRE	SECONDAIRE
	Conservation	Défense de la Vie
	Sécuriser le périmètre	Siège
	Espionnage	Assassinat
	Démantelement	Carnage
	Dérober	Anarchie
	Conjonction Majeure	Réalignement
ESPER		
	Calamité	
	Récolte de Crystal	

Après que les conditions de victoire aient été déterminées, l'Antagoniste mélange à nouveau son paquet de cartes.

Les conditions de victoire de chaque scénario sont expliquées en détail dans [Conditions de victoire](#).

Mettre en place le champ de bataille

Lors de la mise en place du champ de bataille, les joueurs désignent une zone de la table (ou toute surface plane) qui sera le champ de bataille. Les dimensions du champ de bataille sont déterminées par la taille de la partie. Les joueurs mettent ensuite le terrain en place.

Le champ de bataille doit être mis en place par les deux joueurs afin qu'ils puissent disposer d'une surface de jeu qui permettra à leurs deux cadres de fonctionner au mieux de leur possibilité. Sinon, il est toujours possible de demander à un tiers de mettre en place le champ de bataille.

Relic Knights fonctionne mieux si le champ de bataille dispose de nombreux éléments de décors, avec beaucoup d'éléments en hauteur qui bloquent les lignes de vue. Environ deux ou trois éléments de décors pour chaque zone de 12 pouces de côté est un bon compromis, surtout si au moins la moitié de ses éléments bloquent les lignes de vue sur les unités de taille 2 ou 3. En plaçant des éléments plus gros pour cacher les figurines de très grande taille ou qu'elles puissent se mettre à couvert permettra d'éviter que ces pièces maîtresses ne deviennent des cibles trop faciles.



Ce diagramme montre une disposition typique d'un champ de bataille. Votre table pourrait inclure une diversité importante de tailles et de volumes pour créer un champ de bataille dynamique.

Construire un monde

Le champ de bataille est l'endroit idéal pour donner vie au monde de Relic Knights. Des champs de batailles thématiques, construits autour de scénarios, factions ou lieux, permettent d'enrichir l'atmosphère d'une partie, en enrichissant le plaisir de tous.

Déploiement

Les joueurs déploient à tour de rôles leurs objectifs, boosts et unités sur le champ de bataille, jusqu'à ce que les deux camps soient entièrement déployés. L'Antagoniste place toujours le premier marqueur ou la première unité à chacune des phases du déploiement.

Déployer les objectifs

Les joueurs alternent le placement de leurs objectifs jusqu'à ce qu'ils aient placé leurs trois pions. Les marqueurs d'objectifs ne peuvent pas être placés à moins de 9 pouces d'un autre pion objectif, ami ou ennemi.

Déployer les boosts

Les joueurs alternent le placement de leurs boosts jusqu'à ce que les boosts soient tous déployés. Les boosts peuvent être déployés à côté de pions objectifs, amis ou ennemis, ou bien de boots. Tous les boosts doivent être déployés avant de déployer les unités.

Déployer les unités

Les joueurs alternent le placement de leurs unités jusqu'à ce qu'elles soient toutes déployées. Les unités ne peuvent jamais être placés à moins de 9 pouces d'une unité ou d'un marqueur objectif ennemi.

Parties multi-joueurs

Héros et Antagoniste

Le Héros et l'Antagoniste sont déterminés comme d'habitude. L'ordre de déploiement et de jeu des joueurs additionnels est déterminé en fonction de l'ordre de leurs scores. Le troisième meilleur score est troisième, ect... jusqu'à ce que chaque joueur ait un ordre de jeu assigné.

Scénarios

Chaque joueur dispose de son scénario spécifique.

Création du champ de bataille

Les parties multi-joueurs nécessitent plus de place pour joueur. Nous recommandons au moins un champ de bataille de 48x48 pour trois ou quatre joueurs. Si cinq joueurs ou plus participent, ou si la partie est de grande taille, il vaut mieux un champ de bataille de 60x48.

Déploiement et file d'attente

Le Déploiement et la file d'attente sont traités normalement, les joueurs agissant chacun à leur tour assigné.

Parties en équipes

Dans une partie en équipes, chaque joueur de l'équipe a son propre Tableau de bord, main et carte d'Esper. Pour tout les autres cas de figures, chaque équipe est considérée comme un seul joueur.

Constituer la file d'attente

En commençant par l'Antagoniste, chaque joueur va constituer sa file d'attente. Pour cela, le joueur place une carte de jeu d'une unité dans chaque espace de la file. Toute unité en trop est placée dans la section de repos.

La taille de la partie détermine le nombre d'espaces de la file d'attente. La file d'attente doit toujours compter ce nombre d'espaces tant que le joueur dispose d'assez d'unités.

Piocher la première main

Chaque joueur mélange son paquet de cartes et pioche cinq cartes. Pour cette première main uniquement, chaque joueur a le droit de piocher à nouveau une seule fois, en défaussant n'importe quel nombre de cartes de sa main pour en piocher à nouveau autant.

Jouer

Maintenant que le champ de bataille est mis en place et que les cadres sont déployés, il est temps de démarrer la partie. Les joueurs joueront leurs unités à tour de rôle. Les unités vont essayer de gagner le scénario, de détruire des unités ennemies et atteindre les conditions de victoire. Ce chapitre détaille comment le tour des joueurs fonctionne, y compris la façon dont les mouvements se déroulent ou comment entreprendre des actions.

En commençant par le Héros, les joueurs activent une unité chacun à leur tour.

A tour est composé de trois parties : Début du tour, activation, nettoyage. Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif. Les autres joueurs sont les défenseurs.

*Les joueurs les plus expérimentés remarqueront qu'il n'y a pas de tour de jeu traditionnel dans **Relic Knights**.*

Début du tour

Au début du tour du joueur actif, la carte de l'unité la plus à gauche de la file d'attente est placée dans l'espace de l'unité active. C'est donc l'unité active.

Si l'unité active dispose du trait *Lié [unité]*, le joueur peut placer l'unité liée (dont le nom est indiqué entre les crochets) dans l'espace de l'unité liée.

Une fois que les espaces des unités active et liée sont recouverts, tous les effets sont enclenchés et l'activation de l'unité commence.

L'activation de l'unité active est composée de trois phases, résolues dans cet ordre : mouvement initial, action, mouvement secondaire.

Une unité peut aussi choisir d'abandonner son action et ses deux mouvements pour se Reconcentrer.

Activation

Mouvement initial

Au cours du mouvement initial, une unité peut être déplacée d'un nombre de pouces égal à la première valeur de *Vitesse* de l'unité. Une fois que ce mouvement s'arrête, le mouvement initial est terminé.

Actions

Les unités ne peuvent accomplir qu'une seule action au cours d'une activation.

Choisissez une action disponible parmi celles de la carte de la figurine ou une action générique. Payez le coût de l'activation et résolvez-en les effets. Les différents types d'actions sont expliqués plus en détail dans [Actions](#).

Si le joueur actif n'a pas assez de points d'Esper pour payer une action, ou ne souhaite pas accomplir d'action, l'unité peut choisir de ne rien faire pour ce tour.

Mouvement de poursuite

Au cours du mouvement de poursuite, une unité peut se déplacer d'un nombre de pouces égal à la seconde valeur de *Vitesse* de l'unité. Une fois que l'unité s'arrête, le mouvement est terminé.

L'activation de l'unité est terminée et le joueur actif passe à la phase de Nettoyage.

Reconcentration

Se reconcentrer permet au joueur actif d'adapter sa main et cumuler de l'Esper.

Pour se reconcentrer, l'unité active doit abandonner son mouvement initial, son action et son mouvement de poursuite.

Le joueur actif pioche cinq cartes du paquet d'Esper et l'unité active gagne un point d'Esper cumulé.

L'activation de l'unité s'arrête et le joueur actif passe à la phase de Nettoyage.

Nettoyage

Une fois que l'activation de l'unité active est terminée, le joueur actif passe à sa phase de Nettoyage.

Tous les effets qui doivent être générés à la fin de l'unité active doivent être résolus.

Les deux joueurs vérifient si les conditions de victoire sont atteintes, en addition les points de victoire obtenus à leur total actuel.

La carte de jeu de l'unité active est ensuite placée dans la section de repos.

Le joueur actif peut ensuite défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main et en piocher autant que nécessaire pour en avoir à nouveau cinq en main. Un joueur qui a plus de cinq cartes en main doit en défausser jusqu'à n'en avoir plus que cinq.

Si le Défenseur a plus de cinq cartes en main, il doit en défausser jusqu'à ce qu'il n'en ait plus que cinq. S'il en avait moins, il doit piocher des cartes jusqu'à en avoir cinq.

Si une unité était dans l'espace des unités liées, sa carte est placée dans l'espace de l'unité active. Cette unité est désormais l'unité active et tous les effets générés au début de son activation sont résolus. La nouvelle unité active peut alors accomplir un tour normal ou se Reconcentrer.

S'il n'y a pas d'unité dans l'espace de l'unité liée, les deux joueurs doivent remettre à zéro leurs files d'attente. Pour cela, chaque joueur doit placer autant de cartes de jeu de la section de repos dans les espaces vides de la file. **L'unité qui vient d'être activée peut être placée dans la file d'attente.**

La file d'attente doit toujours contenir autant de cartes que la taille déterminée en début de partie, tant que le joueur a encore assez d'unités en jeu. Un joueur ne peut pas volontairement enlever une unité ou changer l'ordre des unités de la file d'attente.

Les joueurs vont souvent favoriser leurs unités les plus puissantes quand ils nettoieront leurs files d'attente, laissant les autres unités au repos. Ceci est intentionnel, car les parties de Relic Knights se concentrent sur les chevaliers et leurs luttes entre eux. Quand les unités sont détruites, les autres seront bien obligées de se lancer dans la bataille.

Abandonner

Certains effets peuvent obliger une unité à abandonner leur mouvement ou leur action. Si une unité doit abandonner son mouvement ou son action au cours de son tour, on considère toutefois que ces phases ont eu lieu et tous les effets qu'elles génèrent doivent être appliqués normalement.

Si un effet impose à une unité d'abandonner son mouvement ou son action, les autres phases

se déroulent normalement.

Une unité active peut choisir volontairement d'abandonner son mouvement ou son action

Parties multi-joueurs

Chacun pour soi

Dans une partie de type Chacun pour soi, les joueurs activent leurs unités normalement, dans l'ordre établi au début du jeu.

Parties en équipes

Dans une partie en équipe, les équipes alternent les tours d'activation des unités. Au cours du tour d'une équipe, une seule unité peut être activée, mais il peut s'agir de l'unité de n'importe quel joueur de l'équipe.



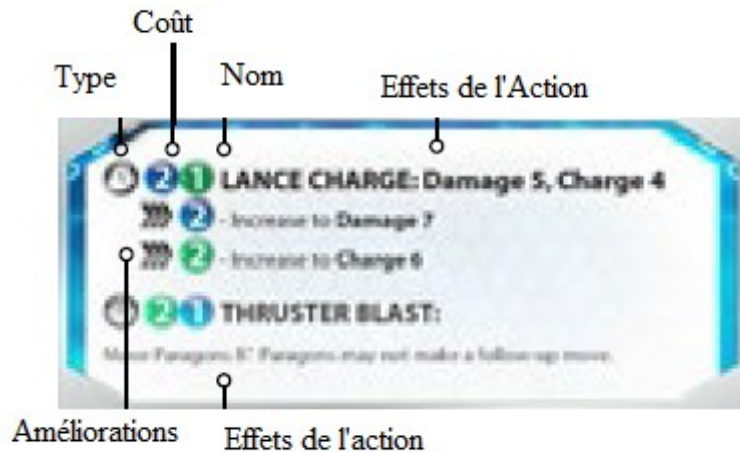
Actions

Quand les unités tentent de détruire ou au moins d'affecter d'autres unités du champ de bataille, elles effectuent des actions. Ce chapitre détaille comment entreprendre une action, comment réaliser des attaques ou se défendre, ainsi que la façon dont les dommages sont infligés.

Les actions sont décrites ainsi :

Nom : Le nom de l'action.

Type : Les actions sont divisées en plusieurs catégories qui déterminent quand elles peuvent être utilisées et la façon dont on doit les utiliser. Chaque action sera d'un de ces types : attaques de mêlée, attaques à distance, attaques psychiques, garde, redirection, armure, récupération ou soutien. Elles sont décrites plus en détail dans la section Combat.



Coût : Le coût d'une action est représentée par un type et un nombre de points d'Esper qui doivent être dépensés pour réaliser l'action.

Pour payer une action, utilisez des cartes d'Esper de votre main ou d'Esper Cumulé sur la carte de l'unité active. Tout Esper non dépensé pour le coût initial d'une action est perdu et ne sera pas pris en compte pour les améliorations que l'unité utilisera plus tard.

Une fois que les cartes d'Esper sont dépensées pour une action, elles sont placées dans la défausse.

Effets des actions : Ici sont décrits les effets qui se produisent quand l'action est entreprise.

Améliorations : De nombreuses actions ont la possibilité d'être améliorées pour amplifier leurs effets. Toutes les améliorations ont un coût et un effet. Si une action indique plusieurs Améliorations, il est possible d'utiliser chacune d'entre elles. Il est impossible d'utiliser la même amélioration plusieurs fois pour une même action.

Payez le coût des améliorations choisies. Tout Esper dépensé peut être utilisé pour activer d'autres améliorations.

Les améliorations peuvent être de deux types :

Augmentation : Une augmentation modifie les valeurs indiquées dans la description de l'action par la valeur indiquée dans l'amélioration.

Gain : Un gain ajoute son effet à ceux déjà décrits pour l'action.

Actions de soutien

Support : Les actions de support sont celles qui n'ont pas d'effet direct sur un combat et peuvent impliquer des bonus de mouvements, des améliorations de compétences, des aides d'effet et autres. Une fois que le coût de l'action est payée, résolvez immédiatement les effets indiqués dans la description de l'action.

Actions de combat

Les actions qui permettent d'attaquer ou de se défendre sont des actions de combat et fonctionnent d'une manière légèrement différente des autres actions. Les actions de combat sont divisées en deux catégories de base ; Attaque et Défense. Les Défenses peuvent être divisées ensuite entre la prévention des attaques et la prévention des dommages. Les actions de combat suivent un processus défini pour être utilisées.

Pourquoi mes armes n'ont pas de portée?

Les armes à projectiles dans Relic Knights ont des portées et une précision énormes. Elles ne sont pas limitées dans les environnements des batailles jouées qui sont à petite échelle.

1 - Choisir une cible

Quand une unité active veut attaquer, il lui faut une cible légale. Pour les attaques à distance ou les attaques psychiques, toute unité ennemie dans la ligne de vue de l'attaquant est une cible légale. Pour les attaques de mêlée, seules les unités ennemies en contact avec l'unité active sont des cibles légales.

La plupart des actions, comme les attaques à distance, les attaques psychiques ou les actions de soutien, n'ont pas de portée minimale ou maximale.

2 - Payer le coût de l'action d'attaque

L'action d'attaque démarre en payant le coût de l'action comme décrit plus haut.

3 - Piocher des cartes additionnelles

L'unité active et sa cible peuvent piocher des cartes additionnelles. L'unité active pioche autant de cartes que la première valeur de la caractéristique utilisée pour l'attaque (A distance, mêlée ou Psychique). La cible pioche un nombre de cartes égal à la seconde valeur de la caractéristique utilisée pour cette action.

Si une des unités est sous l'influence d'un effet qui augmente ou réduit ses capacités, il faut appliquer ces effets avant de piocher.

Si une unité n'a pas de valeur correspondant à un type spécifique d'attaque ou de défense, elle ne peut pas piocher de cartes et ne peut utiliser que les cartes de sa main.

Exemple : *L'unité active veut attaquer à distance et a une caractéristique d'attaque à distance de 3. L'unité est dans une Aire d'Effet qui augmente ses caractéristiques d'attaques de 1. L'unité active pioche quatre cartes additionnelles.*

La cible a une défense de 3 contre les attaques à distance. L'unité est dans une aire d'effet qui réduit ses caractéristiques de défense de 2 points, la cible ne pioche donc qu'une carte additionnelle.

4 - L'unité active annonce ses Améliorations

L'unité active peut choisir d'améliorer ses attaques en payant le coût des améliorations. Chaque amélioration peut modifier les effets de l'action.

5 - Prévention de l'attaque

La cible peut choisir d'utiliser une seule de ses actions de prévention de l'attaque (Garde ou Redirection).

Si la cible utilise une unité de prévention d'attaque, elle paie le coût de base pour sa défense. Une fois que l'action de défense commence, il est possible de payer le coût d'une amélioration. Après que les coûts de défense aient été payés, résolvez les effets de la prévention de l'attaque puis passer à la section 9 - **Résoudre les effets postérieurs à l'action**. Une cible ne peut utiliser qu'une seule action de prévention contre une même attaque.

6 - Résoudre les effets des touches

Si l'attaque n'a pas été prévenue, la cible est touchée. L'unité active résout tous les effets qui sont déclenchés quand des touches sont infligées (charge, repousser...)

7 - Prévention des dommages

La cible peut choisir d'utiliser une seule action de prévention des dégâts (armure ou récupération) pour éviter que tout ou partie des dégâts ne soient infligés par l'attaque.

Si la cible utilise une action de prévention des dommages, le joueur paie le coût initial pour cette défense. Une fois que l'action de défense est déclenchée, il est possible de payer le coût des améliorations pour en améliorer les effets.

Après que les coûts pour la défense aient été payés, les effets de prévention des dommages sont pris en compte lors de la section 8 - **Appliquer les dégâts**.

8 - Appliquer les dégâts

Pour appliquer des dégâts, l'unité active doit comptabiliser le nombre de dommages infligés par l'attaque. L'unité active ajoute tous les dégâts provoqués par l'attaque, en comptant les améliorations et tout autre effet que subit l'unité active qui augmente ou diminue les dégâts. Les capacités qui modifient les valeurs de dégâts n'ont pas d'effet sur une action qui n'a pas de valeur de dégâts.

Une fois que ce total a été déterminé, la cible détermine sa valeur d'armure (si elle en a une). La cible ajoute l'armure de sa carte de jeu à la valeur d'armure obtenue grâce aux actions de prévention et à tout autre effet qui augmente ou diminue la valeur d'armure de la cible. La valeur totale de l'armure d'une unité ne peut jamais descendre en dessous de 0.

La cible soustrait ce nombre de points du nombre de dommages infligés par l'unité active. C'est le nombre de points de dégâts infligés par l'attaque.

La santé de la cible est réduite d'autant de points que le nombre de dégâts infligés. Enregistrez ces dégâts sur la carte de jeu de l'unité en cochant un hexagone de dégâts pour chaque point de dégâts subis par l'unité. Si ceci réduit le niveau de santé de l'unité à zéro, l'unité est retirée du jeu en tant que perte et sa carte de jeu doit être placée au cimetière.

Si le niveau de dégâts est de 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé par l'attaque.

Une fois que les dommages ont été infligés, si la cible n'a pas été retirée du jeu, il faut résoudre les effets des actions de prévention des dommages de type Récupération ainsi que les effets de jeu (s'il y en a) qui affectent la cible.

9 - Résoudre les effets postérieurs à l'action

Tous les effets qui ont lieu après une action sont résolus à ce moment (pousser, feinte) puis l'action se termine.

Ordre de résolution des effets

La plupart des actions de combat vont provoquer plusieurs effets. L'ordre dans lequel ces effets sont résolus est détaillé dans [Structure du jeu](#).

Types d'actions de combat

Actions d'attaque



Attaque de mêlée : Une attaque de mêlée est une action de combat rapproché qui ne peut être accomplie que contre une unité ennemie en contact avec l'unité active.



Attaque à distance : Une attaque à distance ne peut être accomplie que contre une cible située dans la ligne de vue du tireur. Les figurines en contact socle à socle avec un ennemi ne peuvent pas effectuer d'attaque à distance de quelque type que ce soit.



Attaque psychique : Une attaque psychique ne peut être effectuée que contre une cible dans la ligne de vue de l'unité active.

Actions de prévention des attaques

Les actions de défense ne peuvent être utilisées que par la cible d'une attaque en réponse à une action d'attaque.



Garde : Une défense de type garde provoque l'échec d'une attaque. Les effets de l'attaque ne sont pas pris en compte. Passez à la section 9 - Résoudre les effets postérieurs à l'action.



Redirection : Plutôt que d'appliquer les effets de l'attaque sur la cible initiale, une redirection change la cible de l'attaque vers une autre cible dans la ligne de vue de la cible d'origine. L'attaque continue avec les mêmes effets et améliorations, la nouvelle cible subit tous les effets de l'action.

La nouvelle cible ne peut pas piocher de cartes additionnelles ou utiliser d'actions de prévention des attaques. Elles peuvent utiliser les actions de prévention des dégâts et les effets en vertu des règles habituelles, même si la nouvelle cible fait partie du même cadre que l'unité attaquante.


Si plusieurs unités peuvent être choisies comme cibles d'une redirection, le défenseur choisit quelle sera la nouvelle cible.


Pour les attaques de mêlée, l'unité active doit être en contact avec la cible originale de l'attaque, mais tous les dommages et les effets doivent être appliqués à la nouvelle cible. La nouvelle cible n'a pas besoin d'être en contact avec l'unité active. Les effets qui dépendent de la position de la cible par rapport à l'unité active (repousser, tirer) sont résolus comme pour une attaque à distance.

Exemple : L'unité active utilise une attaque avec les effets Dommages 6, Charge 6 et Saccage. La cible d'origine redirige l'attaque vers une unité amie à proximité qui devient la nouvelle cible. L'unité active doit résoudre les effets de la Charge. Le mouvement de Charge doit déplacer l'unité en contact avec l'unité cible d'origine pour qu'elle devienne la cible de l'attaque. La nouvelle cible peut utiliser une action de prévention des dégâts si elle dispose d'assez d'Esper. L'unité active lui inflige alors les six dégâts. Une fois que les dégâts sont infligés, et si la nouvelle cible est détruite, l'unité active résout les effets de du Saccage.

Action de prévention des dommages

Ces actions ne peuvent être utilisés que par la cible d'un effet qui provoque des dégâts.


 **Armure [X]** : Une armure augmente la valeur de la caractéristique d'Armure de la cible du nombre de points indiqués. Si l'unité bénéficie de plusieurs effets qui augmentent l'armure, tous ces effets sont additionnés pour déterminer la valeur totale d'armure de la cible.

 **Récupération [X]** : Après que les dégâts aient été infligés, une Récupération soigne autant de points de dégâts sur la cible que la valeur indiquée. Si l'unité bénéficie de plusieurs effets qui donnent une Récupération à l'unité, tous ces effets sont additionnés pour déterminer la valeur totale de Récupération. La récupération est décrite plus en détail dans [Capacités](#).

La récupération peut soigner plus de dégâts que les dommages infligés par l'attaque. La Récupération n'a aucun effet sur une unité dont la santé a été réduite à zéro.

Exemple : Une unité a encore trois points de santé sur les 3 qu'elle avait au départ puis subit deux dégâts d'une nouvelle attaque. L'unité utilise une prévention des dégâts qui lui permet de bénéficier de Récupération [3]. Après que les dégâts aient été infligés, l'unité soigne deux points de l'attaque qu'elle vient de subir et un point de dommages infligés précédemment. Ce qui la laisse avec quatre points de santé disponibles.

Actions de Surcharge

 **Surcharge** : Une attaque de Surcharge ne peut être défendue que par des actions de prévention des attaques de surcharge. Les préventions des dégâts normaux (pas celles qui s'appliquent aux surcharges) ne peuvent pas être utilisées à moins que l'unité ne possède une amélioration qui leur fournit une surcharge.

Dégâts passifs

Parfois une unité sera affectée par des dégâts qui ne lui ont pas été infligés par une action, c'est ce qu'on appelle des dommages passifs. Les sources de dommages passifs incluent :

- Entrer en contact avec des objets en raison des mouvements forcés
- Chutes
- Aires d'effets
- Capacités (*belliqueux* par exemple)

Chaque fois qu'une unité subit des dégâts passifs, elle peut utiliser une seule action de prévention des dégâts pour en réduire les effets ou soigner une partie des dégâts.

L'unité ne pioche pas de carte additionnelle et le joueur ne peut utiliser que les cartes qu'il a en main ou de l'Esper Cumulé. Le joueur doit payer pour le coût normal de l'action et en appliquer les améliorations. Tout effet de cette action qui devrait normalement affecter une unité ennemie n'est pas prise en compte, même si une unité ennemie est la source des dommages passifs (Comme pour les dommages qui ont été provoqués par une chute).

Quand une unité subit des dommages passifs, déterminez le nombre total de dommages, les points d'armure et les dégâts provoqués en suivant les règles normales décrites plus haut.

Les capacités qui préviennent les dégâts comme l'armure ou la récupération peuvent être utilisées contre les dommages passifs.

Si une action implique qu'une unité doivent subir des dommages passifs, elle peut utiliser une action de prévention des dégâts à l'encontre de ces dégâts passifs en suivant les règles habituelles.

Si une action inflige à une unité des dégâts passifs depuis plusieurs sources (comme une action

d'attaque suivie d'une chute), elle peut utiliser une action de prévention des dégâts contre chacune des sources de dégâts séparément.

Exemple : Une unité subit 6 dégâts puis est repoussée sur un objet et subit 3 dégâts passifs additionnels. L'unité dispose déjà d'Armure 2. Elle utilise une action qui lui offre Armure 2, donc le nouveau score d'armure est de 4. Le niveau d'armure 4 réduit les dégâts infligés par l'attaque originale à 2. L'unité peut ensuite choisir d'utiliser une autre action de prévention des dégâts résolue séparément pour éviter de subir des dégâts en touchant l'objet.

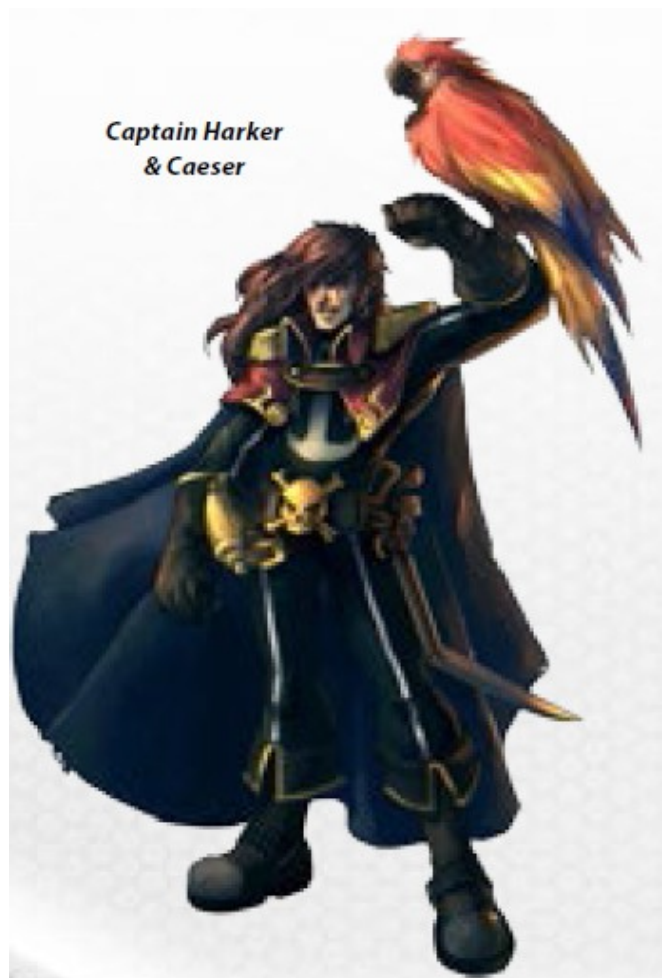
Parties multi-joueurs

Dans une partie multi-joueurs, les actions sont directes.

Seul le joueur actif et le défenseur (s'il y en a un) sont concernés par les actions.

Si le résultat d'une action implique d'autres joueurs, ils peuvent y répondre en suivant les règles habituelles. Par exemple, une unité ciblée par une attaque la redirige et la nouvelle cible peut utiliser les règles de prévention des dégâts mais pas de prévention des attaques.

Tous les joueurs participent lors du nettoyage. Tout joueur qui n'était pas actif est alors le défenseur.



Chevaliers et Cyphers

Les Pèlerins et les Paladins sont les héros épiques de Relic Knights. L'univers tourne autour de ces fiers combattants.

Les Paladins sont des individus qui se sont liés récemment avec un Cypher. Ils viennent seulement de développer leurs pouvoirs et espèrent se montrer dignes d'une Relique.

Les Pèlerins ont prouvé leur valeur à leur Cypher et se sont vu attribuer le pouvoir exceptionnel qu'accorde une Relique. Ces artefacts mortels amènent les pouvoirs déjà formidables des Chevaliers à des niveaux inimaginables.

Les Cyphers sont la clé des immenses pouvoirs des Chevaliers. Ils sont de pures manifestations d'Espers et incarnent la psyché du Chevalier. Les Cyphers se lient à un Chevalier de leur choix et leur donnent accès à des pouvoirs inconnus de l'univers. Ce sont aussi les Cyphers qui donnent aux Chevaliers les artefacts connus sous le nom de Reliques.

Chevaliers

Les Chevaliers ont quatre capacités uniques qui les distinguent des autres unités sur le champ de bataille : Cypher [Nom], Lien avec un Cypher, Facultés du Cadre, Emanation d'Esper.

Cypher [Nom] : Tous les Chevaliers sont rejoints par un Cypher spécifique. Quand un Chevalier est recruté, leur Cypher est automatiquement recruté en tant que membre du même cadre.

Lien avec le Cypher : Le chevalier est lié au Cypher dont le nom est indiqué sur la caret de référence du Chevalier là où est écrit Cypher [Nom]. Au début de son activation, le Chevalier gagne automatiquement 1 point d'Esper Cumulé s'il peut tracer une ligne de vue vers son Cypher.

Facultés du Cadre : La faculté du cadre est une action ou capacité spéciale qu'un Chevalier offre à son cadre tout entier, lui y compris. La Faculté du Cadre fonctionne exactement comme si la capacité ou l'action avait été indiquée sur les cartes de chacune des unités du cadre.

Si votre cadre comporte plusieurs Chevaliers, seule la Faculté du chef est utilisée. Les facultés des autres chevaliers sont ignorées.

Les Cyphers ne bénéficient jamais des Facultés du Cadre.



Emanation d'Esper : L'Emanation d'Esper est une capacité singulière des Pèlerins.

Quand un Pèlerin cumule de l'Esper, il bénéficie des effets décrits par l'Emanation d'Esper. Les effets de l'Emanation d'Esper augmentent avec le nombre de points d'Esper cumulés par le Chevalier à chaque étape du tour de l'unité active : début de tour, mouvement initial, action, mouvement secondaire, nettoyage. Une fois que les effets de l'Emanation sont déterminés, ils ne changent pas jusqu'à l'étape suivante du tour, même si le nombre d'Esper Cumulés du Pèlerin change entre temps.

Exemple : *Au début de l'activation de Kisa, elle dispose de 3 points d'Esper cumulé. Tout point dépensé au cours de l'action aura une valeur de 4 au lieu des 2 points habituels. Elle dépense 2 points d'Esper au cours de son action. Au cours du mouvement secondaire, elle dispose seulement d'un point d'Esper Cumulé et la valeur de l'Esper qu'elle détient passe donc à 3.*

Cyphers

Les Cyphers ne coûtent aucun point, leur valeur est incluse dans le coût du Chevalier.

Les Cyphers n'ont pas de caractéristiques d'attaque ou de défense et ne piochent pas de cartes quand ils attaquent ou défendent. Les Cyphers n'utilisent que l'Esper de la main de leur joueur ou l'Esper Cumulé qu'ils possèdent.

Un Cypher ne peut être la cible d'une attaque à moins que l'action n'indique spécifiquement qu'elle peut cibler les Cyphers. Les Cyphers sont affectés par les marqueurs d'aires d'effets, les actions de soutien ou les autres effets à moins que le contraire ne soit précisé dans leur description.

Les Cyphers n'ont pas de niveau de santé et ne sont retirés du jeu que lorsque leur Chevalier est détruit.

Conditions de victoire

Les Cyphers testent en permanence la valeur de leurs chevaliers. C'est pourquoi ils n'entreprennent rarement des actions qui permettraient au Chevalier d'arriver plus efficacement à ses fins.

Les Cyphers ne peuvent pas être choisis pour accomplir des conditions de victoire (Assassinat ou Défense de la Vie par exemple).

Les Cyphers ne peuvent pas récupérer ou porter de jetons pour quelque raison que ce soit.

Les Cyphers ne peuvent pas interragir avec les pions objectifs.



Sebastian Cross & Rook

Escouades

L'univers est plein de guerriers et de soldats. Ces braves hommes, femmes, aliens et monstres n'ont pas la force brute de nombreux héros ou antagonistes qu'ils suivent au combat. Pour s'assurer des chances de succès (ou de survie), ils se regroupent au sein d'unités, en espérant qu'à plusieurs ils puissent s'en prendre à quelques uns.

Les escouades ont un certain nombre de règles spéciales qui déterminent leur façon de se comporter sur le terrain. Ce chapitre détaille comment les unités sont recrutées et comment on les utilise.

Recrutement

Les escouades sont des groupes de figurines qui fonctionnent comme une seule unité. Une seule carte de jeu et de référence est utilisée pour représenter l'escouade et toute l'unité partage les mêmes attributs et capacités. Quand la carte de jeu est placée dans l'espace de l'unité active, l'unité entière est activée.

Le coût d'une escouade est indiqué par deux valeurs X (+X). Le premier chiffre indique le coût de base nécessaire au recrutement de l'unité dans le cadre. Le second chiffre est le nombre de points que coûte chaque figurine additionnelle.

Taille de l'unité

Toutes les escouades ont le trait Escouade X (X). Le premier chiffre indique le nombre de figurine que compte l'unité quand elle est recrutée à son effectif de base. Le second chiffre indique le nombre maximal de figurines que l'escouade peut compter.

Exemple : Les *Swordsworn* ont un coût de 5(+1) et la capacité Escouade 3 (5). Le joueur dépense 5 points pour recruter l'escouade. L'escouade compte 3 membres. Il dépense ensuite 1 point par figurine additionnelle jusqu'à en avoir au maximum 5 dans l'escouade.

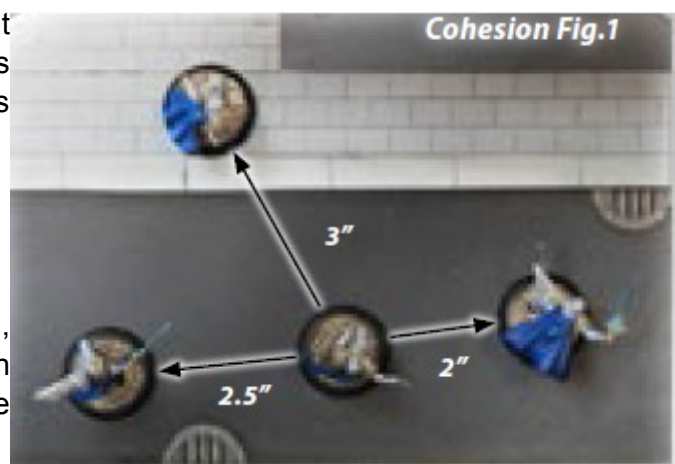
Cohesion

Toutes les figurines d'une escouade doivent former une seule chaîne dont les maillons sont situés à moins de 3 pouces les uns des autres. C'est ce qu'on appelle la cohésion.

Cohésion rompue

Au cours de la partie, certains effets de jeu, comme un mouvement forcé ou la destruction de figurines peuvent provoquer la rupture de cohésion de l'unité.

Une unité dont la cohésion est rompue doit utiliser tout mouvement libre dont elle dispose

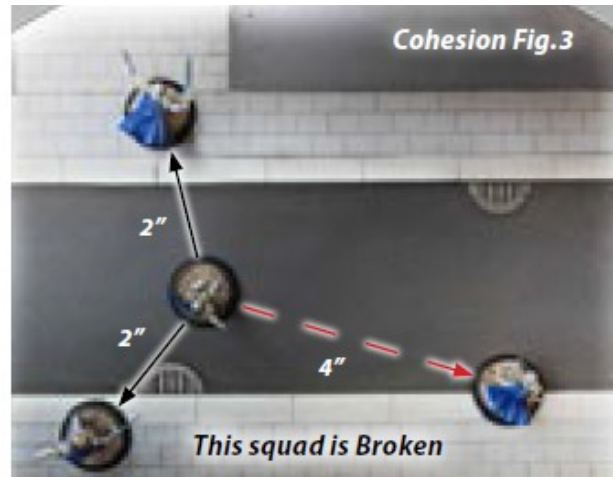


Cette escouade est en cohésion

pour retrouver sa cohésion par le chemin le plus court.



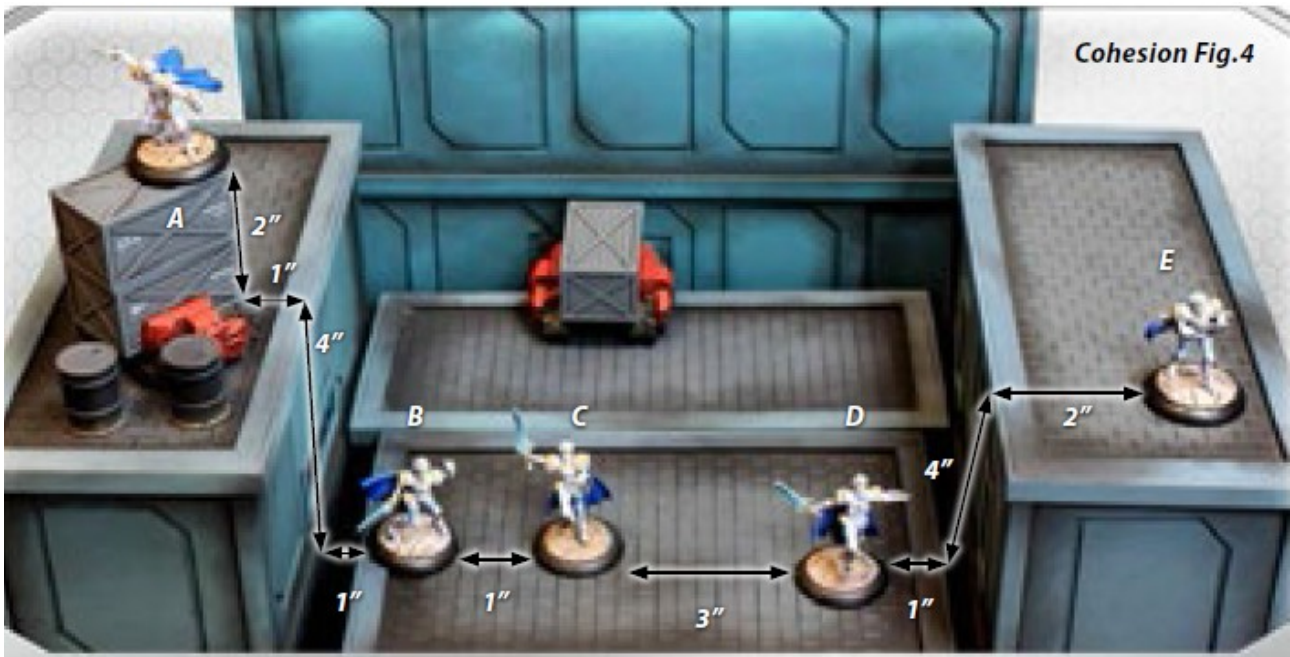
Cette escouade est en cohésion



La cohésion de cette escouade est rompue

Une escouade dont la cohésion est rompue ne peut pas accomplir d'action de quelque type que ce soit, y compris piocher des cartes additionnelles ou utiliser des actions défensives.

Une fois qu'une unité a retrouvé sa cohésion, elle peut à nouveau être utilisée normalement.



Cette escouade est en cohésion.

La figurine A est à moins de 3 pouces de la figurine B horizontalement et à moins de 6 pouces verticalement.

Les figurines B, C et D sont au même niveau et doivent rester à moins de 3 pouces les unes des autres.

La figurine E est aussi en cohésion à moins de 3 pouces horizontalement et moins de 4 verticalement

Terrain surélevé

Lorsqu'une unité est sur un terrain surélevé, la cohésion est déterminée socle à socle comme d'habitude. L'escouade garde sa cohésion à une distance de 6 pouces (Voir schéma 4 - le terrain surélevé est décrit dans [Terrain](#)).

Déploiement

Une escouade doit être déployée en cohésion.

Mouvement

Toutes les figurines d'une unité peuvent être déplacées lors du mouvement initial ou du mouvement de poursuite.

Chaque figurine utilise sa valeur de Vitesse décrite sur la carte pour son mouvement individuel. Chaque figurine doit terminer son mouvement avant qu'une autre figurine de l'escouade ne soit déplacée.

Les escouades qui démarrent leur tour en cohésion doivent terminer leur mouvement en cohésion.

Mouvement libre

Si une escouade est sous le coup d'un effet qui lui permet un mouvement libre, toutes les figurines de l'escouade peuvent se déplacer.

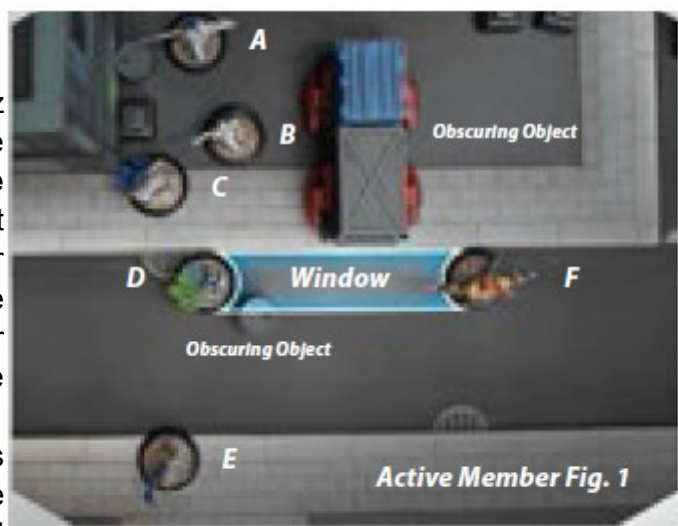
Le mouvement de chaque figurine d'une escouade est réalisé comme décrit dans les mouvements des unités. Comme l'escouade doit terminer son mouvement en cohésion, assurez vous que vos mouvements seront réalisables avant de les démarrer.

Actions

Une escouade ne peut réaliser qu'une seule action, quel que soit le nombre de figurines dans l'escouade.

Quand une escouade est activée, désignez une figurine de l'escouade qui est la figurine active. **La figurine active est la source de l'action.** Tous les effets de l'action sont résolus à partir de la source de l'action (Voir schéma 1). L'Esper Cumulé peut être utilisé pour toutes les actions entreprises par l'escouade, quelle que soit la figurine choisie pour être la figurine active.

Certaines actions ne peuvent être entreprises que par certaines figurines spécifiques de l'escouade en tant que figurine active. Quand c'est le cas, ceci est mentionné sur la carte de l'escouade.



La figurine D a été sélectionnée comme membre actif de l'escouade. Elle est utilisée comme source des actions lors de la résolution de tous les effets contre la cible F.

Cibler une escouade

Une unité active peut choisir comme cible une escouade tant qu'elle peut voir au moins une seule des figurines de l'escouade. **désignez une des figurines de l'escouade en tant que cible de l'action pour ce qui est de la résolution des effets.** Une aire de 6 pouces autour du socle de la cible est considérée comme la zone de danger (voir schéma).

Attaques psychiques et à distance

Lors d'une attaque psychique ou à distance, les figurines dans la zone de danger et dans la ligne de vue de l'unité active peuvent être affectées par l'attaque.

Certaines figurines disposent d'attaques à distance ou psychiques qui ne nécessitent pas de lignes de vue. Dans tous les cas, toutes les figurines dans la zone de danger peuvent être affectées par l'attaque.

Attaques de mêlée

Quand une unité effectue une attaque de mêlée, toutes les figurines dans la zone de danger peuvent être affectées par l'attaque.

Mouvement obligatoire

Si une escouade est obligée d'effectuer un mouvement, déterminez la cible et la zone de danger normalement. Toutes les figurines dans la zone de danger sont déplacées.

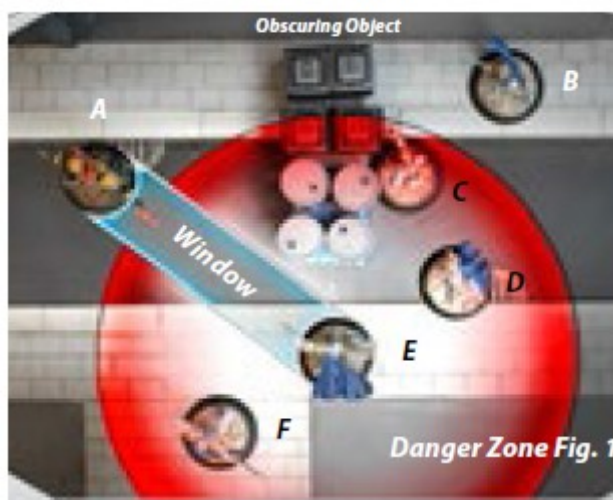
Les aires d'effets qui provoquent des mouvements forcés n'affectent que les figurines situées dans l'aire d'effet.

L'escouade subit 3 dévâts pour chaque figurine arrêtée par un objet dont la taille est supérieure ou égale à 2.

Aires d'effet

Quand une figurine d'une escouade subit les effets d'une aire d'effet, l'unité entière est affectée.

Les effets d'une aire d'effet ne sont appliqués qu'une fois, quel que soit le nombre de figurines de l'escouade dans l'aire d'effet.



La figurine A vise l'escouade. Elle choisit la figurine E comme cible.

La zone de danger de 6 pouces est prise en compte autour de E.

D, E et F peuvent être affectées par l'action de A. C ne peut pas être affectée car elle est hors de la ligne de vue, malgré sa présence dans la zone de danger.

B ne peut pas être ciblée car elle est en dehors de la zone de danger.

Autres Effets

Les effets qui affectent une escouade entière comme une simple unité affecte toute l'escouade mais ne sont appliqués qu'une fois.

Appliquer les dégâts

Le niveau de santé d'une escouade est représenté sur sa carte par plusieurs séries de points de santé. Chaque série représente la santé d'une seule figurine non spécifiée de l'escouade. L'escouade utilise autant de séries de points de santé que le nombre de figurines dans cette escouade. Toute série de points en trop est ignorée.

Une fois que les dommages totaux ont été calculés, l'escouade détermine son niveau d'armure totale (si elle en a). Le total d'armure de l'escouade est celui de l'unité entière, pas de chaque figurine individuellement.

L'escouade soustrait son nombre de points d'armure du total de dommages, il s'agit du nombre de dégâts infligés à l'escouade.

Déterminez quelles figurines sont dans la zone de danger, c'est le nombre de séries de points de santé qui peuvent être endommagés.

Enregistrez les dégâts sur la carte de jeu de

l'unité en commençant par une série qui a déjà subi des dégâts. Quand une des séries de barre de santé est entièrement cochée, les dégâts additionnels sont reportés sur la barre de santé suivante jusqu'à ce que tous les dégâts aient été infligés.

Si le nombre de dommages infligés va plus loin que le nombre de figurine dans la zone de danger, les dégâts additionnels sont ignorés.



Il peut être utile de cocher les cases qui ne seront pas utiles au cours de la partie avant de commencer le déploiement. Ceci peut aider à clarifier les choses et combien de points de santé l'escouade a eu réalité.

Retirer les pertes

Pour chaque barre de vie remplie, le joueur choisit une des figurines disponibles de l'escouade qui est détruite et retirée de la partie.

Une fois que toutes les figurines de l'escouade ont été retirées du jeu, l'escouade est considérée comme détruite et sa carte de jeu est retirée du tableau de bord.

Soins

Quand une escouade est affectée par un effet qui la soigne (soins ou Récupération), les barres de vie qui ont été complètement remplies ne peuvent pas être soignées.

Attaques coordonnées

Toutes les figurines d'une escouade sont considérées comme disposant de la capacité *Attaque coordonnée* décrite dans Capacités.

Couvert

Si au moins la moitié des figurines dans une zone de danger sont à couvert, toute l'escouade est

considérée comme étant à couvert.

Escouades et conditions de victoire

Désignez une des figurines de l'escouade comme étant la figurine active quand l'unité interragit avec des objectifs ou des pions.

Les escouades ne peuvent pas interragir avec des objectifs ou des pions quand sa cohésion est rompue. Si l'escouade avait récupéré un pion objectif, elle doit immédiatement poser ce jeton une fois que l'effet de jeu qui a provoqué la rupture est provoqué.

Quand une escouade dépose un jeton, celui-ci est placé sur le champ de bataille en contact avec une des figurines de l'escouade.

Quand ceci arrive, toute figurine de l'escouade peut être considérée comme le membre actif.

Pour toutes les règles sur les conditions de victoire, voir [Conditions de victoire](#).



Terrain

Les objets qui sont sur la table représentent des choses comme des arbres, des bâtiments, des collines ou d'autres éléments du champ de bataille que l'on appelle Terrain. En général, les éléments de terrain sont des objets passifs qui ne se déplacent pas ou n'interagissent pas avec d'autres objets.

Règles de base du terrain

Lors de la mise en place du terrain, tous les éléments se voient attribuer une taille. La taille du terrain est utilisée pour déterminer si celui-ci bloque les lignes de vue et la difficulté de s'y déplacer.

Pour déterminer la taille d'un élément de terrain, il est possible d'utiliser la règle 1 pouce de hauteur représente un point de taille. C'est une règle facile et rapide à utiliser. Il vaut mieux déterminer la taille de chacun des éléments du jeu avant la bataille avec son adversaire.

Plusieurs morceaux d'un élément de terrain peuvent avoir différentes tailles. Les murs de bâtiments ont une taille différente des étages du même bâtiment.

Le terrain ne peut pas être pris pour cible d'une action, subir des dégâts ou être détruits à moins d'avoir le trait *Destructible* évoqué plus bas.

Le terrain ne peut pas être activé ou entreprendre d'actions.

Terrain découvert

Le terrain plat, sans obstacle, est considéré comme du terrain découvert. Le terrain découvert n'affecte pas le mouvement. Les objets suivants sont du terrain découvert :

- la surface de base du champ de bataille (la table)
- toute surface horizontale d'un élément de terrain quelconque (plateformes ou allées).
- les surfaces inclinées (rampes ou collines).

Les unités de Relic Knights sont des individus épiques, équipés de tous types de propulseurs, roquettes, super forces, de capacités améliorées par l'Esper, ou de 15 bons mètres de corde solide. Ceci leur permet d'ignorer facilement ou au moins de passer sur des surfaces que de simples mortels ne peuvent pas franchir.

Elevation

Quand une unité entre en contact avec un terrain de taille inférieure, tout changement de hauteur est considéré comme du terrain découvert, quelle que soit la distance verticale à parcourir.

Quand une unité entre en contact avec du terrain d'une taille supérieure ou égale, l'unité ne peut

pas ignorer la distance verticale. Dans ce cas, une figurine doit grimper ou escalader le terrain.

Grimper

Pour grimper, une figurine doit compter toute distance verticale parcourue en plus de tout mouvement horizontal parcouru. La distance totale ne doit pas excéder la valeur de Vitesse de l'unité.

Une figurine ne peut grimper sur un élément de terrain que si son mouvement est suffisant pour placer la figurine sur une surface plane à la fin du mouvement.

Exemple : Une unité de taille 2, Vitesse 8 désire grimper sur un bâtiment de 4 pouces de haut. L'unité dépense 2 pouces pour entrer en contact avec le bâtiment. Elle dépense 4 points de vitesse pour grimper en haut du bâtiment. Une fois en haut, il lui reste deux points de mouvement.

Escalader

Quand une unité entre en contact d'un élément de terrain trop grand pour pouvoir grimper dessus, elle peut escalader l'élément. Pour escalader un élément de terrain, une unité doit être en contact avec le terrain à la fin de son mouvement initial.

Une unité dépense à la fois son action et son mouvement de poursuite pour escalader un élément de terrain. Placez l'unité en contact avec le bord de la partie supérieure de l'élément (ou le bas si l'unité voulait descendre l'élément)), quelle que soit la taille de celui-ci. L'unité ne peut pas se déplacer horizontalement quand elle escalade en dehors du minimum nécessaire qui lui permettra de passer de la base au dessus de l'élément.

Pour qu'une escouade puisse escalader un élément de jeu, au moins une des figurines de l'unité doit se trouver en contact de l'élément. Toutes les autres figurines de l'escouade doivent se trouver à moins de 3 pouces de celui-ci. Toutes les figurines doivent pouvoir être placées en haut de l'élément en cohésion.

Chutes

Si une unité est obligée de réaliser un déplacement qui la ferait tomber d'un endroit élevé qu'elle aurait du grimper ou escalader, elle subit des dégâts dus à la chute.

Si une unité tombe d'un élément de terrain dont la taille est supérieure ou égale à la sienne, elle subit trois dommages.

Si une unité tombe d'un élément de terrain dont la taille est au moins supérieure au double de la sienne, elle subit cinq dommages.

Une unité ne subit jamais de dégâts en tombant d'un élément de terrain qu'elle n'aurait pas eu à grimper ou escalader.

Une figurine ne peut pas volontairement provoquer sa propre chute grâce à un mouvement libre.

Une unité qui subit des dommages suite à une chute peut utiliser des actions ou capacités de prévention des dégâts comme indiqué dans Dégâts passifs.

Mesurer

Quand on mesure entre deux niveaux d'élévation différentes, il faut toujours mesurer la distance en diagonale entre les socles des objets.

Sauter

Sauter permet à une unité de se déplacer d'un élément de terrain à un autre sans avoir à grimper ou en escalader. La distance entre les deux éléments de terrain est appelée vide. Une unité ne peut sauter qu'au-dessus de vides.

Quand une unité entre en contact avec le bord d'un élément de terrain au cours d'un mouvement libre, elle peut choisir de franchir ce vide jusqu'à un autre élément de terrain à proximité.

Une unité peut sauter au-dessus d'un vide tant que son socle peut entièrement franchir le vide en utilisant du mouvement libre dont elle dispose.

Un saut est toujours réalisé en ligne droite, directement depuis le bord de l'élément de terrain, au-dessus du vide, jusqu'au bord de l'élément de terrain opposé.

Si une unité saute sur un élément de terrain d'une taille différente de celui où elle se trouvait au début du saut, ajoutez la distance verticale à la distance horizontale pour déterminer si l'unité peut sauter.

Traits

Après avoir mis en place le champ de bataille, il est possible d'attribuer aux éléments de terrain des traits spécifiques pour améliorer leur impact sur le jeu.

Le terrain n'a pas besoin d'avoir de traits. Les éléments de terrain les plus complexes peuvent avoir plusieurs traits. Les traits peuvent être appliqués à des zones spécifiques d'un élément de jeu pour provoquer des effets différents en fonction de l'endroit où une unité se trouve sur le terrain.

Ascension

Un élément ayant ce trait permet à des unités de changer de niveau à l'intérieur de ce terrain. Ces éléments peuvent inclure les échelles, les ascenseurs ou les turbo-élévateurs.

Les unités en contact avec ce type de terrain ignorent la distance verticale parcourue quand ils changent de niveau sur un terrain.

Cristaux

Les éléments de terrain qui sont couverts de Cristaux ont été recouverts de cristaux d'esper qui précèdent la Calamité. Les cristaux d'Esper peuvent se trouver n'importe où, tout élément de terrain peut porter des cristaux.

Les unités qui démarrent leur activation en contact avec un élément de terrain recouverts de cristaux cumulent un point d'Esper.

Donner vie au décor

Le terrain est beaucoup plus intéressant quand les pièces de terrain ont un rôle plus important que bloquer le mouvement et les lignes de vue. Nous vous encourageons à utiliser vos propres traits pour créer un champ de bataille qui serait plus réaliste.

Destructible

Les éléments destructibles sont particulièrement instables, fragiles ou peuvent être détruites par les unités du champ de bataille. Tout élément de terrain peut avoir ce trait.

Ces éléments peuvent subir des dégâts et être reitrés du jeu. Quand un élément de terrain dispose de cette règle spéciale, il faut décider du nombre de points de santé dont il dispose, de son armure et des autres attributs qui peuvent décider de sa solidité.

Fortifié

Le terrain fortifié a été renforcé pour améliorer ses capacités défensives. Le terrain fortifié peut être composé de murs améliorés, de bunkers ou de générateurs de champs de force.

Une unité en contact avec un élément de terrain fortifié augmente ses caractéristiques de défense de 1 point.

Ouvertures

Les terrains ayant des ouvertures sont munis de fenêtres, trous, meurtrières ou autres éléments qui permettent aux unités de voir à travers. Il peut s'agir de bâtiments, garages, cages et bâtiments qui ont subi des explosions.

Ces éléments de terrain ne bloquent pas les lignes de vue.

Portail

Les portails représentent des éléments de terrain liés à un autre point du champ de bataille. Les Portails incluent les portails de téléportation, les générateurs de faille ou les trous de ver.

Quand un élément de terrain se voit attribuer un portail, un autre élément doit en avoir un.

Quand une unité entre en contact avec un portail, elle peut être placée immédiatement en contact avec l'autre élément du portail. Si une unité n'a pas utilisé tout son mouvement pour entrer en contact avec le portail, elle peut continuer à se déplacer.

Portes

Les terrains munis de portent sont ceux dans lesquels on peut entrer par un ou plusieurs points d'accès. Ces terrains peuvent inclure les bâtiments intacts, les trappes d'accès ou les intérieurs de vaisseaux.

Quand un élément de terrain possède le trait Portes, désignez les points spécifiques du terrain qui sont les portes. Les unités ne peuvent entrer dans ces éléments de terrain que par les

portes.

Protection [X]

La plupart des éléments de terrain offrent une certaine forme de protection qui prévient les dommages infligés aux unités qui se trouvent derrière. Ceci inclut les barrières, barricades, bunkers, tranchées et autres positions défensives.

Quand une unité est sous le couvert d'un élément de terrain qui dispose de ce trait, l'unité augmente sa valeur d'Armure du nombre indiqué.

Quand un élément de terrain reçoit cette règle spéciale, il faut lui assigner une valeur qui indique le niveau de protection.

Protections typiques :

Protection 1 : Bois dense ou fourrés

Protection 2 : Barrières en béton, ruines, bâtiments civils

Protection 3 : tranchées, bâtiments militaires

Protection 4 : Portes blindées de vaisseau spatial, bunkers

Réserves

Les éléments qui disposent de ce trait sont des caches d'armes ou de munitions. ces terrains incluent les avant postes militaires, les armureries et les entrepôts de munitions.

Une unité en contact avec une Réserve augmente toutes ses valeurs d'attaque de 1.

Terrain encombré

Le terrain encombré rend délicat le mouvement des piétons qui est alors ralenti ou difficile. Le terrain encombré peut représenter des éléments aquatiques, des ruines ou des mouvements à travers un champ de mines.

Les unités qui terminent leur mouvement sur un terrain encombré ne peuvent pas effectuer de mouvement de poursuite.

Trompeur [X]

Le terrain trompeur est particulièrement dangereux, risquant de blesser les unités qui entrent en contact avec. Le terrain trompeur peut être composé de ruines particulièrement dangereuses, de champs de mines ou d'organismes vivants mortels qui résident ou sont l'élément de terrain;

Quand une unité démarre son tour ou se déplace en contact avec un élément trompeur, elle subit le nombre de dommages indiqués.

Exemples

Cette section donne quelques exemples de terrain pour vous donner des idées sur la façon de construire votre champ de bataille.

Barbelés : Taille 1, Terrain encombré, Trompeur [2]

Barricade : Taille 1, Protection 2

Tour de sécurité : Taille 8, Protection 3, Réserves

Bunker : Taille 3, Armure 3, Santé 20, Fortifié, Protection 4, Destructible

Bunker en ruines : Taille 3, Terrain encombré, Protection 2

Champ de mines : Taille 0, Terrain encombré, Trompeur 5

Porte de la Faille : Taille 6, Armure 1, Santé 10, Portail, Destructible

Bâtiment gigantesque : taille : deuxième étage 3, Troisième étage 6, toit 10, Cristaux, Porte, Ascension, Protection 2, Ouvertures



Navarre Hauer



Suicide Queen

Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont des tâches spécifiques que les joueurs doivent accomplir pour obtenir la victoire. Chaque condition de victoire atteinte par un joueur lui octroie des points de victoire (PV). En fonction de la taille de la partie, les joueurs ont besoin d'un certain nombre de points de victoire pour gagner la partie (Pour une rencontre ou une embuscade 8 points, un affrontement ou une bataille 12 points).

Au cours de la phase de Nettoyage de chaque joueur, les joueurs déterminent s'ils ont atteint certains objectifs et ajoute le nombre de points octroyés à leur total de points de victoire. Si un joueur a obtenu assez points pour gagner la partie, il gagne et la partie s'arrête.

Les points de victoire ne sont jamais perdus, même si plus tard au cours de la partie, la condition qui a permis de les obtenir n'est plus remplie.

Exemple : *Un joueur a "Sécurisé le périmètre" et obtenu 5 points de victoire de manière permanente, même si plus tard dans le jeu, les jetons de sécurisation ne sont plus présents.*

Il existe trois types de conditions de victoire : Destruction, Faction et Scénario. Destruction et Faction peuvent être accomplis par tous les joueurs dans la partie. Les conditions de scénario sont déterminés pour chaque joueur au cours de la mise en place du jeu.

Conditions de victoire
5 PV – Scénario primaire
3 PV – Scénario secondaire
3 PV – Destruction (Tueur de Chevalier)
3 PV – Wildspace
3 PV – Darskpace
2 PV – faction
1 PV – Destruction (Destructeur d'Unités)

Table rase

Si le cadre entier d'un joueur est retiré de la partie, il perd automatiquement, quel que soit le nombre de points de victoire obtenus.

Pions objectifs

Les objectifs représentent les objets variés, les lieux ou les buts à accomplir pour votre équipe. Chaque joueur déploie trois pions objectifs : un objectif primaire et deux objectifs secondaires. Ces pions ne coûtent aucun point de victoire et sont utilisés dans toutes les parties.

En plus des règles habituelles sur les marqueurs, les objectifs subissent quelques règles spéciales additionnelles.

Destruction

Les objectifs peuvent être attaqués et détruits par les unités ennemies. Ils n'ont pas de caractéristiques de défense et ne peuvent pas piocher de cartes additionnelles.

Soins

Les objectifs peuvent être soignés normalement par les unités amies. De plus, une unité en contact avec un objectif allié peut utiliser son action pour le soigner. Pour cela, l'unité doit dépenser un ou plusieurs points d'Esper cumulé, pour chaque point dépensé, trois points de dégâts de l'objectif sont soignés.



Pouvoirs

Une unité peut utiliser son action pour ajouter un point de pouvoir à un objectif (ami ou ennemi) avec lequel l'unité est en contact. Un objectif peut avoir n'importe quel nombre de points de pouvoir, amis ou ennemis. Les jetons de pouvoir ne peuvent pas être récupérés. Il en existe trois types : Essaimer, Saboter, Sécuriser.

Un objectif qui comporte un point de pouvoir est un objectif alimenté. Les objectifs alimentés provoquent des effets qui couvrent une aire de 3 pouces autour du socle de l'objectif, incluant l'objectif. Une unité à moins de 3 pouces d'un objectif bénéficie des effets du pouvoir de l'objectif.

Essaimer

Les objectifs qui ont été essaimés ont été chargés d'Esper. Pour ajouter un jeton de pouvoir "essaimé", l'unité doit dépenser un point d'Esper cumulé. Une unité dans l'aire d'effet d'un objectif alimenté par un ou plusieurs jetons Essaimé bénéficie d'un point d'Esper supplémentaire quand elle accomplit une action. Cet Esper ne peut être utilisé que pour démarrer l'action, pas pour améliorer ses effets.

Sabotage

Ces objectifs ont été sabotés ou pervertis au profit de l'adversaire. Les pions de sabotage ne peuvent pas être retirés. Une unité dans l'aire d'effet d'un objectif ami alimenté par un ou plusieurs pions de sabotage réduit ses caractéristiques de Défense de 1 point.

Sécuriser

Les objectifs sécurisés ont été réclamé par un cadre comme leur appartenant. Un objectif ne peut avoir qu'un seul jeton Sécurisé à la fois. Quand une unité ajoute un nouveau jeton de ce type à un objectif, le précédent est retiré. Une unité dans l'aire d'effet d'un objectif sécurisé bénéficie d'une Armure 1.

Drain

Une unité en contact avec un objectif peut utiliser son action pour drainer un objectif. Quand cela arrive, un jeton de pouvoir Essaimé ou sécurisé adverse est retiré du pion objectif.

Pions variables

La plupart des conditions de victoire impliquent que vos unités entrent en contact ou créent des pions d'un type spécifique (pions de conservation, de chargement...). Ces pions sont appelés des pions variables. Seules les pions variables alliés peuvent être utilisés pour atteindre des conditions de victoire.

Récupérer

Une unité peut récupérer un pion variable en terminant son mouvement initial en contact avec cet objectif. L'unité peut accomplir son action pour prendre le pion.

Si un pion variable ami est sur le champ de bataille, une unité peut le récupérer en terminant son mouvement initial ou secondaire en contact avec le pion. L'unité peut ensuite récupérer le pion sans que cela ne lui coûte son action.

Si une unité a récupéré un pion variable, placez le pion sur la carte de jeu de l'unité. Elle porte alors le pion jusqu'à ce qu'elle le pose ou le lâche.

Une unité ne peut porter qu'un pion variable à la fois.

Lâcher

Au début de son mouvement initial ou secondaire, une unité peut lâcher un pion variable.

Une unité qui porte un pion variable et qui subit des dégâts qui provoque la perte de points de santé doit lâcher le pion immédiatement.

Quand une unité lâche un pion, celui-ci est posé sur le champ de bataille, n'importe où en contact avec une des figurines de l'unité.

Déposer

Pour déposer un pion variable, l'unité qui le porte doit terminer son mouvement initial ou de poursuite en contact avec le point de dépôt spécifié par les conditions de victoire du scénario. Enlevez le pion de la carte de jeu. Il est alors déposé.

Une fois qu'un pion a été déposé, il est retiré du jeu et ne peut plus être utilisé à nouveau.

**Conditions de victoire primaires
5 points de victoire**

Utilisez le type d'Esper primaire de la carte retournée pour connaître les conditions de victoire primaires.

Création - Conservation

Pour réussir Conservation, il vous faut récupérer un pion conservation sur trois objectifs ennemis différents et déposer chacun d'eux sur votre objectif primaire.

Ordre - Sécuriser le périmètre

Pour réussir Sécuriser le périmètre, vous devez placer des pouvoirs "Sécurisé" sur votre objectif principal et sur les trois objectifs ennemis. Les objectifs doivent porter ces pions au même moment.

Corruption - Espionnage

Pour réussir Espionnage, vous devez placer trois pions sabotages sur l'objectif principal adverse et un pion sur chacun de ses objectifs secondaires.

Entropy - Démantelement

Pour accomplir démantelement, vous devez détruite un des objectifs primaires adversaires ou deux objectifs secondaires ennemis.

Chaos - Dérober

Pour réussir Dérober, vous devez récupérer trois pions "dérobé" d'un objectif primaire adverse et les déposer sur n'importe quel bord de table.

Essence - Conjonction majeure

Pour réussir conjonction majeure, vous devez placer trois pions "Essaimé" sur un objectifs principal adverse et trois pions "Essaimé" sur votre objectif principal. Ces objectifs doivent porter ces pions au même moment.

**Conditions de victoire secondaires
3 points de victoire**

Utilisez le type d'Esper secondaire de la carte retournée pour connaître les conditions de victoire

ESPER	PRIMAIRE	SECONDAIRE
	Conservation	Défense de la Vie
	Sécuriser le périmètre	Siège
	Espionnage	Assassinat
	Démantelement	Carnage
	Dérober	Anarchie
	Conjonction Majeure	Réalignement
ESPER		
	Calamité	
	Récolte de Crystal	

Conditions maison

De nombreuses raisons peuvent mener les chevaliers à la bataille, les joueurs sont invités à customiser et créer de nouvelles conditions de victoires. Ces conditions peuvent être thématiques, tirées d'une bataille issue d'un livre ou la mise en place d'un défi important entre deux adversaires.

De la même façon, modifier le nombre de points de victoire nécessaires à la victoire peut changer la durée d'une partie. Moins de points nécessaires impliquent une partie plus rapide, parfaite pour représenter une attaque éclair. Alors qu'une partie qui nécessite plus de points va augmenter la durée de la partie, un conflit d'attrition long et amer.

secondaires.

Création - Défense de la Vie

Après le déploiement, votre adversaire doit choisir une des unités de votre cadre. Placez un jeton "Vie" sur sa carte. Pour réussir cette mission, vous devez déposer ce jeton sur n'importe quel point du bord de table le plus éloigné du point de départ de l'unité. Une unité ne peut jamais lâcher volontairement le pion "Vie".

Ordre - Siège

Après le déploiement, vous devez placer un jeton "Sécurisé" sur vos trois objectifs. Pour accomplir Siège, les trois objectifs doivent porter le pion "Sécurisé" quand n'importe quel adversaire pioche la dernière des cartes de son paquet d'Esper pour la première fois.

Corruption - Assassinat

Avant le déploiement, votre adversaire choisit une unité non chevalier de son cadre qui porte des données. Pour accomplir assassinat, vous devez détruire l'unité qui porte ces données.

Entropy - Carnage

Pour accomplir Carnage, vous devez détruire trois unités ennemies.

Chaos - Anarchie

Pour réussir Anarchie, vous devez placer un jeton Sabotage sur cinq objectifs différents, amis ou ennemis.

Essence - Réalignement

Pour réussir réalignement, vous devez placer au moins un jeton "Essaimer" sur trois objectifs ennemis différents. Les objectifs doivent porter les pions au même moment.

Conditions de victoires Darkspace

3 points de victoire

Si une carte Néant est retournée pour les conditions de victoire, chaque joueur doit accomplir la condition Darkspace. Après qu'un des joueurs ait accompli cette condition de victoire, aucun autre ne peut s'y essayer pour le reste de la partie.

Néant - Calamité

Quand une unité est en contact avec un objectif ennemi, elle peut utiliser son action et dépenser un point d'Esper Cumulé pour récupérer un Jeton Calamité.

Une unité qui porte un jeton Calamité ne peut pas le lâcher et ne peut pas cumuler ou utiliser d'Esper cumulé.

Une unité peut déposer un jeton Calamité sur une figurine ennemie. La cible perd automatiquement tout son Esper Cumulé. Le jeton est ensuite retiré du jeu.

Pour réussir Calamité, vous devez déposer trois jetons calamité sur des figurines ennemies. Après que la mission Calamité ait été accomplie par un des joueurs, aucun jeton Calamité additionnel ne peut être généré.

Conditions de victoire Wildspace

3 points de victoire

Si une carte Joker est retournée pour les conditions de victoire, chaque joueur doit accomplir la condition Récolte des Cristaux. Après qu'un des joueurs ait accompli cette condition de victoire, aucun autre ne peut s'y essayer pour le reste de la partie.

Etincelante - Récolte des cristaux

Quand une unité est en contact avec un objectif ami, elle peut utiliser son action et dépenser un point d'Esper Cumulé pour récupérer un jeton Cristal.

Une unité qui porte un jeton Cristal bénéficie d'un point d'Esper gratuit pour toute action qu'elle entreprend. Cet Esper ne peut être utilisé que pour initier une action, pas pour l'Améliorer.

Quand un jeton Cristal est déposé, il est détruit et retiré du jeu.

Pour réussir une Récolte des Cristaux, vous devez détruire trois jetons Cristal, soit quand vos unités les lâchent volontairement, soit en obligeant des unités ennemies à lâcher ceux qu'elle porte. Après que la récolte des Cristaux ait été réussie par un joueur, aucun jeton cristal additionnel ne peut être généré.

Conditions de victoire des factions

2 Points de victoire

Les conditions de victoire des factions représentent des objectifs typiques ou commun qu'une faction essaie d'accomplir chaque fois qu'elle est impliquée dans un combat.

Les conditions de victoire des factions sont déterminée par la faction du chef du cadre. Les cadres dirigés par des Chevaliers du Néant ou Etincillant peuvent choisir n'importe quelle condition de victoire d'une des factions avec laquelle ils ont une affinité.

Vous pouvez accomplir ces conditions de victoire dans toutes les batailles que vous jouez.

Temps au tour - Cerci Speed circuit

Pour réussir Temps au tour, vous devez devez achever n'importe quel autre objectif n'impliquant aucune destruction avant que vous ne piochiez la dernière carte de votre paquet d'Esper pour la première fois.

Justice - Shattered Sword

Après que la première de vos unités ait été détruite, notez quelle unité l'a éliminée. Cette unité est maintenant l'accusée. Pour réussir Justice, vous devez détruire l'unité Accusée. si cette unité est un Cypher, il faut détruire son Chevalier.

Transport - Black Diamond

Récupérez deux jetons cargos sur votre objectif primaire. Pour réussir transport, vous devez déposer les jetons cargo sur n'importe quel point du bord de table le plus éloigné de votre objectif primaire.

Chasse aux esclaves - Noh Empire

Chaque fois que vous détruisez une figurine ennemie, placez un jeton esclave en contact avec la figurine avant de la retirer du jeu. Pour réussir la chasse aux esclaves, vous devez récupérer au moins un jeton Esclave et le déposer dans votre objectif primaire.

Butin - Star Nebula Corsaires

Récupérer des jetons Butin de n'importe quel nombre d'objectifs adverses. Pour réussir Butin, vous devez déposer deux jetons Butin dans votre objectifs Primaire.

Harmoniser - Doctrine

Pour réussir Harmoniser, vous devez placer un jeton "Essaimé" sur deux objectifs secondaires adversaires et un jeton "essaimé" sur votre objectif primaire. Les objectifs doivent porter les jetons au même moment.

Conditions de destruction

Les conditions de destruction récompensent les joueurs pour la destruction d'unités ennemies. Les conditions de destructions sont accomplies dès que l'unité est complètement retirée du jeu. Si une de vos autres conditions de victoire implique la destruction d'une unité, vous recevez les points pour les deux conditions de victoire à la fois.

Tueur de Chevalier

3 points de victoire

Tueur de Chevalier est réussie chaque fois que vous éliminez un Chevalier adverse. Si plusieurs chevaliers sont joués en même temps, vous pouvez obtenir ces points de victoire plusieurs fois.

Destructeur d'unités

1 point de victoire

Destructeur d'unités est réussie chaque fois que vous détruisez une unité adverse. Ces points de victoire peuvent être obtenus plusieurs fois, pour chaque unité adverse détruite.

Parties multi-joueurs

Chacun pour soi

Dans une partie de ce type, chaque joueur essaie d'accomplir ses propres missions. Le premier joueur qui gagne assez de points gagne la partie.

Parties en équipe

Dans une partie en équipe, chaque équipe n'utilise qu'un lot de trois objectifs et un seul choix de scénario, comme dans une partie à deux. Chaque équipe gagne des points de victoire selon les règles normales.

Dans une partie en équipe, les conditions de faction ne sont pas utilisées. A la place, la mission Wildspace peut être accomplie si au moins une faction est d'affinité Essence, Création ou Loi. La mission Darkspace peut être accomplie si au moins une faction est d'affinité Corruption, Entropie ou Chaos.

Références

Boosts

Les boosts représentent une foule de technologies, équipements ou artefacts que votre cadre peut utiliser au cours de la partie. Les boosts sont des marqueurs que vous pouvez ajouter à votre cadre en plus des unités

Un joueur peut inclure n'importe quel nombre de boosts dans son cadre mais ne peut pas inclure plus de deux fois un boost ayant le même nom.

3 - Amortisseur kinétique : Aucune unité, amie ou ennemie, à moins de 3 pouces de l'amortisseur kinétique ne peut effectuer de mouvement de poursuite.

2 - Amplificateur kinétique : Les unités amies à moins de 3 pouces de l'amplificateur kinétique augmentent leur caractéristique d'attaque psychique de 1.

1 - Champ d'amortissement : Les unités amies à moins de 3 pouces du Champ d'amortissement gagnent Armure 1.

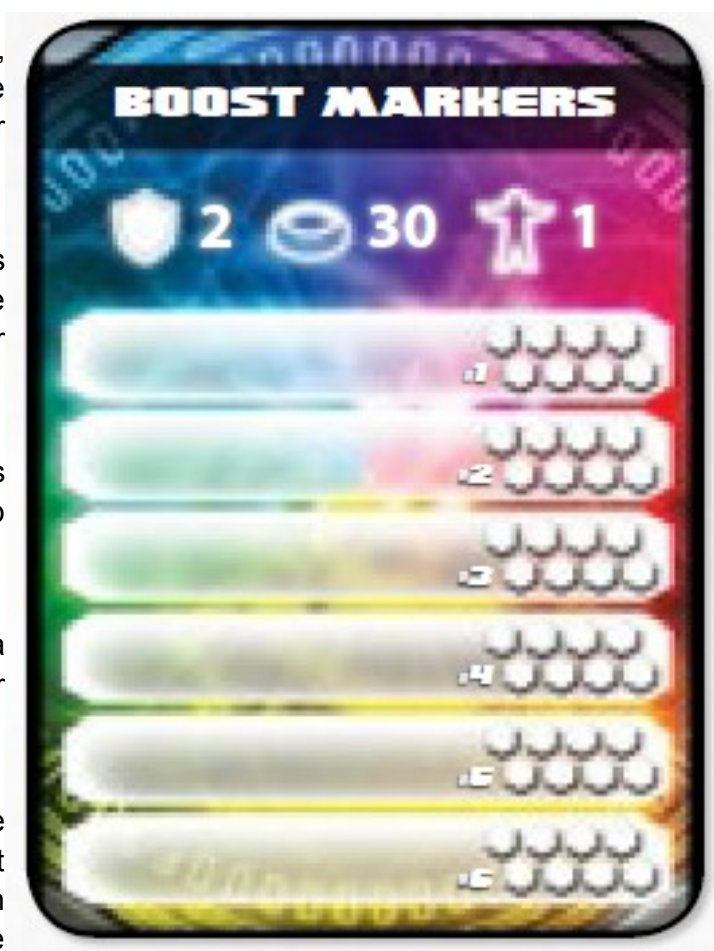
4 - Champ Obscur : Les unités amies à moins de 3 pouces du Champ obscur gagnent le trait *Discretion* sont à couvert?

1 - Condensateur d'Esper : Au début de son activation, une unité amie en contact avec le condensateur d'Esper gagne un point d'Esper Cumulé. Retirez ensuite le marqueur du jeu.

2 - Largage de munitions : Les unités amies à moins de 3 pouces d'un Largage de munitions augmentent leur caractéristique d'attaque à distance de 1.

3 - Medikit : Une unité amie en contact avec le Medikit peut utiliser son action pour retourner 3 cartes. Soignez 1 dégât par point de création obtenu.

2 - Mine de proximité : Quand une unité, amie ou ennemie, se déplace à moins de 3 pouces d'une mine de proximité, cette unité subit 4 dommages. Après avoir comptabilisé les dégâts, retirez le marqueur du jeu.



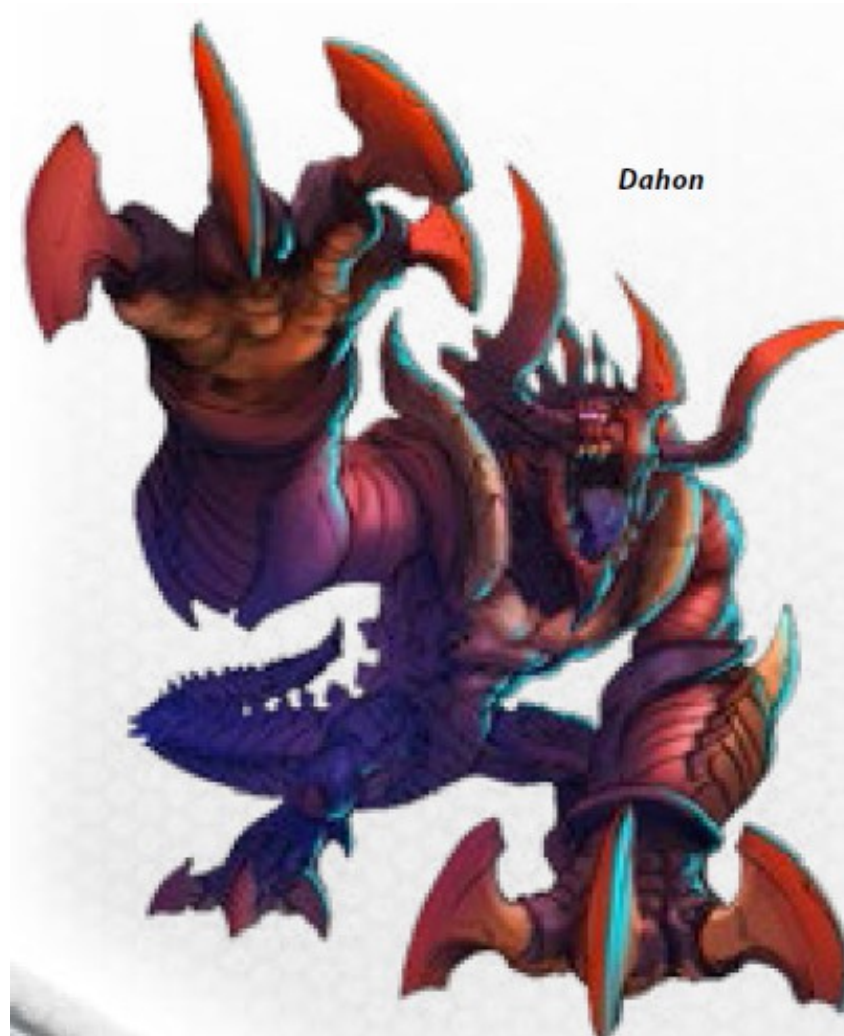
2 - Stimulants de combat : Les unités amies à moins de 3 pouces des stimulants de combat augmentent leur caractéristique d'attaque de mêlée de 1.

Actions utilisant l'Esper

Purification : Une unité qui utilise cette action peut dépenser un point d'Esper pour retirer un marqueur d'aire d'effet dans sa ligne de vue du jeu.

Transfert : Une unité qui transfère de l'Esper peut choisir de transférer tout ou partie de son Esper cumulé à des unités amies. Retirez autant d'Esper Cumulé que désiré de la carte de l'unité active. Pour chaque point retiré, une unité amie gagne un point d'Esper cumulé. Une unité peut transférer son Esper à plusieurs unités amies. Le transfert n'a pas besoin de lignes de vue.


Vol : Une unité qui vole de l'Esper peut cibler une unité ennemie dans sa ligne de vue qui possède de l'Esper cumulé. Retirez un point d'Esper cumulé à la cible. L'unité active gagne un point d'Esper Cumulé. Le vol d'Esper peut cibler les Cyphers.







LAW


Actions des Initiés et des Maîtres



 **Nettoyage** : retirez du jeu un jeton d'aire d'effet dans la ligne de vue.


 **Intraitables** : Aire d'effet, Buff. Les unités dans l'aire d'effet augmentent leurs caractéristiques d'attaque et de défense de 1.

 **Reste où tu es** : Aire d'effet, Debuff. Les unités qui commencent leur tour dans l'aire d'effet ne peuvent pas réaliser de mouvement initial.

Actions des Maîtres

 **Renforcer l'Ordre** : Aire d'effet, Debuff. Quand une unité ennemie commence son tour dans l'aire d'effet, son contrôleur révèle sa main et vous choisissez deux cartes qu'il doit défausser. Le joueur adverse pioche pour récupérer 5 cartes en main.


 **Loi de la rétribution** : Rediriger l'attaque sur unité ennemie la plus proche 


 Rediriger l'attaque sur une unité ennemie dans la ligne de vue.




CREATION


Actions des Initiés et des Maîtres



 **Nettoyage** : retirez du jeu un jeton d'aire d'effet dans la ligne de vue.


 **Intraitables** : Aire d'effet, Buff. Les unités dans l'aire d'effet augmentent leurs caractéristiques d'attaque et de défense de 1.

 **Reste où tu es** : Aire d'effet, Debuff. Les unités qui commencent leur tour dans l'aire d'effet ne peuvent pas réaliser de mouvement initial.

Actions des Maîtres

 **Renforcer l'Ordre** : Aire d'effet, Debuff. Quand une unité ennemie commence son tour dans l'aire d'effet, son contrôleur révèle sa main et vous choisissez deux cartes qu'il doit défausser. Le joueur adverse pioche pour récupérer 5 cartes en main.



 **Loi de la rétribution** : Rediriger l'attaque sur unité ennemie la plus proche 





 Rediriger l'attaque sur une unité ennemie dans la ligne de vue.





CORRUPTION



Actions des Initiés et des maîtres





  **Influence corruptrice** : Aire d'effet, Débuff. Les unités dans l'aire d'effet diminuent leurs caractéristiques d'attaque et de défense de 1.

  **Vicier** : Récupération 2
  Passer à Récupération 4.

  **Vide** : Aire d'effet. L'aire est de taille 10 et bloque les lignes de vue. Les figurines peuvent se déplacer à travers.

Actions des Maîtres



  **Ebranler** : Choisissez un jeton d'aire d'effet ennemi en ligne de vue. Remplacez le jeton par un des vôtres. L'aire d'effet est maintenant une aire d'effet amie que vous contrôlez.





  **Corrompre** : 
Redirigez l'attaque sur l'unité amie la plus proche.
  Redirigez l'attaque sur n'importe quelle unité amie dans la ligne de vue.





ENTROPY





Actions des Initiés et des maîtres





  **Drain de force** : Aire d'effet, Débuff : L'unités dans l'aire d'effet réduisent leurs caractéristiques d'attaque de 2.

  **Dégradation des armes** : Armure 2
  Passer à armure 4.

  **Pourrissement** : Aire d'effet, Débuff. Les unités dans l'aire d'effet réduisent leur armure de 2 jusqu'à un minimum de 0.


Actions des Maîtres


  **Champ entropique** : Aire d'effet, Débuff, Dommages 3
  Obtient Perforant 1


  **Horreur** : Repousser 12
  Obtient Dommages 4


CHAOS

Actions des Initiés et des Maîtres


 **3 Mauvaise communication** : Aire d'effet, debuff. Les figurines ennemies dans l'aire d'effet ne bénéficient pas des buffs.



 **3 Défense Erratique** : Armure 3, Retourner 3. Augmente le bonus d'armure de 1 pour chaque point de Chaos. Réduit le bonus d'Armure de 1 pour chaque point d'Ordre.


 **2** : Passe à Armure 4, Retourner 5

 **2 Mutagène** ; Soin 2, retourner 1. Défaussez de votre main n'importe quel nombre de cartes. Augmentez la valeur de Retourner pour chaque carte défaussée. Pour chaque point de Chaos obtenu, augmentez la valeur de soin de 1, diminuez la de 1 pour chaque point d'Ordre Obtenu.

Actions des Maîtres


 **5 Confusion** : Aire d'effet, Debuff. Quand une unité ennemie commence son activation dans l'aire d'effet, son contrôleur doit défausser aléatoirement trois cartes de sa main, puis piocher pour revenir à 5.


 **5 Ecran de Chaos** :  Redirigez l'attaque sur l'unité la plus proche, amie ou ennemie.


 **4** Redirigez l'attaque sur n'importe quelle unité dans la ligne de vue


ESSENCE


Actions des Initiés et des Maîtres

 **3 Vigueur** : Aire d'effet, Debuff. Les unités dans l'aire d'effet augmentent leur caractéristiques d'attaque de 1.


 **3 Bouclier Mystique** : Armure 2

 **3** Passe à Armure 4.

 **3 Ecarter** : Repousser 3. Toutes les figurines à moins de trois pouces sont affectées.

 **2** Passer à Reopousser 5.

Actions des Maîtres

 **4 Marche spirituelle** : Aire d'effet, Buff. Les unités qui commencent leur activation dans l'aire d'effet ignorent les objets lors de leurs mouvement durant cette activation.

 **5 Tempête d'Esper** : Aire d'effet, Debuff, Dommages 5.

Traits

Agha : L'unité est un Agha, aussi connu sous le nom de dogue démoniaque ou Chiens de Nozuki. Les Agha sont les plus courantes des bêtes de guerre Noh.

Bête (Beast) : L'unité est un animal, un monstre, ou une créature à l'intelligence inférieure qui doit être élevée ou entraînée pour la guerre.

Black Dragon : L'unité est membre des Black Dragons, une unité d'élite lourde du Black Diamond.

Blessed : L'unité fait partie des Blessed, une caste de prêtres de l'Empire Noh.

Castellan : L'unité est un mécha modèle Castellan. Le Castellan est une construction militaire versatile exclusive aux paladins de l'ordre des Six Peers.

Chee : L'unité est membre de l'Espèce Chee. Les Chee sont des entités artificielles et mécaniques à qui une conscience est octroyée par l'utilisation du Réseau Interspace Chee. Le niveau d'intelligence d'un Chee varie dramatiquement en fonction de la matrice neurale accordée par ses parents au moment de sa création.

Codebreaker : L'unité est membre du Projet Codebreaker. Une opération secrète qui cherche à libérer et maîtriser les origines et les pouvoirs des Cyphers.

Codifier : L'unité est membre de l'Ordre des Codifiers. Les Codifiers sont les plus commun des utilisateurs entraînés et habitués de l'Esper. Les Codifiers peuvent être trouvés à travers l'espace contrôlé par la Doctrine et peuvent être aperçus dans de nombreux domaines.

Construct : L'unité est créée et fonctionne grâce à des moyens artificiels et non mécaniques. Typiquement, c'est le résultat d'une infusion d'Esper ou la création d'un lien avec un objet inanimé. Les constructs peuvent avoir un degré d'intelligence variable et une conscience dépendant du but et des méthodes utilisées lors de sa création.

Cyborg : L'unité est faite de chair et de sang et a été améliorée de façon extensive par des composants mécaniques ou artificiels.

Dahon : L'unité est un Dahon, des bêtes féroces en provenance du royaume démoniaque de Nozuki. Les Dahons sont connus pour leur caractère sauvage et lunatique.

Darkspace : L'unité est une version alternative d'une autre unité nommée. Les unités Darkspace peuvent être recrutées dans votre cadre avec d'autres versions de l'unité, à condition qu'elles soient recrutées par la bonne faction.

Diamondback : L'unité est mécha de type Diamondback. Les Diamondbacks sont les plus polyvalents des méchas au service du Black diamond, mais ne leur sont pas exclusifs.

Diamond Corps : L'unité est membre du Diamond Corps, la plus importante division de services de sécurité du Black Diamond.

Divines : L'unité est un fidèle des Divines, les divinités dont les six aspects reflètent les six formes de l'Esper.

Gomandi : L'unité est membre du culte de Gomandi, le dieu à plusieurs têtes de Nozuki qui offre sa sagesse et sa perspicacité.

Hatriya : L'unité est un membre de l'Hatriya, la caste des guerriers de l'Empire Noh. L'Hatriya valorise la discipline martiale et l'honneur personnel.

Hell's Belle : L'unité est membre du gang de motards Hell's Belle, un syndicat de courses de bas niveau mais à l'expansion rapide du sous monde de Cerci Prime.

Humain : L'unité appartient à la race humaine. La race humaine est la plus diverse et la plus prolifique de la galaxie, un trait qui les amène souvent à être en conflit avec les autres espèces.

Imbach : L'unité appartient à la race Imbach. Les Imbach sont la race la plus ancienne de l'Alliance. Ils sont les scientifiques renommés et les archivistes du savoir ancien.

Kyojin : L'unité est membre du Kyokin, aussi connu sous le nom de Déchainés, une caste de membres de l'Empire Noh rendus fous par leur dévotion à Nozuki et par les visions qu'il leur offre.

Lorekeeper : L'unité est membre de l'Ordre Lorekeeper. Les Lorekeepers sont les utilisateurs d'Esper de Doctrine qui sont entraînés aux disciplines martiales et tactiques. Les Lorekeepers forment l'ordre décisionnaire des forces de défense et militaire de Doctrine.

Maleaach : L'unité appartient à la race Maleaach. Les Maleaach se décrivent eux-même comme Disciples du néant et chevauchent à la tête de la Calamité Darkspace.

Marmod : L'unité appartient à la race Marmod. Les Marmods sont une espèce pacifique dont les membres sont célèbres pour leurs bonnes relations avec les autres, leur perspicacité et leur capacité à digérer n'importe quoi.

Mecha : L'unité est principalement composée d'éléments mécaniques ou artificiels mais nécessite un opérateur séparé et intelligent pour fonctionner. Il peut s'agir d'un pilote, un contrôleur à distance ou une conscience intégrée.

Noh : L'unité fait partie de la race Noh. La race Noh valorise la force personnelle et est

notoirement colérique.

Novice : L'unité est un utilisateur d'Esper de la Doctrine non entraîné qui a été enrolé dans une académie ou est devenu un apprenti d'un enseignant de Doctrine. Les Novices ne sont pas encore membres d'un ordre.

Nozuki : L'unité est membre du Culte de Nozuki, le dieu démoniaque en forme d'hydre des Noh.

Paragon : L'unité est membre de la Discipline Paragon, l'unité d'infanterie lourde d'Elite de l'Order of the Shattered Sword.

Pirate : L'unité survit grâce à la piraterie : vol, pillage, beuveries et meurtres. Ils vivent basiquement une vie de voleurs et aiment ça.

Equipage (Pit Crew) : L'unité est membre d'un équipage et s'occupe de la construction et de la maintenance d'une large variété de véhicules mécaniques.

Purifier : L'unité est un membre de la Discipline Purifier. Les Purifiers se spécialisent dans la sélection des champs de bataille et prennent soin de l'Order of the Shattered Sword.

Racer : L'unité vit pour la vitesse et est un des participants des circuits, légaux ou non, à travers toute la galaxie. Les plus célèbres des Racers sont ceux du Cerci Speed Circuit.

Etincelant (Radiant) : Les unités Etincelantes sont les champions choisis non pas par un, mais par trois types d'Esper combinés, l'Essence, la Création et la Loi.

Robotique : L'unité est un être artificiel mécanique entièrement fabriqué. Les unités robotiques n'ont pas de conscience ou d'intelligence au delà que celle qu'on leur a programmée.

Sarva : L'unité est membre des Sarvas, la caste de l'Empire Noh spécialisée dans l'exploration et l'infiltration.

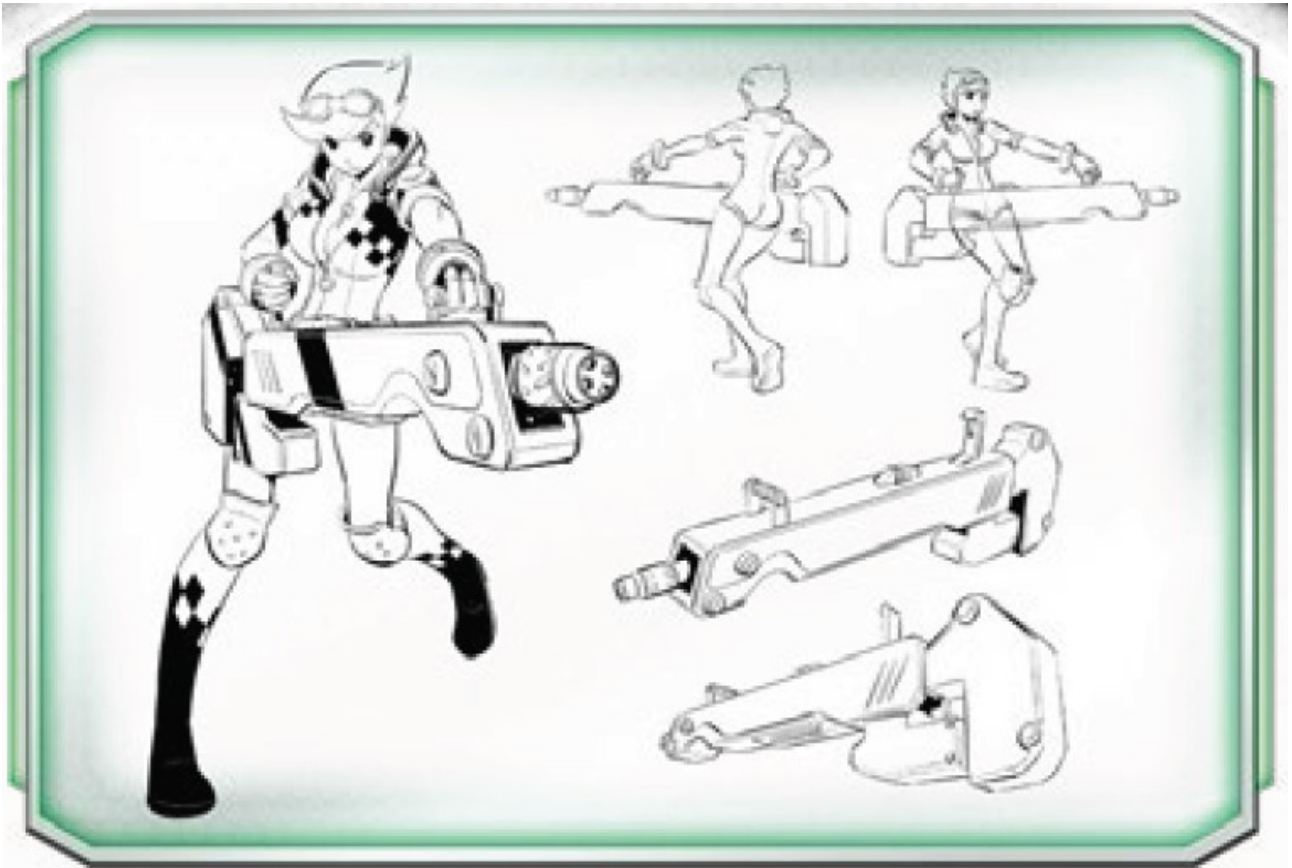
Esclavagiste (Slaver) : L'unité capture d'autres êtres vivants et les utilise à son service, les revend ou les sacrifie. Les plus célèbres esclavagistes sont les membres de la caste des esclavagistes de l'Empire Noh.

Escouade (Squad) : L'unité est une escouade et consiste en de multiples figurines qui fonctionne comme un ensemble cohérent.

Swordsworn : L'unité est un membre de la Discipline Swordsworn. La discipline de combat la plus importante de l'Order of the Shattered Sword.

Tonnerrian : L'unité appartient à la race Tonnerrienne. Les Tonnerriens s'organisent autour de leurs traditions martiales et la dévotion aux Divines.

Néant (Void) : Les unités du Néant sont les champions choisis non pas par un seul type d'Esper mais par une combinaison de trois d'entre eux : la corruption, l'Entropie et le Chaos.



Structure du jeu

1 Mise en place

- a. taille de la partie
- b. recruter le cadre
- c. héros et antagoniste
- d. scénario
- e. mise en place du champ de bataille
- f. déploiement (toutes ces étapes commencent par l'antagoniste)
 - i déploiement des objectifs
 - ii déploiement des boosts
 - iii déploiement des unités
- g. préparation de la file d'attente
 - i l'antagoniste place sa file d'attente
 - ii le Héros place sa file d'attente
 - iii tout joueur en plus place sa file d'attente
- h. Pioche de la première main
- i. le Héros commence son premier tour. Passer au point 2 Début du tour.

2 Début du tour

- a. déplacer l'unité la plus à gauche de la file d'attente en position d'unité active
 - i glisser toutes les cartes en attente vers la gauche
 - ii si l'unité active a une unité liée, choisir laquelle des deux sera utilisée
 - 01 placer l'unité liée dans la position unité liée
- b. résoudre les effets de début d'activation
- c. Les Pèlerins déterminent leur Valeur d'Emanation d'Esper
- d. décider si l'unité active se reconcentre ou non.
 - i si l'unité ne se reconcentre pas, passer au point 3. Activation
 - ii si l'unité se reconcentre, passer au point 4. Reconcentration

3 Activation

- a. Mouvement initial
 - i résoudre les effets de début de mouvement
 - ii Les Pèlerins déterminent leur Valeur d'Emanation d'Esper
 - 01 Résoudre le mouvement initial
 - iii Résoudre les effets qui ont lieu pendant le mouvement
 - iv Si l'unité est une escouade, répéter le point 3.a.ii jusqu'à ce que toutes les figurines de l'escouade aient bougé
 - v arrêter le mouvement initial
 - 01 résoudre les effets de fin de mouvement
- b. entreprendre les actions
 - i Les Pèlerins déterminent leur Valeur d'Emanation d'Esper
 - ii Si l'unité entreprend une action autre que de combat, passer au 6. Actions
 - iii si l'unité entreprend une action de combat, passer au 7. Actions de combat
- c. mouvement secondaire
 - i Résoudre les effets de début de mouvement

- ii Les Pélerins déterminent leur Valeur d'Emanation d'Esper
- iii procéder au mouvement secondaire
 - 01 résoudre les effets qui ont lieu au cours du mouvement
- iv si l'unité est une escouade, recommencer 3.c.ii jusqu'à ce que chaque figurine de l'escouade ait bougé
- v arrêter le mouvement secondaire
 - 01 résoudre les effets de fin de mouvement
- d. fin de l'activation, passer au 5. Nettoyage

4 Reconcentration

- a. le joueur actif pioche 5 cartes
- b. l'unité active gagne 1 point d'Esper Cumulé
- c. Fin de la Reconcentration, passer au 5. Nettoyage

5 Nettoyage

- a. Résoudre les effets de fin d'activation
- b. Les Pélerins déterminent leur Valeur d'Emanation d'Esper
- c. Déterminer les points de victoire obtenus
 - i si un joueur a obtenu assez de points de victoire pour gagner la partie, il est déclaré vainqueur et la partie s'arrête.
- d. joueur actif
 - i la carte de jeu de l'unité active est placée dans la section de repos
 - ii la main du joueur revient à 5 cartes
 - 01 s'il a plus de cinq cartes, il en défausse jusqu'à n'en avoir plus que 5
 - 02 s'il en a 5 ou moins
 - a. défausser n'importe quel nombre de cartes
 - b. Piocher à nouveau des cartes jusqu'à en avoir 5 en main
- e. Défenseur
 - i S'il a plus de cinq cartes en main, il en défausse jusqu'à n'en avoir plus que 5
 - ii piocher assez de cartes pour en avoir 5 en main
- f. si une unité est dans la position de l'unité liée, la placer dans la position unité active
 - i retourner en 2.b. Résoudre les effets du début d'activation
- g. Si aucune unité ne se trouve en position liée
 - i le joueur actif remet sa file d'attente à zéro
 - ii le défenseur remet sa file d'attente à zéro
- h. le joueur suivant commence son tour, retourner au point 2. Début du tour

6 Actions

- a. si l'unité est une escouade, désigner le membre actif
- b. payer le coût pour initier l'action
 - i l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'action est perdu
- c. payer le coût pour utiliser une amélioration (s'il en existe)
 - i l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'amélioration est perdu
- d. résoudre les effets des actions et des améliorations
- e. passer à 3.c. mouvement secondaire

7 Actions de combat

- a. si l'unité est une escouade, désigner le membre actif
- b. l'unité active choisit une cible
- c. l'unité active paye le coût nécessaire pour initier une action
 - i l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'action est perdu
- d. résoudre les effets qui augmentent les caractéristiques
- e. résoudre les effets qui diminuent les caractéristiques
- f. l'unité active et sa cible piochent les cartes additionnelles
- g. l'unité active paye le coût pour utiliser les améliorations (s'il en existe)
 - i l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'amélioration est perdu
- h. si la cible utilise une action de prévention de l'attaque, passer au 8. Prévention de l'attaque
- i. la cible est touchée
 - i passer au 9. résoudre les effets des touches
- j. la cible utilise une action de prévention des dommages
 - i la cible paye le coût de l'action de prévention
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'action est perdu
 - ii la cible paye le coût pour utiliser les améliorations (s'il y en a)
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'amélioration est perdu
- k. passer à l'étape 10. appliquer les dégâts

8 Prévention de l'attaque

- a Si la cible utilise une action de Garde
 - i la cible paye le coût pour initier l'action
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'action est perdu
 - ii la cible paye le coût pour utiliser les améliorations (s'il y en a)
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'amélioration est perdu
 - iii l'attaque échoue
 - 01 passer au point 11. résoudre les effets postérieurs aux actions
- b. la cible utilise une redirection
 - i la cible paye le coût pour initier l'action
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'action est perdu
 - ii la cible paye le coût pour utiliser les améliorations (s'il y en a)
 - 01 l'Esper dépensé en trop pour l'utilisation de l'amélioration est perdu
 - iii déterminer la nouvelle cible, la cible est touchée
 - 01 passer au 9. résoudre les effets des touches

9 Résoudre les effets des touches

- a. résoudre l'effet Tire
- b. résoudre l'effet Charge
- c. passer au 7. prévention des dégâts

10 Appliquer les dégâts

- a. déterminer le nombre de dommages total
- b. déterminer l'armure totale
 - i prendre en compte la capacité *Perce armure*
- c. déterminer les dégâts
- d. enregistrer les dégâts

- e. si la cible tombe à zéro points de santé
 - i enlever la ou les figurines du champ de bataille
 - ii placer la carte de jeu de l'unité dans le cimetière
- f. résoudre les soins
- g. passer au 11. résoudre les effets postérieurs à l'action

11 Résoudre les effets postérieurs à l'action

- a. s'ils sont provoqués par l'unité active
 - i résoudre l'Explosion
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - ii résoudre l'effet Tire
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - iii résoudre l'effet Contrainte
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - iv résoudre l'effet Poursuite
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - v résoudre Feinte
 - vi résoudre Réparation
 - vii résoudre Repousser
 - viii résoudre Drain de vie
 - ix résoudre Saccage
 - x résoudre Soins
- b. s'ils sont provoqués par la cible
 - i résoudre contrecoup
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - ii résoudre l'effet Tire
 - 01 si l'unité subit des dégâts, passer au 10. appliquer les dégâts
 - iii résoudre Feinte
 - iv résoudre imparable
 - v résoudre Réparation
 - vi résoudre Repousser
 - vii résoudre Drain de vie
 - viii résoudre Saccage
 - ix résoudre Soins
- c. l'unité active résout imparable
- d. passer au 3.c. mouvement secondaire

Capacités

Ndt : Dans cette section, les règles sont classées par ordre alphabétique pour faciliter les recherches. Afin de faciliter la lecture des cartes de jeu, quand le terme anglais ne pouvait pas être transcrit tel quel dans la traduction, le terme anglais a été indiqué entre parenthèses après le terme français.

Après une action et Touche désigne le moment où l'effet est résolu.

Les mouvements libres et obligatoires font référence aux deux types de mouvements.

Aegis : Si une unité avec Aegis est dans la fenêtre entre un ennemi attaquant à distance et que la cible est une unité amie, la cible gagne Armure 1.

Agir comme un seul homme (Act as one) : Les figurines de l'escouade sont toujours considéré comme étant en cohésion et celle-ci n'est jamais rompue. Les unités qui ont cette compétence doivent être déployées en cohésion selon les règles normales et peuvent se séparer plus tard au cours d'un mouvement.

Armure (armor) [X] : Une unité qui dispose d'une armure réduit les dommages subit d'autant de points que le nombre indiqué.

Si une unité bénéficie de plusieurs effets qui lui offrent une armure, toutes les sources sont additionnées pour déterminer la valeur totale d'Armure.

Attaque coordonnée (Coordinated attack) : Quand une unité bénéficiant de cette règle inflige des dégâts à une unité ennemie avec une attaque à distance, les dégâts sont augmentés de 1 pour chaque figurine additionnelle de l'escouade qui a une ligne de vue sur la cible et n'est pas en contact avec l'ennemi.

Lors d'une attaque psychique, les dommages sont augmentés de 1 pour chaque figurine additionnelle de l'escouade qui a une ligne de vue sur la cible.

Lors d'une attaque de mêlée, les dommages sont augmentés de 1 pour chaque figurine additionnelle de l'escouade qui est en contact socle à socle avec la cible.

Aura Curative (Healing Aura) [X] : Les unités amies qui commencent leur activation à moins de 3 pouces d'une unité bénéficiant de cette aura sont soignée du nombre de dégâts indiqué.

Belliqueux (Belligerent) : Toutes les unités, amies ou ennemies, qui entrent en contact avec une unité belliqueuse, subissent 3 points de dommages.

Brutalité (Brutality) : Quand une escouade bénéficiant de cette compétence inflige des dégâts à une unité ennemie lors d'une attaque de mêlée, les dommages sont augmentés de 2 pour chaque figurine additionnelle en contact avec la cible au lieu de 1 comme c'est normalement le cas d'une *Attaque coordonnée*.

Buff : Les buffs sont des actions qui n'affectent que les figurines amies.

Champ de force (Force Field) : Une unité avec Champ de force dont la carte est au repos bénéficie d'Armure 2.

Charge [X] : (Touche, mouvement libre). Une unité qui entreprend une action qui utilise cette règle doit se décaler en ligne droite directement vers la cible de l'action, du nombre de pouces indiqué. Le mouvement ne s'interrompt que si la figurine entre en contact avec la cible ou tout autre objet à travers lequel elle ne peut pas passer.

Une unité peut réaliser une attaque de mêlée qui bénéficie de cette capacité (initialement ou en amélioration) quand elle n'est pas en contact avec la cible, mais seulement si le nombre indiqué est suffisant pour amener l'unité active en contact avec la cible.

Choeur psychique (Psychic Choir) : Quand une unité bénéficiant de cette capacité effectue une attaque psychique sur une unité ennemie, la défense de celui-ci est déduite de 1 (avec un minimum de 1) si au moins deux figurines amis bénéficiant de cette règle ont une ligne de vue sur la cible.

Concentrer l'Esper (Channel Esper) : Une unité qui dispose de cette compétence gagne un point d'Esper Cumulé au début de son activation.

Contrainte (Compel) [X] : (après une action, mouvement obligatoire) Quand une unité est affectée par contrainte, déplacer l'unité dans n'importe quelle direction du nombre de pouces indiqué.

Contrecoup (Backlash) [X] : (Après une action) Quand une unité attaque une cible bénéficiant de cette règle, l'unité active subit un nombre de points de dommages égal au nombre indiqué. Si la cible a été retirée du jeu suite à l'attaque initiale, le Contrecoup ne fonctionne pas. Le contrecoup prend effet quel que soit le type d'attaque utilisé.

Cypher : (Effet d'une action) Une action qui bénéficie de cette règle dans sa description ne peut cibler que les Cyphers.

Cypher [Nom] : Les unités qui bénéficient de cette capacité ajoutent gratuitement le Cypher dont le nom est indiqué à leur cadre.

Debuff : Les Debuffs sont des actions qui ne peuvent affecter que les figurines ennemies.

Défense coordonnée (Coordinated Defense) : Augmente toutes les caractéristiques de défense de l'unité de 1 si une unité amie bénéficiant de cette règle est en contact socle à socle. Une escouade bénéficiant de cette capacité reçoit ce bonus si toutes les figurines de l'escouade sont en contact avec au moins une autre figurine de l'escouade.

Discréation (Stealth) : Une unité bénéficiant de cette règle ne peut pas être la cible d'une attaque à distance ou psychique si elle bénéficie d'un couvert.

Dommages (Damage) [X] : L'effet provoque un nombre de dommages égal au chiffre indiqué.

Drain de vie (Life leech) : (Après une action) Quand une unité utilise cette règle et retire une unité comme perte elle bénéficie de *Soin 3*.

Enchaînement [Amélioration] (Rapidfire) : Une attaque bénéficiant de cette amélioration peut utiliser l'amélioration plusieurs fois au cours d'une même action. Chaque fois qu'Enchaînement est utilisé, les effets de l'attaque et les effets de toutes les autres améliorations sont appliqués à nouveau.

Si une prévention de l'attaque est utilisée avec succès contre une attaque bénéficiant d'Enchaînement, l'ensemble de l'attaque est ratée (grâce à une *Garde*), ou redirigée (grâce à *Redirection*).

L'armure est appliquée séparément pour chaque lot de dommages et d'effets. Récupération n'est appliqué qu'une fois, après que tous les dommages infligés aient été pris en compte.

Entente (Concert) : Les escouades bénéficiant de cette règle bénéficient d'améliorations spécifiques qui ne peuvent être utilisées que si la figurine mentionnée a une ligne de vue sur la cible de l'attaque à distance ou psychique ou est en contact de la cible pour une attaque de mêlée.

Explosion (Blast) [X] ; (Après une action, mouvement obligatoire). Quand une figurine est affectée par une explosion, toutes les figurines, amies ou ennemies, à moins de 3 pouces de la cible sont repoussées en ligne droite (par rapport à la cible initiale) du nombre de pouces indiqués. La figurine cible est ensuite repoussée d'autant de pouces directement à l'opposé de la source de l'Explosion

Feinte (Feint) [X] : (Après une action, mouvement libre). Une unité qui entreprend une action bénéficiant de cette capacité peut se déplacé librement du nombre de pouces indiqués.

Formation : Une unité qui bénéficie de cette règle ignore les membres de sa propre escouade et toutes les autres unités ayant le même nom pour tout ce qui concerne les mouvements et les lignes de vue.

Formation défensive (Defensive Formation) : Une unité bénéficiant de cette capacité est dont la carte est placée dans la ligne d'attente augmente ses caractéristiques de Défense de 1.

Générateur de Bouclier (Shield Generator) [X] : Quand la carte d'une unité bénéficiant de cette règle est placée dans la file d'attente, l'unité donne à toutes les unités à moins de 3 pouces, elle y compris, une armure dont la valeur est indiquée.

Inarrêtable (Unstoppable) : (Après une action, mouvement libre). Après qu'une unité bénéficiant de cette règle ait terminé un mouvement obligatoire, déplacer l'unité de 2 pouces dans n'importe quelle direction.

Initié de l'Esper (Esper Initiate) : L'unité bénéficie de l'action *Transfert d'Esper*. - Voir actions.

utilisant l'Esper

Initié de l'Esper (Esper Initiate) [Type] : Une unité bénéficiant de cette règle bénéficie de l'action *Transfert d'Esper*. De plus, l'unité a accès à toutes les actions génériques du type d'Esper indiqué pour un Initié. Par exemple, un Initié de l'Esper Chaos peut utiliser toutes les actions accessibles aux initiés du Chaos.

Horde (Mob Rule) : Quand une unité disposant de cette règle effectue une attaque de mêlée sur une unité ennemie, la défense de celui-ci est réduite de 1 (avec un minimum de 1) si au moins deux figurines amies bénéficiant de cette règle sont en contact avec la cible.

Liée (Linked) [Unité] : L'unité dont le nom est entre crochets est liée à l'unité. Quand la carte de cette unité est placée en position active, la carte de l'unité liée est placée dans la position de l'unité liée du tableau de bord. L'unité liée s'activera après l'activation de l'unité à laquelle elle est liée.

Lien avec le cypher : Le Chevalier est lié à un Cypher dont le nom est donné sur la carte de référence du Chevalier et décrit de la manière suivante : Cypher [Nom]. Au début de son activation, le Chevalier gagne automatiquement un point d'Esper Cumulé s'il peut tracer une ligne de vue jusqu'à son Cypher.

Ligne (Line) : Tracer une ligne, de 30 mm de large, depuis le centre du socle de l'unité active directement vers le socle de la cible et jusqu'aux bords du socle cible.

A moins que la cible ne réussisse une *Garde*, toutes les unités sur la ligne, en ligne de vue ou non, sont touchées. Si la cible utilise une *Garde*, la ligne ne touche personne.

Si la cible *Redirige*, déterminer la nouvelle ligne jusqu'au socle de la nouvelle cible. Seule la cible originale peut utiliser cette action de prévention.

En démarrant par l'unité sur la ligne la plus proche de l'unité active, résoudre les dommages et les effets de la Ligne. *Armure* et *Récupération* peuvent être utilisées en suivant les règles normales.

Lourd (Cumbersome) : Une unité bénéficiant de cette règle ne peut pas accomplir de mouvement secondaire si elle a effectué une action.

Maître de l'Esper (Esper Master) : L'unité bénéficie des actions *Nettoyage de l'Esper*, *Vol d'Esper* et *Transfert d'Esper* - Voir actions utilisant l'Esper

Maître de l'Esper (Esper Master) [Type] : Une unité bénéficiant de cette règle bénéficie des actions *Nettoyage de l'Esper*, *Vol d'Esper* et *Transfert d'Esper*. De plus, l'unité a accès à toutes les actions génériques du type d'Esper indiqué pour un Initié et un Maître. Par exemple, un Maître de l'Esper Chaos peut utiliser toutes les actions accessibles aux initiés et Maîtres du Chaos.

Officier (Officer) [Trait] : Une unité qui dispose de cette capacité bénéficie d'*Attaque Coordinée* si elle se trouve à moins de trois pouces d'une unité possédant le trait indiqué. L'unité est considérée comme membre de chaque escouade à moins de 3 pouces pour les

attaques coordonnées.

Pas Assuré (Surefoot) : Les unités bénéficiant de cette règle ignorent le terrain dangereux.

Perforant (Piercing) [X] : Au moment de calculer l'Armure, si la cible subit l'effet perforant, retirer à l'Armure le nombre de points indiqué avec un minimum de 0.

Si l'unité est affectée par plusieurs effets qui provoquent *Perforant*, toutes les sources sont additionnées pour déterminer la valeur finale de l'armure.

Pesant (Heavy) : Réduit les mouvements obligatoires que l'unité doit accomplir de 3 pouces, avec un minimum de 0.

Pillard (Looter) : (Mouvement libre) Quand une unité bénéficiant de cette règle récupère un jeton, elle peut se déplacer immédiatement de 4 pouces.

Poursuite (Overrun) [X] : (après une action, mouvement forcé). Quand une figurine est affectée par cette règle, déplacer la figurine en ligne droite à partir de la source de l'action du nombre de pouce indiqué. Placer ensuite l'unité active en contact avec la cible.

Projection (Knockback) : (Après une action) Si une unité est affectée par une projection à sa carte dans la file d'attente, la carte est déplacée dans la section au repos.

Propulseurs (thrusters) : Les unités bénéficiant de cette capacité disposent de la règle *Vol* pendant leur mouvement secondaire.

Récupération (Recover) [X] : Après que les dégâts aient été infligés, une unité bénéficiant de cette capacité se soigne d'autant de points que le nombre indiqué. Si l'unité bénéficie de plusieurs sources de Récupération, toutes les sources sont additionnées.

Récupération peut permettre de soigner plus de dommages que ceux que l'unité vient de subir, mais n'a pas d'effet sur une unité dont la santé a été réduite à zéro.

Régénération (Regenerate) : Les escouades bénéficiant de cette règle peuvent soigner les barres de santé qui ont été entièrement remplies, jusqu'à atteindre le nombre de membres initial de l'escouade. Quand une barre de vie a au moins récupéré un point de dégâts, la figurine revient en jeu. Elle doit être placée en cohésion avec le reste de l'escouade. Si la figurine ne peut pas être placée en cohésion avec son escouade, elle n'est pas soignée.

Remorquer (Tow) : Après qu'une unité bénéficiant de cette règle ait terminé son mouvement secondaire, placez une seule figurine qui était en contact avec cette unité au début du mouvement secondaire en contact avec l'unité.

Réparation (Repair) [X] : Réparation est un type de Soins particulier qui ne peut affecter que les unités dont l'armure est supérieure ou égale à 2 ou bénéficiant des types : Boost, Objectif, Pèlerin ; ou des traits : Chee, Construct, Cyborg, Mecha ou Robotique.

Repousser (Push) [X] : (Après une action, mouvement obligatoire). Si une unité est affectée par Repousser, déplacer l'unité en ligne droite à l'opposé de la source de l'effet du nombre de pouces indiqué.

Retourner (Flip) [X] : Résoudre cet effet dès qu'il s'applique. L'unité affecté par l'effet retourne le nombre de cartes indiqué. Comptez le nombre de points d'Esper nécessaires à l'action et résolvez les effets comme prévu par la carte.

Saccage (Reave) : (Après une action). Quand une unité bénéficiant de cette capacité élimine une unité adverse comme perte, elle gagne un point d'Esper Cumulé.

Soin (Heal) [X] : Quand une unité est affectée par cette compétences, décochez autant d'hexagones cochés de sa barre de vie que le nombre indiqué. Si le soin affecte une escouade, les barres de vies qui ont été complètement remplies ne peuvent pas être soignées. Soin n'a pas d'effet sur une unité dont la santé à été réduite à zéro ou qui aurait été retirée du jeu.

Tir coordonné (Coordinated Fire) : Quand une unité bénéficiant de cette règle effectue une attaque à distance sur une unité ennemie, la défense de la cible est réduite de 1 (avec un minimum de 1) si au moins deux figurines bénéficiant de cette règle ont une ligne de vue sur la cible.

Tirer (Pull) [X] : (Touche, mouvement obligatoire). Quand une unité est affectée par Tirer, déplacer l'unité en ligne droite en direction de la source de la touche du nombre de pouces indiqués.

Travail d'Equipe (Teamwork) : Quand une unité bénéficiant de cette règle utilise la capacité *Réparation*, la valeur de la réparation est augmentée de 1 pour chaque figurine amie additionnelle bénéficiant de cette règle en contact avec la cible.

Vol (Fly) : Une unité qui vole peut se déplacer au dessus des objets et ignore les changements d'élévation pendant un mouvement libre.