



*Livret de Règles*

# SKYTEAR



## ***Vous préférez voir une vidéo ?***

Ce livret est destiné à être lu du début à la fin avant de commencer une partie. Si vous préférez vous lancer rapidement dans l'aventure, regardez les tutoriels vidéo sur [WWW.PLAYSKYTEAR.COM/FR/START](http://WWW.PLAYSKYTEAR.COM/FR/START)

### ***Sommaire***

- 04 CONTENU DE LA BOÎTE DE DÉMARRAGE**
- 05 INTRODUCTION**
  - 05 Objectif du jeu
- 06 CONCEPTS CLÉS**
  - 06 Cartes Héros
  - 06 États des héros
  - 07 Conditions des Héros
  - 07 Spires, Outsiders et Tours
  - 08 Ligne de Vue (LdV)
  - 08 L'importance du Ciblage
- 09 RÉOLUTION DES EFFETS**
- 10 CARTES POUVOIRS**
  - 11 Règle avancée : la Pile
- 12 PHASE DES HÉROS**
  - 12 Activation des héros
  - 12 Action de Déplacement
  - 12 Action de Commandement
  - 13 Action d'Attaque
  - 13 Action d'Escarmouche
  - 14 Action de Dévotion
- 16 PHASE DES SBIRES**
- 18 MISE EN PLACE**
- 20 APPENDICE**
  - 20 Règles pour 3 à 8 joueurs
  - 21 Draft et Construction de deck
  - 22 Champ de bataille à 3 couloirs
  - 23 Mode simplifié

## ***Bienvenue à Olan Taa***

**LE SKYTEAR EST L'ÉNERGIE** qui imprègne l'univers.

Exploité depuis des siècles pour créer et développer des civilisations, la plupart des territoires d'Olan Taa a été façonnés à partir du Skytear.

**LE MONDE** d'Olan Taa est composé d'une myriade d'îles flottantes dérivant autour d'un cœur d'énergie pure de Skytear. Des êtres sensibles à cette énergie ont créé des sources magiques qui attirent des fragments du Skytear comme des aimants. Le peuple les désigne souvent comme des tours, car leur forme rappelle vaguement des bâtiments primitifs en pierre.

Les tours sont toujours placées proches du **NEXUS**: un portail qui permet aux êtres sensibles de traverser de longues distances sans utiliser d'appareils volants ni de sorts de téléportation.

Le Skytear déchaîné se répand sur l'île et crée un dôme d'énergie dont la bordure aveugle momentanément tous ceux qui tentent de regarder à travers.

Seuls les héros les plus courageux oseraient entrer dans le dôme où le Skytear prend sa forme la plus redoutée : l'Outsider. Cette entité hostile aime traverser la frontière du dôme pour revendiquer sa suprématie sur le territoire. Après de nombreuses tentatives - se terminant souvent de la pire des manières imaginables - les héros ont découvert que, comme d'autres formes du Skytear, même les Outsiders peuvent être contrôlés et pliés à leur volonté. Réussir à forcer une de ces entités impitoyables à combattre de son côté, même pour une courte période, peut inverser le cours d'une bataille désespérée.

## ***La Guerre du Skytear***

Les armées des **QUATRE ROYAUMES** se dirigent vers les îles frontalières pour renforcer leurs frontières et revendiquer de nouvelles sources d'énergie.

Sur le territoire enflammé de Kaeno, les cinq Daimyos - autrefois engagés dans une lutte pour la suprématie - ont abandonné leurs hostilités et ont uni leurs forces pour vaincre leurs ennemis et glorifier **KURUMO**, Dieu de la Guerre et de l'Artisanat.

Régnant sur l'épais manteau blanc de glace ésotérique recouvrant **Grialth**, la reine **Freyhel**, héraut de **LIOZHAN**, Dieu de la Vie, garde le contrôle sur ses lieutenants en apaisant leurs ambitions et leurs désirs de conquête avec des promesses de pouvoir et de gloire s'ils suivent ses conseils.

Dans les profondeurs labyrinthiques du monde souterrain de **Xotlan**, le roi **Cotlic** prépare son armée de corps animés à émerger à la surface et à dominer ses ennemis, exterminant ainsi tout insensé qui s'opposerait à la volonté du Dieu **TAULOT**.

Au sommet de son palais royal d'Utsesh, Setheru le Maître du Ciel impose à la Légion de **Zehyr** de prendre le plus d'énergie possible pour poursuivre ses recherches obsessionnelles, dans l'espoir de permettre à son peuple - les élus de **NUPTEN**, Dieu de la Connaissance - de mener à bien son destin de gouverner le monde entier.

C'est un Âge de Guerre.

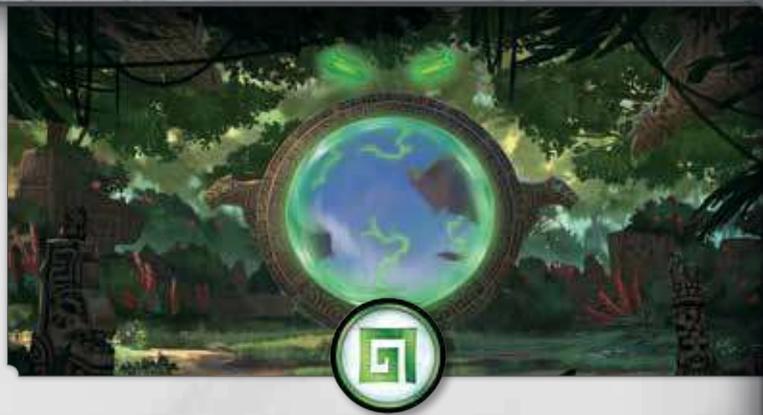
**LA GUERRE POUR LE SKYTEAR NE FAIT QUE COMMENCER.**



**KURUMO** est un Dieu vivant, passionné et attentif aux besoins de ses disciples. La plupart des créations de son peuple, des outils agricoles les plus simples aux machines de guerre les plus fines et les plus meurtrières, sont créées sous sa direction.

Les Héros de Kurumo peuvent soumettre leur cible au jugement de leur Dieu, faisant apparaître une **MARQUE** de brûlure sur leur peau. Ils sont naturellement attirés par les ennemis marqués, comme des loups par une proie ensanglantée.

Les **RUNES DE FEU** sont produites par les artisans-mages de Kaeno dans des forges magiques cachées. Ces runes sont souvent gravées sur des objets tels que des bracelets ou des armes, ce qui permet au flux magique d'améliorer le corps et les capacités de combat de leur porteur. Par leur biais, l'énergie Skytear est ainsi convertie en force physique, en agilité ou en réactivité.



**TAULOT** est probablement le Dieu le plus sombre et le plus introverti – et à coup sûr le plus têtue et le plus grincheux. Suivant la philosophie de leur créateur, les fidèles de Taulot sont très réticents à nouer des relations avec d'autres royaumes et préfèrent ne compter que sur leur propre force.

Les Héros de Taulot érigent des **PILIERS** instables qui peuvent libérer une quantité énorme de Skytear lorsqu'ils s'effondrent, leur permettant de générer des sorts et des effets au-delà de toutes limites.

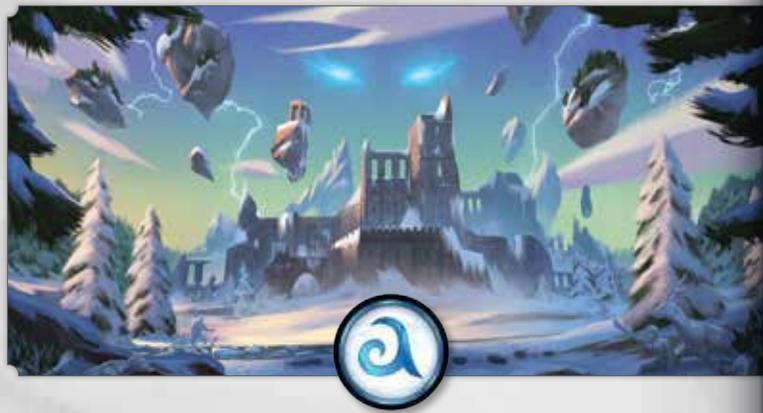
Les **RUNES DE TERRE** sont créées par la caste des Sculpteurs, le clan le plus important de Xotlan. Ces prêtres sont les gardiens de la scarification, rituel complexe et douloureux qui consiste à graver des tatouages magiques. Les plus dignes qui survivent à la scarification sont dotés d'une conscience collective amplifiée et peuvent contrôler les pierres dans leur milieu environnant.



**NUPTEN** fut le premier Dieu à apprendre à ses fidèles à canaliser et à manipuler le Skytear, créant ainsi une toute nouvelle espèce d'êtres supérieurs régnant au-dessus de toutes les autres créatures. Arrogant et vaniteux, il croit que ses compétences sont supérieures à celles de tous les autres Dieux.

Les Héros de Nupten invoquent des **ILLUSIONS** pour manipuler l'esprit et les sensations des autres. Quelques-uns de leurs magiciens les plus puissants sont capables d'imposer leur esprit à la matière, pliant des parties de la réalité à leur volonté.

Les **RUNES D'AIR** existent sur un plan éthéré et mental, plutôt que dans une forme physique. Grâce à leur nature impalpable, elles élèvent les compétences mentales de leurs porteurs - si on peut les appeler ainsi - au-dessus de la conception humaine, leur donnant le pouvoir de manipuler à la fois la réalité et les pensées.

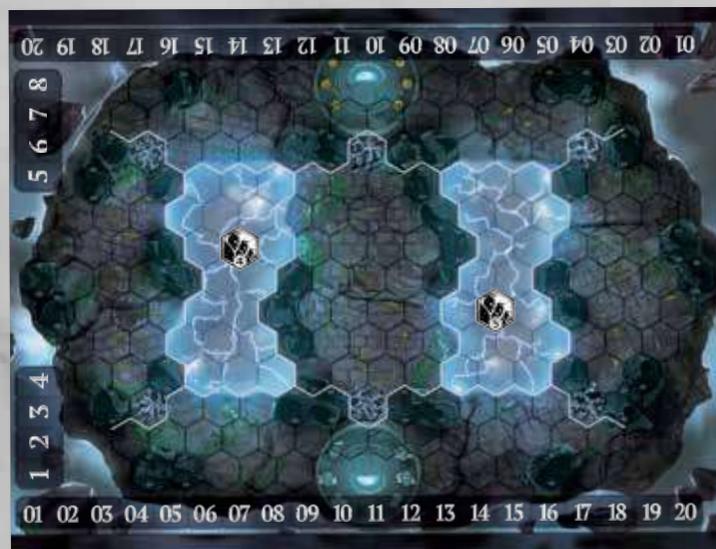
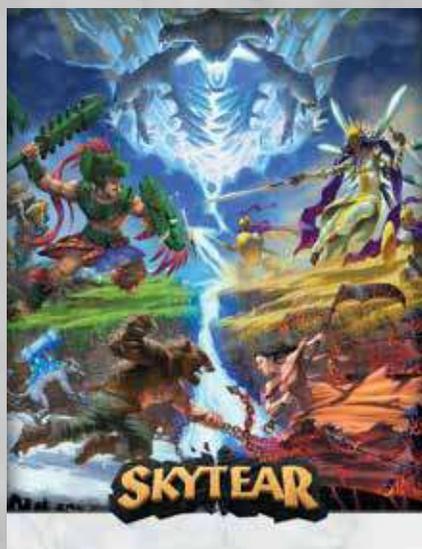


**LIOTHAN** fonde son approche de la création sur le perfectionnement de la recherche et des études comparatives. Rien n'est laissé sans contrôle. Chaque aspect est calculé et étudié, jusque dans les moindres détails. Dans le fragile équilibre naturel d'Olan Taa, l'efficacité doit être maintenue au maximum pour atteindre ses ambitions et survivre.

Les Héros de Liathan se **MÉTAMORPHOSENT** eux-mêmes en animaux, exploitant les capacités physiques qui font généralement défaut aux êtres sensibles, comme les ailes, les branchies ou les griffes. Pour combattre ils utilisent les caractéristiques naturelles des îles telles que les forêts, les falaises et les creux, comme des animaux sauvages chassant leurs proies.

Les **RUNES DE GLACE** permettent aux héros d'acquérir un lien spirituel avec tous les aspects de la nature : de l'invocation de conditions météorologiques favorables à l'appel d'animaux sauvages pour les aider lors de la chasse. Les chamanes de Grialth ont matérialisé l'énergie brute du Skytear au moyen de peintures de guerre étalées sur les corps et les vêtements.

# Contenu de la Boîte de Démarrage



# Introduction

Dans Skytear, les joueurs draftent leurs héros parmi 4 factions et combattent face à face pour détruire le Nexus ennemi.

LES CHAMPS DE BATAILLE ont deux différents types de zones :

- Les **COULOIRS** qui connectent les Tours des joueurs protégeant le Nexus.
- Les **DÔMES** d'énergie Skytear, contenant des monstres appelés Outsider.

Une partie dure généralement de trois à cinq tours, chacun constitué d'une Phase des Héros, puis d'une Phase des Sbires.

## Phase des Héros

Lors de la Phase des Héros, les joueurs activent chacun leur tour un de leurs Héros jusqu'à ce que tous les Héros aient été activés (ou soient vaincus).

Lors de son **ACTIVATION**, un Héros possède 3 Points d'Action (PA) et peut donc effectuer jusqu'à 3 actions différentes parmi les suivantes : Déplacement, Attaque, Escarmouche, Commandement, ou Dévotion, la dernière lui permettant d'invoquer les pouvoirs uniques de son Dieu et d'utiliser une mécanique spécifique à sa faction.

Les **CARTES POUVOIR** sont représentatives des pouvoirs qu'un Héros peut canaliser pendant son activation ou lancer rapidement en réaction pendant l'activation d'un autre Héros.

Les **SBIRES** sont regroupés autour des jetons Contrôle et accompagnent les Héros dans la destruction des Tours et du Nexus adverses.

## Phase des Sbires

Lors de la Phase des Sbires, les joueurs comptent les Héros et les Sbires proches de chaque jeton Contrôle pour déterminer la possession des Couloirs et du (des) Dôme(s) ce tour-ci.

- Dans les Couloirs, le gagnant avance vers son adversaire, infligeant potentiellement des dommages aux Tours et au Nexus ennemis.
- A l'intérieur d'un Dôme, le gagnant prend temporairement le contrôle de l'Outsider y résidant.

## Objectif du Jeu

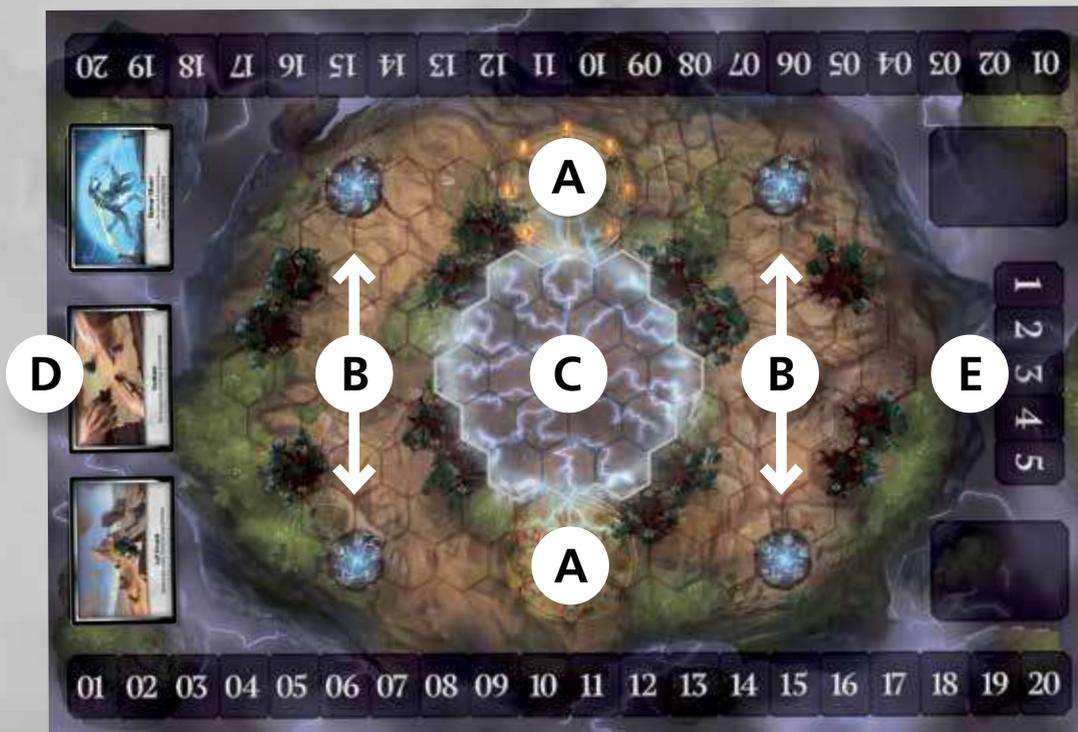
L'objectif principal de Skytear est de détruire le Nexus adverse.

En général, les combats proposent des **CARTES VICTOIRE** supplémentaires tirées au hasard au début du jeu et disponibles pour tous les joueurs.

Dès qu'un joueur détruit le Nexus adverse ou complète la condition de victoire d'une ou plusieurs cartes, ce joueur gagne immédiatement la partie.

Si plusieurs joueurs complètent les conditions de victoire d'une ou plusieurs cartes simultanément, la partie finit sur une égalité.

Si le **COMPTEUR DE MANA** du champ de bataille ne peut plus être augmenté à la fin du tour, la partie finit sur une égalité.



### Zone Clés

- (A) NEXUS
- (B) COULOIRS
- (C) DÔME
- (D) CARTES VICTOIRE
- (E) PISTE DE MANA

### Phases d'un Tour

#### PHASE DES HÉROS

Les joueurs activent chacun leur tour un héros.

#### PHASE DES SBIRES

Les joueurs déterminent le vainqueur de chaque jeton Contrôle (Couloirs et Dôme).

# Concepts Clés



## Cartes Héros

Chaque héros est représenté par sa propre carte :

1. **COMPÉTENCES.** Chaque héros a un certain nombre de compétences uniques, souvent utilisées lors de l'action Dévotion.
2. **PORTÉE DES ACTIONS D'ATTAQUE ET D'ESCARMOUCHE.** Elle peut être de deux types :
  - ⌋ **A DISTANCE.** Jusqu'à 3 cases.
  - ⌋ **EN MÊLÉE.** Adjacent (1 case).
3. **VALEUR D'ATTAQUE**  
Il s'agit de la puissance de son action d'Attaque.
4. **POINTS DE SANTÉ.** Ils représentent le nombre de points de santé (PS) de départ et maximum des héros. Une piste de santé se trouve sur le plateau pour indiquer la santé de chaque héros à l'aide des jetons Héros.
5. **ARMURE.** Cette valeur réduit tous les dégâts subis à raison d'1 dégât par point d'Armure (l'Armure protège de n'importe quelle source de dégâts : cartes pouvoir, attaques, compétences, etc...).
6. **RUNES DE MANA.** Un héros peut jouer des cartes Pouvoir possédant au moins une des runes représentées sur sa carte. La rune la plus à droite détermine sa faction.
7. **CLASSE.** La seule classe ayant une règle associée est celle de mage. Les mages possèdent la compétence **PERFORANT**, signifiant qu'ils ignorent les Armures des ennemis avec n'importe quel effet qu'ils génèrent.

### N'OUBLIEZ PAS



Les Mages ignorent l'Armure des ennemis, pas seulement avec les actions d'Attaque, mais aussi avec les actions d'Escarmouche, les cartes pouvoir, les compétences, ou n'importe quel autre effet qu'ils génèrent.

Le dos des cartes héros est utilisé en mode simplifié (voir page 23).

## États des Héros

Les héros peuvent se trouver dans trois états différents : Prêt, Fatigué, et Vaincu.

**PRÊT.** Les héros débutent la partie en étant Prêts. Les héros Prêts peuvent être activés pendant la Phase des Héros.

**FATIGUÉ.** Les héros deviennent Fatigués après leur Activation. Les héros Fatigués ne peuvent plus être activés pendant la phase actuelle. Notez qu'ils peuvent tout de même jouer des cartes Pouvoir de Réaction ! La carte du héros est pivotée de 90° dans le sens horaire pour indiquer son état Fatigué. Il deviendra de nouveau Prêt à la fin de la Phase des Spires.

**VAINCU.** Quand la santé d'un héros est réduite à 0 PS, il est Vaincu :

- L'adversaire qui l'a vaincu pioche 2 cartes Pouvoir.
- La figurine du Héros Vaincu est placée sur sa carte.
- Son jeton Héros est placé sur la case de la piste de mana correspondant :

**AU PROCHAIN TOUR**  
si le Héros était Prêt  
lorsqu'il a été Vaincu.

**AU TOUR SUIVANT LE PROCHAIN TOUR**  
si le Héros était Fatigué.

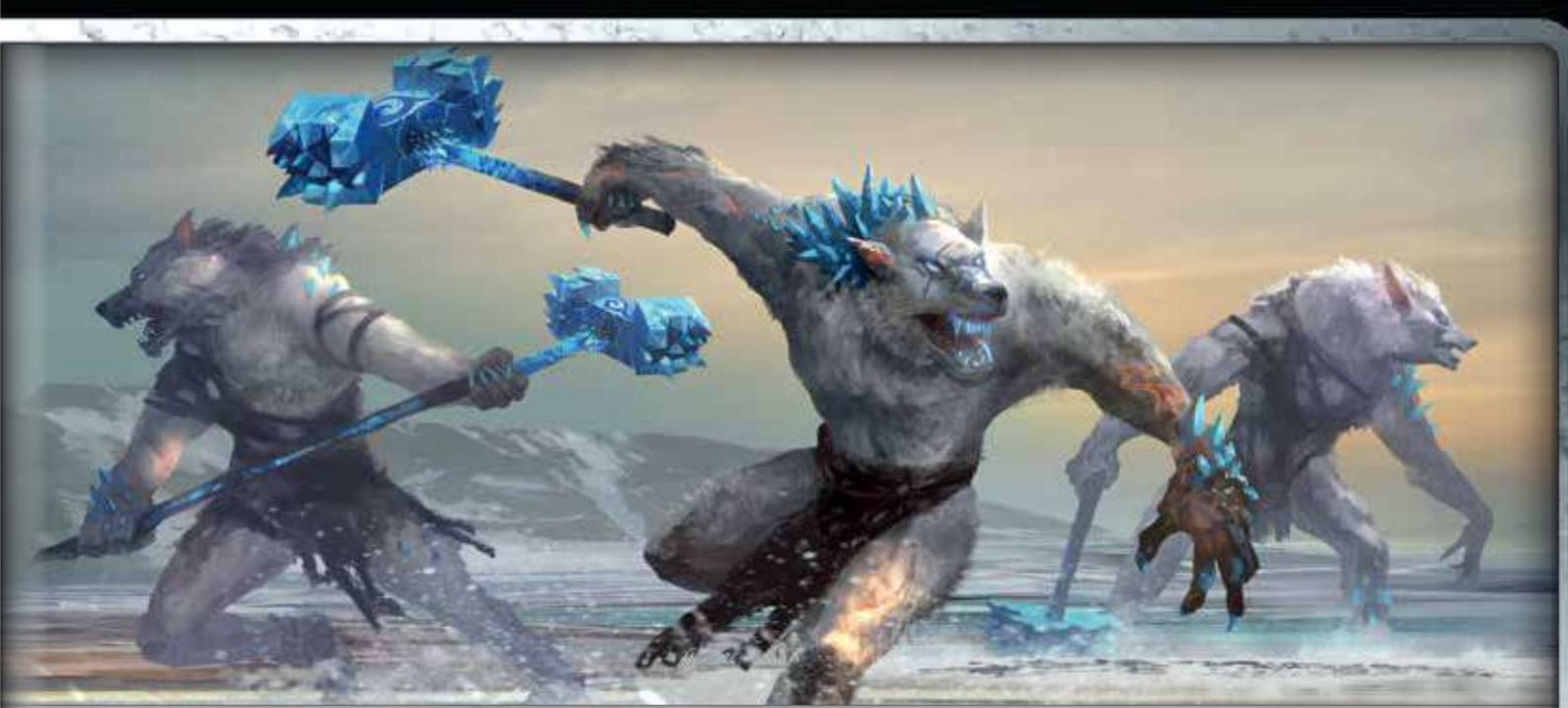
Les héros Vaincus reviendront en jeu quand le jeton Skytear atteindra leurs jetons Héros.

Dans ce cas, placez la figurine du Héros aussi proche que possible de son Nexus, et positionnez sa carte sur l'état Prêt (le premier joueur place ses héros d'abord).

**EXEMPLE 1.** Sakoshi a été vaincu lors de ce tour (2) alors qu'il était Fatigué. Il sera de nouveau Prêt à la fin du prochain tour (3), dès que le jeton Skytear aura avancé au tour 4, atteignant son jeton Héros.



EXEMPLE 1: VAINCU



## Conditions des Héros

Les conditions sont des effets spécifiques qui affectent les héros jusqu'à ce qu'ils soient Fatigués ou Vaincus.

Lorsqu'un héros gagne une condition, placez le jeton Condition sur la carte du héros et appliquez l'effet décrit jusqu'à ce qu'il disparaisse. Si une condition devrait être appliquée sur un héros qui la possède déjà, la condition n'est pas appliquée.

 **LENTEUR.** La valeur de déplacement des actions de Déplacement du héros est réduite de 2 cases.

 **RAPIDITÉ.** La valeur de déplacement des actions de Déplacement du Héros est augmentée de 2 cases.

 **FRÉNÉSIE.** Le Héros peut déclarer une action d'Attaque 2 fois lors de son activation (en utilisant 1 Point d'Action à chaque fois).

 **DÉSARMEMENT.** Les actions d'Attaque et d'Escarmouche du héros infligent la moitié de leurs dégâts arrondie au supérieur (avant d'appliquer l'Armure).

 **MARQUÉ.** Les héros Kurumo possèdent des compétences spécifiques sur les héros ennemis Marqués.

 **MÉTAMORPHE.** Les héros Liothan peuvent activer leur compétence associée à ce symbole lorsqu'ils possèdent cette condition.

### N'OUBLIEZ PAS

Si un héros gagne une condition lorsqu'il est Fatigué, il la gardera jusqu'à ce qu'il redevienne Fatigué (et sera donc activé avec cette condition).

## Sbires

Les sbires se regroupent autour des jetons Contrôle et accompagnent les héros dans la destruction des Tours et du Nexus adverses. Les sbires partagent les mêmes caractéristiques dans toutes les factions :

- > 1 Point de Santé (PS).
- > 0 Armure.

Si la santé d'un sbire est réduite à 0 PS ou moins, il est vaincu. Placez-le sur son Nexus.

## Outsiders

Les Outsiders sont des élémentaires qui ne peuvent pas être blessés et apparaissent dans les dômes faits d'énergie Skytear. Lors de la Phase des Sbires, un joueur prenant le contrôle d'un dôme peut immédiatement faire apparaître l'Outsider lié à ce dôme et l'activer.

## Tours et Nexus

Vos Tours défendent votre Nexus des sbires et héros ennemis. Les Points de Santé (PS) des Tours et des Nexus sont représentés par une pile de jetons Tour. Chaque jeton Tour vaut 1 PS par icône de Tour indiqué sur ce jeton.

### N'OUBLIEZ PAS

Les héros ne peuvent pas attaquer directement les Tours ou les Nexus. La seule manière de leur infliger des dégâts et de gagner le contrôle des Couloirs lors de la Phase des Sbires.

LENTEUR

DÉSARMEMENT

MÉTAMORPHE

LIOTHAN

NUPTEN



RAPIDITÉ

FRÉNÉSIE

MARQUÉ

KURUMO

TAULOT

2 PS

1 PS

## La Ligne de Vue (LdV)

Un héros, un sbire ou un outsider a une Ligne de Vue (LdV) vers une cible située dans un rayon des 3 cases s'il existe un chemin vers cette cible qui ne traverse pas de ligne blanche.

### EXEMPLE 1

Le héros A ne peut pas voir le héros B, et réciproquement, à cause de la ligne blanche coupant leurs LdV.

### EXEMPLE 2

Le héros A peut voir la case 1, car elle se trouve à 3 cases de lui.

#### N'OUBLIEZ PAS

Les héros ont toujours une LdV vers eux-mêmes. Les héros peuvent voir à travers les autres héros, les sbires, et les outsiders.

## Cases de Couverture

Certaines cases du champ de bataille (généralement les buissons et les ruines) possèdent un symbole  et sont appelées Cases de Couverture.

Un héros situé sur une Case de Couverture ne peut pas être ciblé à distance, sauf si un héros ennemi se trouve adjacent à cette case et y a une LdV (indiquant aux autres sa position).

Un héros a donc une LdV vers un ennemi situé sur une Case de Couverture uniquement si un héros allié (dont lui-même) se trouve adjacent et en LdV avec cette case.

### EXEMPLE 3

Le héros A peut cibler la Case de Couverture où se trouve le héros B mais ne peut pas cibler le héros B. Ce dernier peut en revanche cibler le héros A. Notez que le héros C est adjacent à la Case de Couverture mais n'y a pas de LdV à cause de la ligne blanche.

### EXEMPLE 4

Le héros A peut maintenant cibler le héros B car un héros allié se trouve adjacent et en LdV avec le Héros B.

#### N'OUBLIEZ PAS

Les héros peuvent cibler une Case de Couverture même lorsqu'ils ne peuvent pas cibler un héros à l'intérieur de cette même case (s'ils utilisent une carte Pouvoir ciblant les cases au lieu des héros par exemple). Les héros peuvent voir à travers les Cases de Couverture (seule la ligne blanche bloque une LdV).

## L'Importance du Ciblage

Lorsqu'un joueur déclare une action ou joue une carte Pouvoir qui requiert une ou plusieurs cibles, celui-ci doit les choisir toutes immédiatement.

La condition de base pour choisir une cible est d'y avoir une Ligne de Vue, qui est par défaut dans un rayon de 3 cases, à moins que cela ne soit spécifié autrement.

Si vous ne pouvez pas répondre aux prérequis du ciblage, vous ne pouvez pas déclarer l'action ni jouer la carte.

Par exemple une carte Pouvoir indiquant "Infligez 2 dégâts à l'ennemi ciblé" peut être jouée uniquement sur un ennemi se trouvant en LdV de 3 cases ou moins du héros utilisant cette carte.

#### N'OUBLIEZ PAS

Si un effet indique "Infligez 2 dégâts à l'ennemi adjacent", cet effet ne nécessite pas de LdV.

Inversement, si l'effet indique "Infligez 2 dégâts à l'ennemi adjacent CIBLÉ", celui-ci requiert une LdV.

## Conditions de ciblage avancées

Après avoir choisi les cibles pour une action d'Attaque ou n'importe quel autre effet, et avant de résoudre cet effet, d'autres effets peuvent survenir qui modifieront la situation.

Par exemple l'ennemi que vous avez ciblé peut utiliser une carte Pouvoir de Réaction lui permettant de se déplacer et de sortir de votre LdV.

Lorsque vous devrez résoudre l'effet de votre action, vous devrez révéifier les conditions (LdV et distance). Si les conditions ne sont plus remplies, l'effet est annulé (mais le point d'action ou la carte sont dépensés).

Les règles avancées de la Pile sont expliquées page 11.

EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



EXEMPLE 3



EXEMPLE 4



# Résolution des Effets

Résoudre un effet signifie que cet effet est en train de se passer.

À moins que cela ne soit spécifié autrement, les effets durent jusqu'à la fin de l'activation du héros.

## Mots-Clés des Effets

**+** : retournez autant de cartes Pouvoir que de symboles de ce type de votre deck dans votre défausse, et choisissez un des modificateurs à ajouter à la valeur de base (voir exemples page 13).

**+X ATTAQUE / ARMURE** : modifie la valeur d'Attaque / d'Armure de X.

**+X DÉGÂTS D'ESCARMOUCHE** : modifie les dégâts infligés avec une action d'Escarmouche de X.

**ADJACENT** : à 1 case de distance. La case du lanceur est incluse dans ce terme.

**DE MOITIÉ** : divisez par 2 en arrondissant supérieur.

**FAITES APPARAÎTRE X SBIRE** : le lanceur doit avoir une LdV vers un jeton Contrôle. Il peut placer X sbires aussi proche que possible de ce jeton Contrôle (voir page 19 pour les règles de placement des Spires).

**INFLIGEZ X DÉGÂTS** : infligez X dégâts (notez que l'armure réduit les dégâts de n'importe quel effet, incluant les cartes Pouvoir).

**LE LANCEUR** : le héros qui génère l'effet.

**PERDEZ X PS** : diminuez les PS du héros de X (l'Armure ne réduit pas cette perte).

**PRÉDICTION X** : regardez les X premières cartes de votre deck et placez-en n'importe quel nombre au-dessus de votre deck ou dans votre défausse, dans n'importe quel ordre.

**PERFORANT** : les dégâts causés par cet effet ignorent l'armure.

**SOIGNEZ X PS** : augmentez les PS du Héros de X, sans dépasser ses PS de départ.

**TUEZ UN SBIRE** : retirez un sbire du champ de bataille (notez qu'il ne prend pas de dégâts. La compétence de Tlakali ne peut donc pas annuler cet effet).

**EFFECTUEZ (UNE ACTION)** : résoudre une action générée par un effet qui ne demande pas de PA et ne compte pas dans la limite d'un type d'action par activation.

## Zone d'Effet (ZdE)

Certaines descriptions d'effets comportent un schéma de cases touchées par l'effet (voir **EXEMPLE/IMAGE 1**).

Lorsqu'un effet impliquant une ZdE est résolu, le schéma de ZdE peut être pivoté ou retourné pour ensuite être placé de telle sorte qu'au moins une case de la ZdE corresponde à une case du champ de bataille.

Si le schéma comporte une case d'une couleur différente, cela indique la position du lanceur. De plus, au moins une case de la ZdE doit être une cible légale.

Si l'effet requiert de retourner une ou plusieurs cartes, elles sont retournées une seule fois pour l'ensemble des cibles touchées.

### EXEMPLE 1

Le héros A lance une carte Pouvoir ciblant la case 1. Pour toucher plus d'ennemis, il décide de retourner le schéma de ZdE représenté sur la carte. Chaque ennemi dans la ZdE (2 sbires ennemis et le héros B) subit 2+ dégâts.

### N'OUBLIEZ PAS

Vous placez le schéma uniquement lorsque vous résolvez l'effet, pas quand vous le générez (vous pouvez lire la différence page 11).

Si l'effet demande de cibler une case et que le Lanceur est poussé hors de la LdV de cette case, l'effet ne pourra pas être résolu.

## Effets de Déplacement

N'importe quel effet qui déplace un héros ou un sbire est considéré comme un effet de déplacement et suit les mêmes règles que l'action de Déplacement (voir page 12).

Les mots-clés d'effets de déplacement les plus communs sont : Déplacez, Placez et Poussez.

**DÉPLACEZ X** : déplacez la cible jusqu'à X cases.

**PLACEZ** : placez la cible sur une case choisie qui ne contient pas de sbires, outsider, ou héros.

**POUSSEZ X** : Déplacez la cible de X cases en l'éloignant du lanceur, case par case. Chaque case dans laquelle la cible est déplacée doit être encore plus éloignée du lanceur que la précédente et ne doit pas contenir de Spires ou de Héros. Arrêtez le déplacement si la cible ne peut plus s'éloigner.

### EXEMPLE 2

Le héros A pousse le héros B de 2 cases. Le héros B ne peut pas être poussé vers les sbires, ni vers la case C qui n'est pas plus éloignée du héros A. Les seules cases légales sont donc les cases marquées d'un D.

IMAGE 1



EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



# Cartes Pouvoir



- (A) RUNES (coût en mana)
- (B) NOM ET EFFET
- (C) TYPE (action ou réaction)
- (D) MODIFICATEUR (utilisé pour )

UNE CARTE POUVOIR coûte 1 mana pour chaque rune située en haut à gauche. Le compteur de mana (et de tour) représenté par le jeton Skytear indique le nombre de mana dans la réserve de chaque Héros au début de chaque tour. Un héros peut jouer une carte Pouvoir si :

- Il a assez de mana dans sa réserve de mana.
- Il possède sur sa carte Héros les couleurs des runes indiquées sur la carte Pouvoir.
- Il se trouve sur le champ de bataille (Prêt ou Fatigué).

Lorsqu'un héros joue une carte Pouvoir :

- Réolvez son effet.
- Placez la carte Pouvoir au-dessus de la carte de ce héros.

Le total de mana utilisé ce tour par un héros est la somme des coûts en mana de chaque carte Pouvoir posée sur sa carte Héros.

## EXEMPLE 1

Le jeton Skytear (compteur de mana) est sur le chiffre 3, indiquant que chaque Héros possède 3 points de mana dans sa réserve ce tour-ci. Sakoshi a déjà utilisé ses 3 points de mana en jouant une carte à 1 mana et une carte à 2 mana.

### N'OUBLIEZ PAS

Jouer une carte Pouvoir ne compte pas comme une Action.  
 Jouer une carte Pouvoir ne demande pas de dépenser des Points d'Action. Les héros Fatigués PEUVENT jouer des cartes Pouvoir de Réaction. Chaque héros possède sa propre réserve de mana.  
 Si une carte Pouvoir est retirée de la carte d'un héros, ce héros peut de nouveau générer ce même nombre de mana.

## Types et Temporalité

Il existe 2 types de cartes Pouvoir qui peuvent être joués à différents moments pendant la Phase des Héros.



**ACTIONS** : Un héros peut jouer ces cartes uniquement pendant son activation.



**RÉACTIONS** : Les héros peuvent jouer ces cartes pratiquement à n'importe quel moment (voir page suivante pour plus de détails).

## Piocher des cartes Pouvoir

Voici les différentes manières de piocher des cartes Pouvoir :

- Au début du jeu : piochez 5 cartes (6 si premier joueur)
- A la fin de la Phase des Sbires : piochez 2 cartes
- Lorsque vous tuez un héros ennemi : piochez 2 cartes
- Lorsque vous infligez au moins 1 dégât à une Tour ou au Nexus ennemi : piochez 1 carte

Si le deck d'un joueur est épuisé et qu'il doit piocher, celui-ci mélange sa pile de défausse et crée un nouveau deck.

La limite maximum de cartes Pouvoir dans la main d'un joueur est de 6 (voir séquence de fin de tour page 17).

## Cartes Pouvoir Ultime

Quelques cartes Pouvoir possèdent le portrait d'un Héros (EXEMPLE 2). Elles peuvent être uniquement jouées par le héros indiqué et sont appelées cartes Ultimate.

## La carte Pouvoir "Flux de Skytear"

Le premier joueur possède une carte Pouvoir spéciale (IMAGE 1) qui reste de son côté du plateau et ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie. Elle ne compte pas dans la limite de cartes de sa main.

Une fois utilisée, cette carte reste face cachée de son côté et ne peut plus être utilisée pendant la partie.

### N'OUBLIEZ PAS

Une carte Pouvoir sans runes, comme "Flux de Skytear", ne demande aucun mana ou couleur de rune pour être jouée.

EXEMPLE 1

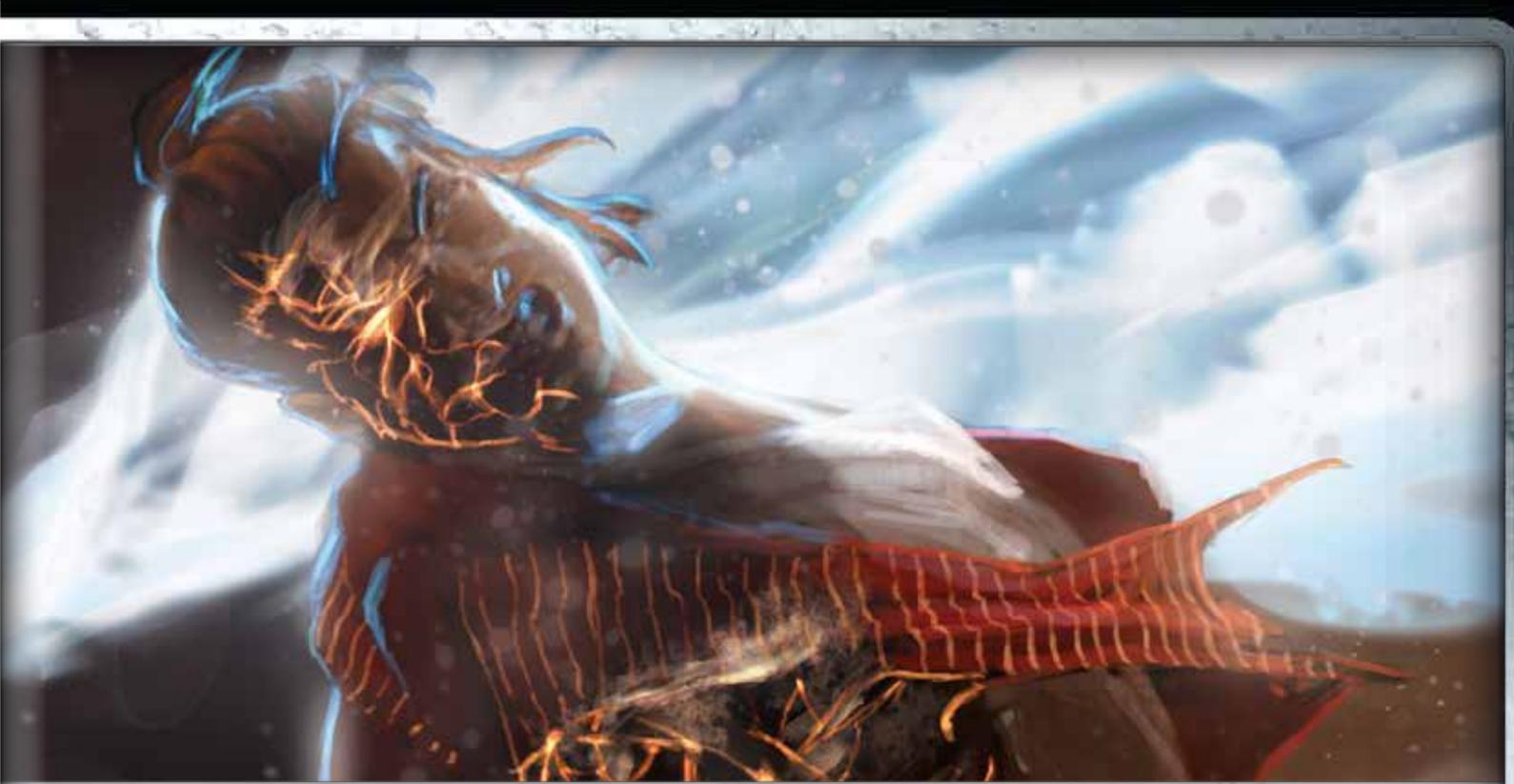


EXEMPLE 2



IMAGE 1





## Règle avancée : la Pile

La pile est une règle avancée utilisée pour déterminer dans quel ordre exact les effets sont générés et résolus.

Les effets peuvent être générés de plusieurs manières :

- Un héros déclare une action
- Un héros joue une carte Pouvoir
- La compétence d'un héros est déclenchée

Lorsqu'un effet est généré, il n'est pas résolu immédiatement, mais est "placé" en haut de la Pile d'effets.

La Pile est une zone de jeu virtuelle où les effets sont "placés" les uns au-dessus des autres en attendant d'être résolus.

Le JOUEUR ACTIF, celui qui contrôle le héros activé, a la priorité.

Le joueur ayant la priorité peut :

- Jouer une ou plusieurs cartes Pouvoir de Réaction.
- Passer la priorité au joueur suivant dans le sens horaire.

Lorsque tous les joueurs ont décidé de passer, le premier effet posé sur la Pile, et donc le dernier joué, se résout.

Après la résolution d'un effet, tous les joueurs ont de nouveau l'opportunité de réagir au prochain effet sur la Pile, en commençant toujours par le Joueur Actif. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les effets de la Pile soient résolus et que celle-ci soit vide.

Après avoir expliqué cette règle avancée, voici quelques règles plus détaillées :

- Les héros peuvent déclarer des actions ou jouer des cartes Pouvoir "Action" uniquement lors de leur activation et quand la Pile est vide.
- Le Joueur Actif peut jouer des cartes Pouvoir « Réaction » après qu'un effet soit généré ou résolu durant la Phase des Héros.



### Exemple de la Pile

Le héros B déclare une action d'Attaque en ciblant le héros A. L'action d'Attaque est un effet qui crée une Pile et devient le premier effet sur cette Pile.

En réponse, le héros A joue la carte Pouvoir **ESQUIVE**. L'effet de cette carte se rajoute sur la pile. Tous les joueurs passent, et l'effet de la carte Pouvoir **ESQUIVE** est résolu.



Le héros A est placé sur la case adjacente marquée par un 1. L'effet suivant devant être résolu est l'action d'Attaque. Aucun joueur ne joue d'autres effets. L'action est résolue.

La cible de l'action d'Attaque n'est plus valide, parce que le héros A est désormais dans une Case de Couverture, ce qui fait perdre la LdV au héros B.

L'effet de l'action d'Attaque est annulé mais le Point d'Action est malgré tout dépensé.

### Effets déclenchés

Certains effets identifiés par le mot-clef "Lorsque" sont appelés effets déclenchés.

Dès que la condition "Lorsque" est remplie, l'effet est immédiatement placé au-dessus de la Pile. Si plusieurs effets se déclenchent en même temps, le Joueur Actif place ses effets au-dessus de la Pile dans l'ordre qu'il souhaite, puis son adversaire fait de même.

# Phase des Héros

Lors de la Phase des Héros, les joueurs activent chacun un héros l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'aucun héros ne soit plus activable (Fatigué ou Vaincu). Seuls les héros Prêts peuvent être activés.

Lorsqu'un héros est activé, ce héros reçoit 3 Points d'Action (PA).

Chacun de ces PA peut être utilisé pour réaliser une des actions suivantes : Déplacement, Commandement, Attaque, Escarmouche, ou Dévotion.

## IMPORTANT

Un héros ne peut pas réaliser la même action deux fois pendant une même activation (sauf si un effet l'y autorise).



Les joueurs peuvent utiliser les jetons Action pour suivre le nombre de Points d'Actions qu'ils ont déjà dépensé.

## N'OUBLIEZ PAS

- Vous ne pouvez pas activer le même héros deux fois durant la même Phase des Héros, sauf si un effet vous y autorise.
- Vous et votre adversaire activez un héros chacun votre tour.
- Si des héros sont Vaincus, il est possible qu'un joueur doive réaliser plusieurs activations à la suite.
- Le premier joueur commence toujours à activer un de ses héros en premier à chaque tour.

## Action de Déplacement

Lorsqu'un héros résout une action de Déplacement, il peut se déplacer jusqu'à 3 cases dans n'importe quelle direction.

Un héros peut se déplacer à travers les sbires mais ne peut pas se déplacer à travers des cases contenant des **ÉLÉMENTS BLOQUANTS** comme :

- des héros alliés ou ennemis
- des Tours ou Nexus alliés ou ennemis
- Des Outsiders

Un héros doit finir son déplacement sur une case qui ne contient pas :

- D'Éléments Bloquants
- de sbires

### EXEMPLE 1

Le héros A peut résoudre une action de Déplacement pour se déplacer jusqu'à 3 cases vers les cases numérotées sur l'image.

## N'OUBLIEZ PAS

Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les héros alliés (ni ennemis).

## Action de Commandement

Lorsqu'un héros allié résout une action de Commandement, vous pouvez placer une carte Pouvoir face cachée sous sa carte Héros (**IMAGE 1**).

La carte Pouvoir est désormais une carte de Commandement.

La carte Pouvoir peut être prise soit :

- de votre main.
- du dessus de votre deck, sans la regarder.

Les cartes Commandement seront révélées lors de la Phase des Spires et aideront vos sbires à se déplacer vers les Tours adverses, ou prendre le contrôle des Outsiders dans les Dômes.

La Valeur de Contrôle du héros sera augmentée du coût de mana de sa carte Commandement (voir page 16).

## N'OUBLIEZ PAS

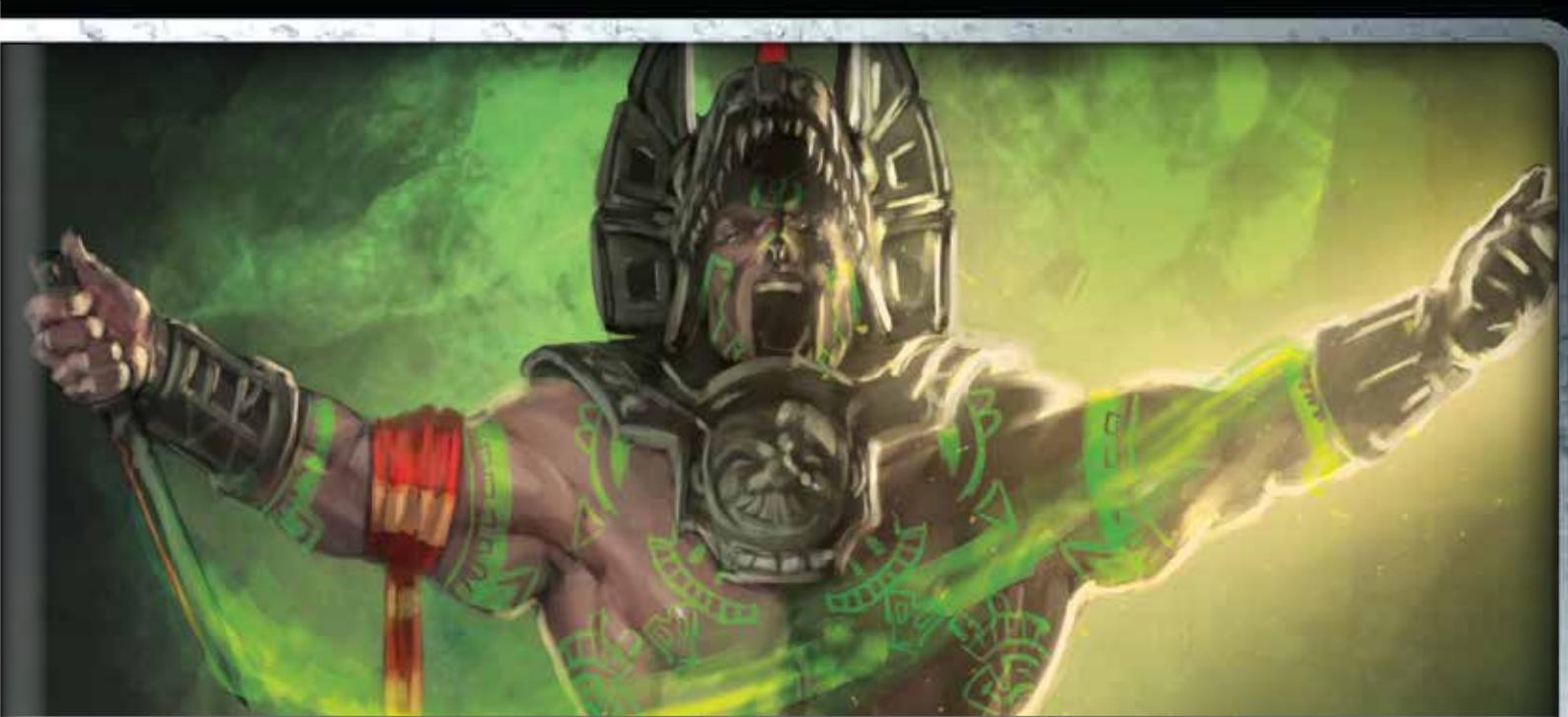
Vous augmentez la valeur de contrôle du héros par le **COÛT DE MANA** de la carte Pouvoir, PAS son **+** modificateur.

EXEMPLE 1



IMAGE 1





## Action d'Attaque

Lorsqu'un héros allié déclare une action d'Attaque, vous devez cibler un ennemi en LdV et à portée (mêlée ou distance) pour cette attaque. Lorsque vous résolvez l'Attaque, déterminez les dégâts infligés à la cible ennemie de cette manière :

1. Prenez la Valeur d'Attaque du héros attaquant.
2. Retournez une carte Pouvoir du dessus de votre Deck pour chaque symbole **+** situé à côté de sa Valeur d'Attaque. Mettez ces cartes dans votre défausse.
3. Choisissez une de ces cartes et ajoutez son modificateur à la Valeur d'Attaque du héros. Le total indique la quantité de dégâts infligés.
4. Soustrayez la Valeur d'Armure de la cible.
5. Le nombre obtenu représente le nombre de PS que la cible perd (si le résultat est négatif, rien ne se passe).

### EXEMPLE 2

Le héros attaquant a une Valeur d'Attaque de 4. Il retourne 2 cartes Pouvoir et choisit le modificateur +3. Le héros attaquant inflige 7 dégâts. L'armure du héros ciblé est de 1. Le héros ciblé perd 6 PS.

#### N'OUBLIEZ PAS

Si la cible n'est plus à distance ou en LdV lorsque l'action d'Attaque est résolue, le héros perd tout de même 1 PA bien que l'action d'Attaque n'ait aucun effet.

### EXEMPLE 2



## Action d'Escarmouche

Lorsqu'un héros allié déclare une action d'Escarmouche, il peut effectuer les options suivantes dans n'importe quel ordre :

- > Se déplacer d'une case
- > Se déplacer d'une case
- > Infliger 0+ dégâts au à un héros ennemi en LdV et à portée

Vous résolvez cette action comme un effet unique (aucune carte ne peut être jouée durant cette action).

### EXEMPLE 3

Le héros A effectue une action d'Escarmouche à distance :

Il se déplace vers la case 1

Il inflige 0+ au héros ennemi B

Il se déplace de nouveau vers la Case de Couverture 2.

#### N'OUBLIEZ PAS

Vous ne pouvez pas infliger de dégâts à un sbire avec une action d'Escarmouche.

Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les sbires lorsque vous déplacez de 1 case à la fois.

Vous n'êtes pas obligés de faire les 3 options (vous pouvez seulement vous déplacer de 1 case deux fois).

À la différence de l'action d'Attaque, l'Escarmouche ne requiert pas de cible.

### EXEMPLE 3



# Action de Dévotion



DÉVOTION    MARQUÉ    MÉTAMORPHE    PILIER    ILLUSION

Les héros possèdent des compétences uniques indiquées sur leurs cartes Héros. Les compétences sans symbole associé sont tout le temps actives et vous pouvez appliquer leurs effets tels qu'ils sont écrits.

Les compétences possédant un symbole associé peuvent seulement être activées lors d'une action de Dévotion. L'action de Dévotion est différente pour chaque faction.

## Les Marques de Kurumo

Les héros Kurumo marquent leurs ennemis pour coordonner des attaques mortelles. Lorsqu'un héros Kurumo résout une action de Dévotion :

- Appliquez la condition **MARQUÉ** sur un héros ennemi ciblé et déclenchez la compétence accompagnant le symbole de Dévotion.

### EXEMPLE 1

Yami (héros A) effectue l'action Dévotion et cible le héros B : Elle lui applique la condition Marqué. Elle se place sur la case 1 qui est adjacente au héros B. Et lui inflige 1<sup>+</sup> dégâts.

#### N'OUBLIEZ PAS

Lors d'une action de Dévotion, les héros Kurumo peuvent cibler un héros déjà Marqué pour uniquement déclencher la compétence associée.

## Les Métamorphes de Liothan

Les héros Liothan se transforment en animaux sauvages à volonté pour gagner d'extraordinaires capacités.

Lorsqu'un héros Liothan résout une action de Dévotion :

- Appliquez la condition **MÉTAMORPHE** sur un héros Liothan allié dans un rayon de 3 cases, sans LdV nécessaire.

Lorsqu'un héros Liothan résout une action de Dévotion sur lui-même pour gagner la condition Métamorphe, vous pouvez le mettre en état Fatigué avant d'appliquer la condition (achevant son activation). Les conditions étant enlevées lorsque le héros passe à l'état Fatigué, le héros Liothan pourra commencer sa prochaine activation avec la condition Métamorphe.

Quand un héros Liothan possède la condition Métamorphe, sa compétence possédant le symbole Métamorphe est activée.

### EXEMPLE 2

Gulbjarn (héros A) peut résoudre une action de Dévotion pour gagner la condition Métamorphe et déclencher sa compétence pour améliorer son action d'Escarmouche.

Puis il résout une action d'Escarmouche pour infliger 2<sup>+</sup> dégâts aux deux héros ennemis de la ZdE de sa compétence (le schéma de ZdE est tourné pour toucher le plus d'ennemis possible).

En complément, sa compétence passive lui donne désormais +2 de dégâts d'Escarmouche parce qu'il se trouve à moins de 3 cases de 2 héros alliés Métamorphe (le héros B et Gulbjarn lui-même)

#### N'OUBLIEZ PAS

La LdV n'est PAS nécessaire pour appliquer la condition Métamorphe.

### EXEMPLE 1



### EXEMPLE 2



## Les Piliers de Taulot

Les héros Taulot créent des piliers magiques connectés les uns aux autres pour combattre tel un essaim.

Lorsqu'un héros Taulot résout une action de Dévotion :

1. Retirez jusqu'à un jeton Pilier allié du champ de bataille pour **DÉCLENCHER** l'effet associé au symbole Dévotion.
2. Placez un jeton Pilier allié sur une case ciblée sans figurines ou jetons.

Le nombre maximum de jetons Pilier alliés sur le champ de bataille est égal au nombre de héros Taulot alliés présents dans l'équipe du joueur.

Lorsqu'un héros Taulot a une LdV vers un jeton Pilier allié, la compétence associée du héros est active.

Un jeton Pilier est retiré du champ de bataille lorsqu'un héros ennemi résout une action d'Attaque en le ciblant.

### EXEMPLE 3

*Cotlic* (héros A) a une LdV vers un jeton Pilier allié (B) et gagne donc +1 Armure grâce à sa compétence *Bénédictio de Taulot*.

*Cotlic* résout une action de Dévotion, et détruit 2 jetons Pilier alliés situés sur le champ de bataille (B et C).

Puis *Cotlic* place un nouveau jeton Pilier sur la case 1 pour finir son action de Dévotion. Son bonus d'Armure est toujours actif.

Puisque *Cotlic* a retiré 2 jetons Piliers, sa compétence *Force du Roi* s'est déclenchée et il gagne +2 dégâts d'Escarmouche.

#### N'OUBLIEZ PAS

Les jetons Piliers ne bloquent pas la LdV.

Les figurines peuvent se déplacer à travers les jetons Pilier ou s'arrêter dessus.

## Les Illusions de Nupten

Les héros Nupten invoquent leurs illusions pour tromper et submerger leurs ennemis.

Lorsqu'un héros Nupten résout une action de Dévotion :

1. Optionnellement, placez son jeton **ILLUSION** sur la case actuelle du héros.
2. Déplacez son jeton Illusion jusqu'à 3 cases.

Les jetons Illusion ignorent les Éléments Bloquants lors de leurs déplacements mais doivent s'arrêter sur une case sans figurines ni jetons.

Lorsqu'un héros Nupten a une LdV vers un jeton Illusion allié, ce héros est considéré comme un **HÉROS PROJETÉ** et gagne la compétence associée du héros représenté sur le jeton Illusion.

Un jeton Illusion est retiré du champ de bataille lorsqu'un héros ennemi résout une action d'Attaque qui le cible ou que le contrôleur du jeton Illusion est vaincu.

### EXEMPLE 4

*Akhuti* (héros A) résout une action de Dévotion pour déplacer son jeton Illusion B vers la case 1. Désormais, le jeton Illusion apporte +1 armure aux deux Héros Nupten alliés A et C, grâce à la compétence *Lumière Résonante*. Puis *Akhuti* résout une action d'Attaque ciblant le sbire D. Après avoir résolu l'attaque, la compétence *Rétribution* se déclenche et inflige 1 dégat au sbire E.

#### N'OUBLIEZ PAS

Les jetons Illusion ne bloquent pas les LdV. Les figurines peuvent se déplacer à travers et s'arrêter dessus. Si le jeton Illusion n'est PAS sur le champ de bataille, il doit commencer son déplacement sur la case du propriétaire de l'illusion. Si le jeton Illusion est déjà sur le champ de bataille, il peut recommencer son déplacement de la case du propriétaire du jeton Illusion ou repartir de sa position actuelle.

EXEMPLE 3



EXEMPLE 4



# Phase des Spires

Lors de cette phase, les joueurs vérifient un par un le vainqueur de chaque jeton Contrôle du champ de bataille. Les jetons Contrôle sont numérotés et doivent être vérifiés dans l'ordre du plus petit au plus grand.

Pour chaque jeton Contrôle situé dans un **COULOIR** :

1. Déterminez le vainqueur, s'il y en a un.
2. Le vainqueur inflige des dégâts aux sbires et aux Tours adverses.
3. Le vainqueur avance le jeton Contrôle.
4. Les joueurs font apparaître de nouveaux sbires.

Pour chaque jeton Contrôle situé dans un **DÔME** :

1. Déterminez le vainqueur, s'il y en a un.
2. Le vainqueur active l'Outsider.

## Détermination du Vainqueur

Chaque héros et sbire allié ayant une LdV sur un jeton Contrôle fournit +1 Contrôle à la Valeur de Contrôle de base de son contrôleur.

Puis, chaque joueur :

- révèle chaque carte de Commandement des héros ayant une LdV sur le jeton Contrôle.
- choisit une de ces cartes pour augmenter sa Valeur de Contrôle par son coût en mana.

### EXEMPLE 1

Le joueur rouge a 2 sbires et le héros A en LdV du jeton Contrôle 1, et révèle une carte à 2 manas sur la carte de son héros A. Sa Valeur de Contrôle est donc de  $2+1+2=5$ .

Le joueur bleu a seulement un sbire pour un total de 1.

Le héros B est à 3 cases du jeton Contrôle 1 mais n'a pas de LdV à cause de la bordure du Dôme, donc ne compte pas.

Le joueur rouge gagne de 4 points (5-1).

### N'OUBLIEZ PAS

Vous augmentez la Valeur de Contrôle par le **COÛT EN MANA** de la carte Commandement, PAS par son **+** modificateur.

Vous pouvez ajouter **AU MAXIMUM 1** carte Commandement par jeton Contrôle et par joueur.



## Application des Dégâts

Dans les couloirs, le vainqueur applique un nombre de dégâts égal à la différence des Valeurs de Contrôle de chaque joueur :

1. Distribuez les dégâts aux sbires ennemis situés dans ce Couloir en premier.
2. Si et lorsqu'il n'y a plus de Spires ennemis, infligez les dégâts restants à une Tour ou au Nexus ennemi situés dans un rayon de 3 cases du jeton Contrôle.

## Infliger des dégâts aux Tours et au Nexus

Lorsqu'un joueur inflige au moins 1 dégât à une Tour ou à un Nexus ennemi, ce joueur pioche une carte Pouvoir. Lorsque les Points de Santé d'une Tour sont réduits à 0 (ou moins), cette Tour est détruite. Lorsque la première Tour d'un joueur est détruite, placez l'équivalent en jeton Tour de 5 PS sur le Nexus de ce joueur. A partir de maintenant, le Nexus de ce joueur peut également être détruit. Un joueur qui détruit le Nexus adverse gagne immédiatement la partie.

### EXEMPLE 2

Le joueur rouge gagne de 4 points. Tout d'abord, il détruit le sbire ennemi A. Puis, comme il n'y a plus d'autres sbires ennemis autour du jeton Contrôle, il inflige les 3 dégâts restants à la Tour ennemie (lui enlevant 3 jetons Tour) et pioche 1 carte. Finalement, il déplace le jeton Contrôle vers la case 1 (voir l'étape suivante de déplacement du jeton Contrôle).

### N'OUBLIEZ PAS

Vous pouvez uniquement infliger des dégâts à une Tour située dans un rayon de 3 cases d'un jeton Contrôle.

Lorsque vous infligez des dégâts à une Tour, vous piochez 1 carte Pouvoir, qu'importe le nombre de dégâts infligés.

EXEMPLE 1



EXEMPLE 2





## Avancement du Jeton Contrôle

Le vainqueur avance le jeton Contrôle d'un nombre de cases égal à la différence entre les Valeurs de Contrôle des 2 joueurs. Le jeton Contrôle doit être déplacé directement vers les jetons Tour les plus proches et s'arrête aussitôt qu'il y est adjacent.

Le jeton Contrôle ignore les Éléments Bloquants quand il se déplace et peut terminer son déplacement sur la même case qu'une figurine ou qu'un jeton, mais ne peut pas pénétrer dans un Dôme.

Après le déplacement du jeton Contrôle, les joueurs repositionnent leurs sbires autour du jeton Contrôle, en commençant par le vainqueur.

## Règles de placement des sbires

Les sbires doivent être placés aussi proche que possible du jeton Contrôle et en LdV (sur le jeton, puis à 1 case, puis à 2 cases, etc...).

Un sbire allié peut partager une case uniquement avec un sbire ennemi et ne peut pas être placé dans un Dôme.

## Apparition des Spires

1. Le vainqueur place jusqu'à 2 de ses sbires
2. Puis son adversaire fait de même. Dans le cas d'une égalité, le second joueur place ses sbires en premier.

### EXEMPLE 3

Les deux joueurs doivent faire apparaître leurs 2 sbires sur les cases 1 et 2, car les autres cases sont bloquées par des héros.



EXEMPLE 3

## Activation de l'Outsider

Le vainqueur du jeton Contrôle d'un Dôme :

1. Place l'Outsider en suivant la règle de placement inscrite sur sa carte (IMAGE 1).
2. Active l'Outsider en dépensant jusqu'à 3 Points d'Action pour effectuer une action de Déplacement, d'Attaque, d'Escarmouche ou n'importe laquelle des compétences inscrites sur sa carte. Chaque compétence et action coûte 1 Point d'Action pour être effectuée et ne peut être effectuée qu'une seule fois par activation. Lisez bien la carte de l'Outsider pour vérifier ses règles spécifiques.

Lorsque son activation est terminée, l'Outsider reste à sa place.

Lors du tour prochain, le contrôleur du Dôme, s'il y en a un, l'activera de nouveau et pourra le repositionner.

### N'OUBLIEZ PAS

Les héros ne peuvent pas jouer de cartes Pouvoir pendant la Phase des Spires.

## Fin du Tour

La Phase des Spires se termine par quelques étapes durant lesquelles les joueurs :

1. Défaussent toutes les cartes Pouvoir jouées sur leurs cartes Héros.
2. Piochent 2 nouvelles cartes Pouvoir.
3. Défaussent des cartes jusqu'à en avoir MOINS DE 7.
4. Redressent tous leurs héros Fatigués.
5. Augmentent le compteur de mana et font réapparaître les héros Vaincus.

IMAGE 1



### Carte Outsider

(A) RÈGLE DE PLACEMENT  
(B) COMPÉTENCES

# Mise en Place de Votre Première Partie

Vous trouverez ci-dessous la mise en place pour votre première partie de Skytear à 2 joueurs.  
Dans les pages suivantes, vous trouverez les règles pour 3 joueurs et plus.

## Retournez 3 Cartes Victoire (A)

Placez au hasard 3 cartes Victoire face visible sur les emplacements dédiés du plateau.

## Déterminez le premier joueur (B)

Utiliser le jeton Skytear pour déterminer le premier joueur à pile ou face. Ce joueur prend alors la carte "Flux de Skytear" et la place face visible de son côté.

## Jeton Compteur de Mana (C)

Placez le JETON SKYTEAR sur la première ligne de la piste de mana qui sert également de compte-tour.

## Choisissez vos factions (D)

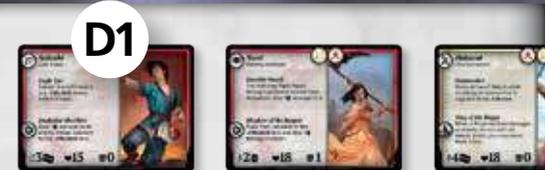
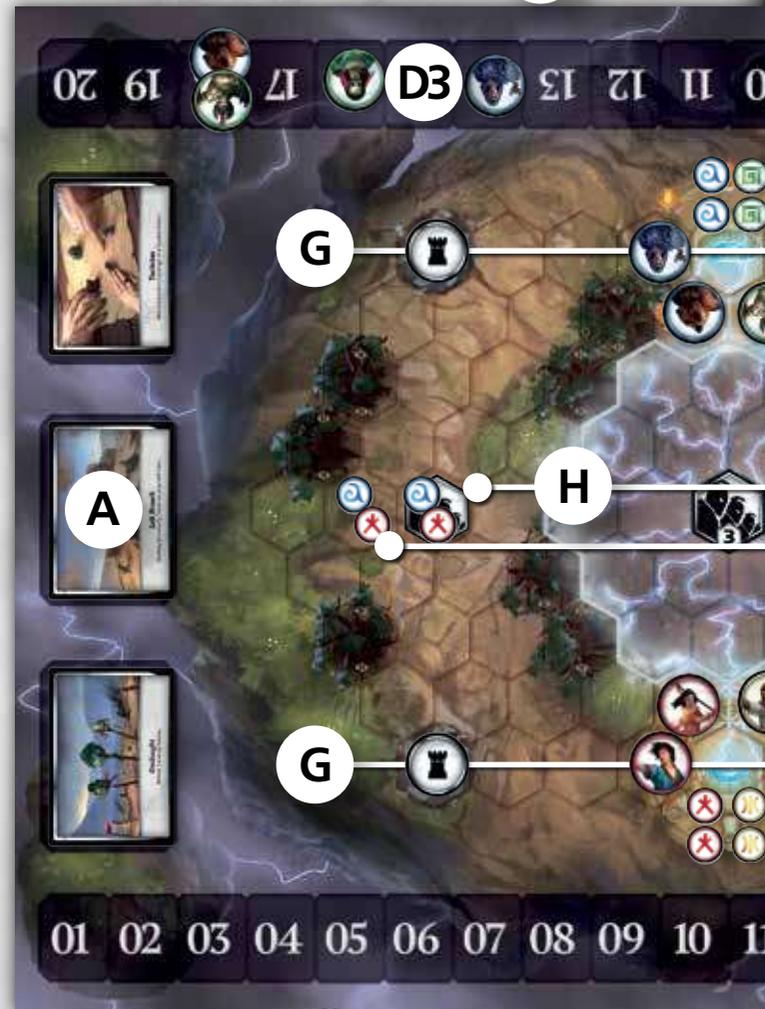
Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les 8 héros de la boîte de base, et de drafter directement les factions plutôt que les héros.

Lorsque vous maîtriserez les bases du jeu, vous pourrez lire dans les prochaines pages comment drafter les héros et construire vos propres decks de cartes Pouvoir.

1. Le premier joueur choisit 1 faction.
2. Le second choisit 2 factions.
3. Le premier joueur prend la faction restante.

Quand vous prenez une faction, vous devez prendre les 2 héros associés et les préparer :

- Placez la CARTE HÉROS de votre côté du plateau (D1).
- Placez son JETON FACTION à portée s'il en possède un (seulement les héros Taulot et Nupten) (D2).
- Placez son JETON HÉROS sur la Piste de Santé du plateau (D3).
- Placez sa FIGURINE sur une case adjacente à votre Nexus (les figurines sont représentées par les jetons Héros dans l'exemple de mise en place).



### DECKS CONSEILLÉS DE LA BOÎTE DE BASE

#### SAKOSHI

- 1X Tempête de Shurikens
- 2X Cachette
- 2X Vol de Vie
- 3X Précision Paralysante

#### YAMI

- 1X À Genoux
- 2X Poing du Dragon
- 2X Esprit Clair
- 3X Combustion



#### HABURAT

- 1X Lames de Lumière
- 2X Formation Serrée
- 2X Distorsion Temporelle
- 3X Faille Temporelle

#### AKHUTI

- 1X Parole de Nupten
- 2X Tourbillon d'Âmes
- 2X Redirection
- 3X Frappe Orageuse





IMAGE 1



IMAGE 2

### Formez les decks de Cartes Pouvoir (E)

Chaque joueur prend la totalité des CARTES POUVOIR de la boîte de base des 2 factions qu'il contrôle, ainsi que les CARTES ULTIME de ses héros, les mélange, et place son deck Pouvoir ainsi créé face cachée de son côté du plateau.

### Première main et Mulligan (F)

Le 1er joueur pioche 6 cartes de son deck de cartes Pouvoir, le second en pioche 5. Chaque joueur peut ensuite sélectionner n'importe quel nombre de cartes de sa main, les défausser, puis en repiocher autant. Les cartes défaussées forment une pile de défausse face visible à côté de votre deck Pouvoir.

### Construisez les Tours (G)

Chaque joueur place 3 JETONS TOUR sur chacun de ses 2 emplacements Tour situés de son côté du champ de bataille, en utilisant 2 jetons double et un jeton simple (IMAGE 1).

### Placez les jetons Contrôle (H)

Placez aléatoirement les deux jetons Contrôle numérotés 1 et 2 sur les cases des Couloirs marqués de l'icône Contrôle.

### Ralliez les sbires (I)

Chaque joueur place 2 FIGURINES DE SBIRE de chaque côté du champ de bataille comme indiqué sur l'image de mise en place, pour un total de 4 sbires par joueur (les figurines de sbire sont représentées par des jetons runes sur l'exemple de mise en place).

Tous les sbires possèdent les mêmes caractéristiques, donc sont interchangeables tant qu'ils appartiennent à une des factions du joueur pour être identifiés plus facilement (IMAGE 2).

Placez les sbires restants sur le Nexus de chaque joueur.

### Préparez l'Outsider (J)

Placez la carte de l'Outsider sur son emplacement du plateau et sa figurine par-dessus, en attente d'invocation.



#### DECKS CONSEILLÉS DE LA BOITE DE BASE



##### COTLIC

- 1X Mon Royaume
- 2X Haine Rampante
- 2X Sauvegarde
- 3X Seigneur de la Nuée

##### TLAKALI

- 1X Rituel Millénaire
- 2X Rivière de Boue
- 2X Obscurité Rampante
- 3X Sacrifice



##### CORJOF

- 1X Plumes Aiguës
- 2X Orage Menaçant
- 2X Mur de Glace
- 3X Dans les Yeux

##### GULBJARN

- 1X Vitalité Bestiale
- 2X Agrippé
- 2X Terrain Hostile
- 3X Présence



## Règles Pour 3 à 8 Joueurs

Les joueurs doivent se séparer en deux équipes contrôlant le même nombre de héros suivant le champ de bataillé utilisé.

### Activation des héros

Les héros activés par les coéquipiers sont considérés comme des héros alliés pour la résolution de tous les effets.

#### À 3 OU 4 JOUEURS

Les joueurs peuvent seulement activer les héros qu'ils ont draftés.

#### À 5 JOUEURS OU PLUS

Les joueurs peuvent activer n'importe quel héros de leur choix de leur équipe.

Les coéquipiers décident librement de l'ordre d'activation de leurs héros tant qu'ils alternent chaque activation avec celle d'un héros adverse.

Lorsqu'une équipe prend le contrôle d'un Dôme, l'équipe doit choisir le joueur qui activera l'Outsider associé.

### Cartes Pouvoir

Les joueurs ne partagent pas leurs cartes Pouvoir avec leurs coéquipiers.

Les coéquipiers doivent se répartir aussi équitablement que possible le nombre de cartes à piocher suivant le tableau suivant :

NOMBRE DE JOUEURS	3-4	5-6	7-8
Cartes Pouvoir de départ par ÉQUIPE	6	9	12
Cartes Pouvoir piochées par tour par ÉQUIPE	2	3	4

Lorsqu'un joueur vainc un héros ennemi, ce joueur pioche seulement 1 carte. Puis, il choisit un coéquipier qui pioche également 1 carte.

Lorsqu'une équipe inflige des dégâts à une Tour ou au Nexus ennemi, un joueur doit être choisi pour piocher 1 carte.

# Draft et Construction de Decks

À 2 ou 4 joueurs chaque joueur construit un deck de 8 cartes par héros contrôlé.  
À 5 joueurs ou plus chaque équipe construit un seul deck de 8 cartes par héros dans l'équipe.

## Format Standard

Ce format propose une construction de deck simplifiée.  
Après le draft des factions (étape (D) de la mise en place), chaque équipe drafte les héros des factions choisies de la manière suivante :

- La 1<sup>ère</sup> équipe en choisit un.
- La 2<sup>ème</sup> équipe en choisit deux.
- La 1<sup>ère</sup> équipe en choisit deux.
- La 2<sup>ème</sup> équipe en choisit deux
- (uniquement dans une partie à 6 héros) La 1<sup>ère</sup> équipe en choisit deux.
- (uniquement dans une partie à 6 héros) La 2<sup>ème</sup> équipe en choisit deux.
- La 1<sup>ère</sup> équipe en choisit un.

Lorsque vous draftez les héros, préparez-les comme indiqué dans l'étape (D). Puis remplacez l'étape (E) par l'étape suivante.

## Construction de Decks

Lorsque vous construisez les decks, respectez les restrictions suivantes :

- Vous ne pouvez pas prendre les cartes Pouvoir des factions que vous n'avez pas choisies.
- Vous devez inclure dans vos 8 cartes la carte Ultime de chaque héros, et ne pas en inclure d'autres.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 exemplaires d'une même carte Pouvoir.

## Le Format Compétitif

Ce format peut être utilisé pour des parties organisées de type tournoi, en considérant que chaque joueur possède sa propre copie de Skytear.

## Préparez les héros et leurs piles de carte pouvoir

Avant le début du tournoi, chaque équipe choisit :

- 6 héros différents si chaque équipe combat avec 4 héros.
- 8 héros différents si chaque équipe combat avec 6 héros.

Puis chaque équipe prépare un paquet de 8 cartes Pouvoir pour chaque héros choisi.

- Vous devez inclure la carte Ultime du héros associé, et ne pas en inclure d'autres.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 exemplaires de chaque carte parmi les 6 paquets.

Puis, remplacez les étapes (D) et (E) par l'étape suivante.

## Draftez les héros et mélangez leurs paquets

Chaque équipe drafte ses héros parmi sa réserve des 6 (ou 8) héros, en suivant le même ordre que le format standard.

Lorsque vous draftez les héros, vous devez les préparer comme indiqué dans l'étape (D) de la mise en place, et mélanger ensemble les paquets, de chaque héros sélectionné pour former le deck de l'équipe.



## À propos de la Construction de Deck

Ce système de construction de deck est mis en place pour vous permettre de spécialiser vos héros selon les conditions de victoire, les héros ennemis, et la synergie de votre équipe.

Pour vous donner un exemple, les assassins sont généralement vaincus par les tanks grâce à leur armure résistante.

Sachant cela, vous pouvez construire pour votre assassin un paquet de cartes Pouvoir à effets Perforants pour surprendre et contrer le héros tank adverse.

## Application de Deck-builder avec équilibrage

Sur le site de Skytear, vous pouvez utiliser l'application de construction de deck, ce qui permet également de faire évoluer le contenu du jeu.

Dans cette application, chaque héros et chaque carte coûte un certain nombre de points qui évolue en fonction des retours de la communauté.

Cela nous permet de nous assurer que chaque élément est suffisamment équilibré pour être utilisé lors des tournois.

# Champ de Bataille à 3 Couloirs

LE CHAMP DE BATAILLE À 3 COULOIRS NÉCESSITE 6 HÉROS par équipe et présente les règles additionnelles suivantes :

- Lorsque plusieurs jetons Contrôle sont dans la LdV du même Nexus, ils doivent être résolus comme un seul jeton Contrôle.
- La seule condition de victoire est de détruire le Nexus ennemi.

Suivez ces étapes pour mettre en place le jeu.

## Déterminez le premier joueur

Déterminez le premier joueur au hasard. Celui-ci prend la carte Pouvoir « Flux de Skytear » et la place face visible de son côté.

## Draftez les héros et construisez les decks

En vous référant à la section de draft et de construction de decks, choisissez votre méthode de sélection.

## Construisez six Tours (A)

Chaque équipe place trois jetons Tour sur chacun de ses trois emplacements, pour un total de 5 PS par Tour (2 jeton double et 1 simple).

## Placez trois jetons Contrôle

Placez les jetons Contrôle numérotés de 1 à 3 aléatoirement sur les emplacements du plateau indiquant un icône jeton Contrôle.

## Ralliez six sbires

Chaque équipe place trois sbires adjacents au jeton de Contrôle central comme indiqué dans l'exemple de mise en place (n'en placez pas sur les couloirs latéraux, ceux-ci apparaîtront comme d'habitude lors de la phase d'Apparition des Spires).

## Invoquez les Outsiders (B)

Placez deux cartes Outsiders tirées au hasard ainsi que leurs figurines sur chaque côté du plateau comme indiqué. Chaque Outsider sera activé par l'équipe contrôlant le Dôme situé du côté où se trouve la carte.

### N'OUBLIEZ PAS

Vous pouvez également jouer avec seulement un seul Outsider. Dans ce cas, gagner le contrôle d'un des deux Dômes n'aura aucun effet. À vous de choisir lequel.



## Nouveaux Outsiders

Voici les Outsiders supplémentaires disponibles dans la première saison de Skytear.





## Les Chroniques de Skytear

Plongez dans le monde d'Olan Taa avec les Chroniques de Skytear : un livre à couverture rigide entièrement illustré pour découvrir l'histoire des royaumes et des héros de Skytear (uniquement en anglais).

Mais la guerre du Skytear vient tout juste de commencer, et son histoire doit être écrite. Partagez vos résultats avec les joueurs du monde entier, et modelez les nouvelles frontières des royaumes.

Quelle faction prendra le contrôle ?

Écrivez le futur d'Olan Taa, et soumettez vos rapports de bataille sur [WWW.PLAYSKYTEAR.COM/FR/REPORT](http://WWW.PLAYSKYTEAR.COM/FR/REPORT)

## Mode Simplifié

Lors de vos premières parties, il peut être compliqué d'assimiler et d'utiliser toutes les compétences des héros.

Pour faciliter l'apprentissage des règles, vous pouvez jouer en mode simplifié avec seulement trois changements de règle :

- Utilisez les dos des cartes Héros, vierge de toute compétence (seuls les mages conservent leur compétence Perforant).
- L'action de Dévotion n'est pas autorisée.
- Les héros peuvent jouer des cartes Pouvoir sans se préoccuper des couleurs de runes.



## Crédits

Merci aux premiers 1201 joueurs qui ont supportés la campagne sur Kickstarter. Sans eux, Skytear n'existerait pas !

- GAME DESIGN :** Riccardo Neri, Andrea Barbari, Giacomo Neri.
- CONSTRUCTION DU MONDE :** Riccardo Parmeggiani, Thomas Foster.
- CONCEPTS DES HÉROS :** Francesco Gioacchini, Riccardo Parmeggiani.
- DESIGN GRAPHIQUE :** Riccardo Neri, Giacomo Neri.
- GESTION DES PLAYTESTS :** Andrea Barbari, Fabio D'Astolfo.
- SCULPTURE :** Rafael Dioli, Francesco Orrù.
- ARTISTES :** Kim Van Deun, Jack Kaiser, Bogdan Antoci, Marko Fiedler, Alba Palacio.
- TRADUCTION FRANÇAISE :** Synergy Games
- FABRICATION :** Panda GM in China.
- PUBLISHER :** PvP Geeks, Via C. Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.

Skytear© all Copyright PvP Geeks Srl 2019.

Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either © or TM, and/or © PvP Geeks Srl



### **Testez de Nouveaux Modes de Jeu**

Expérimentez différents modes de jeu sans avoir besoin de nouveaux éléments.



### **Influencez le Développement**

Rejoignez les discussions et aidez les designers à sculpter les futures extensions de Skytear.



### **Rejoignez la Communauté**

Utilisez le deck-builder en ligne pour trouver des decks prêt-à-jouer, ou partager les vôtres.



### **Trouvez le Magasin le plus Proche**

Localisez le magasin le plus proche possédant Skytear, et participez à des tournois et évènements locaux.

## **Enregistrez Gratuitement votre Compte Skytear**

[WWW.PLASKYTEAR.COM/FR/REGISTER](http://WWW.PLASKYTEAR.COM/FR/REGISTER)