

ARISTEIA!

GUIDE DE RÉFÉRENCE V 1.1



ARISTEIA!

GUIDE DE RÉFÉRENCE

STOP ! N'ALLEZ PAS PLUS LOIN.

Pour commencer à jouer à Aristeia!, vous devriez tout d'abord prendre connaissance du livret « Comment Jouer ». Vous n'aurez besoin de rien d'autre pour jouer vos premières parties. Quand des doutes sur les règles apparaîtront, servez vous de ce document pour des clarifications.

INTRODUCTION

Ce Guide de Référence est une liste détaillée de toutes les règles d'Aristeia!, présentée de façon à être facilement consultable pendant une partie ou quand vous êtes assez expérimenté pour vous plonger dans les détails.

Les entrées étant par ordre alphabétique, considérez ce document comme un dictionnaire des termes de jeu.

QUI FAIT QUOI

Au travers des règles, nous utilisons la deuxième personne du pluriel (« vous ») pour signifier le Personnage qui effectue une Action ou joue une Tactique. Par exemple, la Compétence Automatique du Major Lunah dit « Ignorez le Couvert de votre Cible ». Cela signifie que chaque fois que le Major Lunah effectue une Action avec une Cible, son joueur ignore le Couvert de la Cible.

RÉSOLVRE LES RÉGLES CONTRADICTOIRES

À chaque fois que deux règles ou plus semblent contradictoires, utilisez cette liste –rangée par ordre de priorité– pour déterminer laquelle a la préséance.

1. Si une règle dit que quelque chose **ne peut pas** arriver, cette restriction a toujours la préséance.
2. Les règles du Scénario ont toujours la préséance sur celles de ce guide ou sur l'Effet des cartes.
3. Les Effets des Tactiques ont toujours la préséance sur les règles de ce guide et sur celles des cartes de Personnage. Si deux Tactiques sont contradictoires, l'Outsider décide laquelle a la préséance.
4. Les cartes de Personnage ont la préséance sur les règles de ce guide.
5. Les règles de ce guide ont la préséance sur celles décrites dans le livret « Comment jouer ».

QUAND LES CHOSES DOIVENT-ELLES ADVENIR

L'ordre de résolution des règles est très important dans Aristeia!. Vous trouverez les étapes à suivre pour chaque règle dans ce Guide de Référence. Il est obligatoire de suivre ces étapes dans l'ordre spécifié, en laissant à votre adversaire le temps d'intervenir s'il en a besoin.

IMPORTANT!

Si deux règles se résolvent à la même phase, l'Outsider décide dans quel ordre.

VERSION DIGITALE

Il pourrait arriver que nous trouvions des erreurs ou ajoutions des clarifications à ce texte. Ou que nous ajoutions de nouvelles règles dans les extensions à venir. Pour consulter la dernière mise à jour de ce document veuillez visiter :

Glossaire

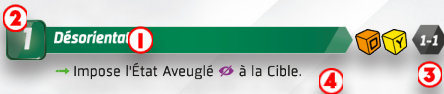
À L'INTÉRIEUR

Un Personnage est « dedans » ou « à l'intérieur » d'une zone s'il est sur une des cases qui composent cette zone.

Rubriques connexes : Zones de Déploiement, Zones de Marque.

ACTIONS

Le Personnage Actif peut utiliser des Points de Personnage pour effectuer n'importe laquelle des Actions décrites sur sa Carte de Personnage. Les règles du Scénario peuvent ajouter d'autres Actions au répertoire d'un Personnage. De plus, tous les Personnages peuvent effectuer l'Action *Mouvement* et l'Attaque *Contender*.



Toutes les Actions ont un nom **1**, un Type **2**, une Portée **3** et un Effet **4**.

- Le nom des Actions est purement descriptif et n'a aucun impact sur leur Effet.
- Les Actions sont imprimées avec un titre en vert sur les Cartes de Personnage.
- Les Attaques sont un type spécial d'Action, elles sont imprimées avec un titre en rouge.
- Pour effectuer une Action, un Personnage doit d'abord payer son coût total en Points d'Action.
- Du moment qu'un Personnage en paye le coût, il peut répéter une Action autant de fois qu'il le désire.
- Un Personnage **ne peut pas** effectuer une nouvelle Action s'il n'a pas terminé son Action précédente.
- Par défaut, si une Action demande un Jet de Dés, considérez qu'il s'agit d'un **Jet de Dés Simple**.

- Sont considérées comme des Cibles valides, uniquement les Cibles **dans** la Portée de l'Action.
- Quand vous appliquez les Effets d'une Action, lisez et appliquez chaque phrase avant de passer à la suivante.
- Les Effets notés par le symbole **↗** s'appliquent **toujours**, peu importe le nombre de **★** obtenus.
- Les Effets notés par le symbole **→** s'appliquent seulement si vous avez obtenu au moins un **★**.
- Les Effets **↔** ne sont pas obligatoires, vous pouvez donc choisir de ne pas les appliquer même si vous avez obtenu un **★**.
- Quel que soit le nombre de **★** obtenus, les Effets ne s'appliquent qu'une fois par Action.
- En plus de leurs Effets, les Actions peuvent permettre un ou plusieurs Switchs. Ces Switchs ne s'appliquent qu'aux Jets de Dés de cette Action.

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Pour résoudre une Action, suivez les étapes suivantes :

NOTE :

L'*Outsider* décide toujours de l'ordre de résolution d'Actions simultanées.

1. CONDITIONS

En tant que Joueur Actif, vous choisissez quelle Action effectuer et vérifiez que toutes les conditions soient réunies : Vous avez assez de Points d'Action pour payer le coût, la Cible est à Portée et en Ligne de Vue, ainsi que toute autre condition nécessaire à l'Action. Si toutes les conditions sont réunies, vous pouvez passer à l'étape suivante. Si vous échouez à réunir toutes les conditions de l'Action, vous **ne pouvez pas** l'effectuer.

2. DÉCLARATION

Vous déclarez l'Action que vous avez l'intention d'effectuer et payez les Points d'Action nécessaires. Il est maintenant temps de désigner une ou plusieurs Cibles.

IMPORTANT !

À partir de cette étape, l'Action est complétée même si certaines des conditions ne sont plus réunies. Par exemple, un adversaire pourrait jouer une Tactique qui *Déplace* la Cible de votre Action hors de Portée, mais ça n'empêcherait pas les Effets de l'Action d'avoir lieu.

3. JET DE DÉS

Si l'Action nécessite un Jet de Dés, qu'il soit Simple ou Opposé, effectuez-le maintenant. Si votre Personnage dispose d'un Switch vous pouvez décider de l'activer maintenant.

4. EFFETS

Si votre Action nécessitait un Jet de Dés, vous pouvez appliquer l'Effet → si vous avez obtenu au moins un ★ sur votre jet.

Les Effets » sont obligatoires et s'appliquent toujours.

Si l'Action ne nécessitait aucun Jet de Dés, appliquez ses Effets maintenant.

5. FIN

À la fin de cette étape l'Action est complétée.

Rubriques connexes : Activations, Attaques, Effets, Points d'Action, Portée, Symboles.

ACTIVATIONS

Le cœur de toute partie d'Aristeia! consiste en une série d'Activations de Personnages. Pendant leur Activation, les Personnages effectuent des Actions et jouent des Tactiques pour atteindre les objectifs du scénario et gagner la partie.

- L'Activation d'un Personnage comporte trois phases : la Phase de Préparation, la Phase d'Actions et la Phase d'États. Cet ordre est maintenu tout au long de la partie.
- Lorsqu'un Personnage se trouve à l'Infermerie, ne résolvez aucune de ses Phases d'Activations.

Rubriques connexes : Actions, États, Phase d'Actions, Phase d'États, Phase de Préparation, Phase de Tours, Tactiques.

ADJACENT

Deux cases sont adjacentes si l'un de leurs côtés (et non pas seulement l'un de leurs angles) se touchent, les Cases Adjacentes sont à Portée I l'une de l'autre. ● I-I.

- Deux Personnages sont adjacents seulement si leurs cases sont adjacentes.
- Une case **ne peut pas** être adjacente à elle-même.
- Vous pouvez toujours tracer une Ligne de Vue Nette entre deux cases adjacentes.

Rubriques connexes : Ligne de Vue, Portée.

AGILITÉ

Cette Caractéristique indique le nombre de dés que vous utilisez pour les Jets de Dés Opposés de Désengagement chaque fois que vous essayez de quitter une case adjacente à un ennemi.

Rubriques connexes : Caractéristiques, Désengagement, Jets Opposés.

ALLIÉS

Tous les Personnages d'une même équipe sont Alliés les uns aux autres.

- **Les Alliés ne peuvent pas** être choisis comme Cible d'une Attaque
- Les Personnages sont Alliés avec eux-mêmes.

Rubriques connexes : Attaques, Ennemis.

ANNULER UN DÉ

Quand un Effet annule un dé, vous devez retirer le dé du Jet. Vous ignorez tous les symboles obtenus sur le dé, comme s'il n'avait pas été jeté.

Rubriques connexes : Dés, Symboles.

ANNULER UN EFFET

Quand un Effet est annulé, ignorez l'intégralité de son texte, y compris les Effets **»**, **→** et les Switchs.

Rubriques connexes : Effets, Switchs.

ATTAQUANT

L'Attaquant est le Personnage qui déclare l'Action d'Attaque en cours.

Rubriques connexes : Attaques, Défenseur.

ATTAQUES



Les Attaques sont un type d'Action indiqué par un titre rouge sur la Carte de Personnage.

- Vous **ne pouvez pas** choisir vos alliés pour Cible d'une Attaque.
- Le Personnage qui déclare une Attaque est l'Attaquant, sa Cible est le Défenseur.
- Durant une Attaque, l'Attaquant devient la Cible du Défenseur.
- Pour résoudre une Attaque faites un Jet Opposé. L'Attaquant utilise les Dés spécifiés par son Attaque, le Défenseur utilise les Dés spécifiés dans sa Caractéristique de Défense **♣**.
- Suivant les règles de Couvert, l'Attaquant, le Défenseur ou les deux peuvent être capables d'ajouter **▣** à leur Jet de Dés.
- Dans la phase d'Effets de l'Attaque, les deux Personnages peuvent utiliser leurs **★** non bloqués pour causer à l'autre ce montant de **▲** (Dommages).

- Le Défenseur ne peut pas utiliser ses **★** pour causer des **▲** (Dommages) dans un Jet de Dés de Combat s'il n'y a pas de Ligne de Vue vers l'Attaquant durant la déclaration de l'Attaque.

Rubriques connexes : Actions, Attaques, Couvert, Défenseur, jets Opposés, Switchs.

AVEUGLÉ



Les Personnages affectés par cet État ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue au-delà de la Portée O-I ou utiliser les **★** de leur Jet de Défense pour infliger des **▲** aux Attaquants en dehors de la Portée **●** I-I.

Rubriques connexes : États, Ligne de Vue, Phase de Récupération, Portée.

BANC



Pendant la Phase de Récupération à la fin de chaque Round, dans le cadre de la phase de Nanothérapie, déplacez tous les Personnages actuellement à l'Infirmerie vers le Banc et donnez à chacun d'eux un marqueur -2 **⚡**.

- Les Personnages sur le Banc retournent sur l'HexaDome à la fin de la Phase de Préparation de leur Activation. Pour se faire, *Placez* votre figurine depuis le Banc sur n'importe quelle Case libre de la Zone de Déploiement qui n'est pas dans la Zone de Marque, et continuez son Activation normalement.



- Les Personnages sur le Banc ne sont ni en Ligne de Vue, ni à Portée des cases de l'HexaDome.

Rubriques connexes : Énergie, Phase de Récupération, Infirmierie.

BARRIÈRES



Les Barrières sont des obstacles déployés sur l'HexaDome pour fournir des Couverts et gêner les mouvements des Personnages.

- Les Barrières ne peuvent pas subir de Dommages 🔴 ou recevoir un État.

Rubriques connexes : Couvert, Obstacles.

BLOCAGES CRITIQUES

Un des résultats possible sur le dé vert est le Blocage Critique, représenté par le symbole 🟡.

- Dans un Jet Opposé, avant de passer aux Switchs, vous pouvez utiliser un 🟡 pour annuler un des dés de l'adversaire.
- Sinon, vous pouvez l'utiliser pour activer les Switchs, il compte alors en tant que 🟡.
- Si vous n'utilisez le 🟡 d'aucune de ces manières, il compte alors comme un simple 🟡 durant la résolution du Jet.

Rubriques connexes : Annuler un Dé, Symboles.

CACHÉ

Vous **ne pouvez pas** avoir de Ligne de Vue sur les Cibles affectées par cet État, excepté en Portée I-I.

- Les Cibles affectées par cet État **ne peuvent pas** bénéficier d'un Couvert.
- Retirez ce marqueur d'État immédiatement après avoir effectué une Attaque, après la fin de l'Action.
- Ni les Ennemis, ni les Alliés ne peuvent avoir de Ligne de Vue sur cette Cible.
- Les Cibles affectées par cet État bloquent quand même la Ligne de Vue.

RAPPEL: Defenders with no Line of Sight to the Attacker **cannot** use their Defence ★ to cause 🔴 Damage.

CARACTÉRISTIQUES

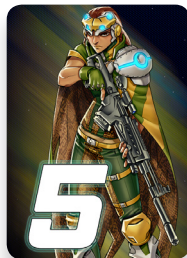
Les Personnages ont sept Caractéristiques distinctes qui représentent leurs diverses capacités.

Ce sont : 🏃 Agilité, 🦊 Force, 🛡️ Défense, ⚡ Énergie, ❤️ Points de Vie, 💧 Initiative et 🏎️ Vitesse.

- Appliquez tout État pertinent aux Caractéristiques d'un Personnage quand vous calculez leur valeur.
- La valeur d'une Caractéristique ne peut pas être inférieure à zéro.
- Si la description d'un Effet montre l'icone d'une Caractéristique, considérez que cet icône représente la valeur actuelle de cette Caractéristique.

Rubriques connexes : Agilité, Force, Défense, Énergie, Initiative, Points de Vie, Vitesse.

CARTES D'INITIATIVE



Chaque Personnage a une Carte d'Initiative qui lui est associée. Le chiffre imprimé sur cette carte est la valeur d'Initiative 💧 du Personnage.

- L'Initiative 💧 d'un Personnage peut être modifiée par des États; gardez la trace de ces modifications quand vous révélez sa Carte d'Initiative.

Rubriques connexes : Initiative, Ordre d'Activation, Phase de Planification.

CASES BLOQUÉES

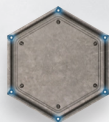


Les Cases Bloquées suivent les règles suivantes :

- Les Personnages ne peuvent pas faire de Mouvement ou être Déplacés au travers d'elles.
- Elles bloquent les Lignes de Vue.
- Elles fournissent un Couvert.

Rubriques connexes : Couvert, Cases Libres, Déplacements, Ligne de Vue, Points de Mouvement.

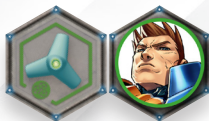
CASES LIBRES



Les cases de l'HexaDome qui ne sont ni occupées ni bloquées sont des Cases Libres.

Rubriques connexes : Cases Bloquées, Cases Occupées, Ligne de Vue, Portée.

CASES OCCUPÉES



Les Cases avec un Personnage ou un Obstacle sur elles sont Occupées.

Les Cases Occupées suivent les règles suivantes :

- Les Personnages ne peuvent pas effectuer de Mouvement ou être Déplacés au travers d'elles.
- Elles bloquent les Lignes de Vue si elles contiennent un Personnage.
- Elles fournissent un Couvert.

Rubriques connexes : Cases Libres, Couvert, Déplacements, Ligne de Vue, Obstacles, Points de Mouvement.

CIBLES

La plupart des Actions, Attaques et Tactiques nécessitent que vous désigniez une Cible valide pour leurs Effets.

- À part s'il en est précisé autrement, tous les Personnages, qu'ils soient Alliés ou Ennemis, et tous les Obstacles sont des Cibles valides.

Rubriques connexes : Effets.

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

①



Tireur d'Élite

Votre Cible ne peut pas bénéficier d'② Couvert.

En plus des Actions, certaines Cartes de Personnages incluent des Compétences Automatiques, indiquées par leur titre orange ①. Les Effets ② des Compétences Automatiques sont toujours actifs, même durant l'Activation d'un ennemi ou quand le Personnage est à l'Infirmierie ou sur le Banc.

Rubriques connexes : Effets.

COMPTEURS




Les Compteurs sont des jetons colorés inclus dans la boîte. Ils n'ont pas d'Effets spécifiques sur le jeu, mais sont utilisés comme aide mémoire.

- Pour désigner la Zone de Marque, placez un Compteur Vert.
- Pour compter les Points d'Action sur votre Panneau de Contrôle, utilisez un Compteur Rouge.
- Pour compter les Points de mouvement sur votre Panneau de Contrôle, utilisez un Compteur Bleu.
- Certains scénarios ou Effets peuvent nécessiter l'utilisation de certains Compteurs.

Rubriques connexes : Points d'Action, Panneau de Contrôle, Points de Mouvement, Zone de Marque.

CONCENTRÉ



Les cibles affectées par cet État peuvent le retirer **avant** de faire un Jet pour ajouter un  à ce Jet.

CONTENDER

Tous les Personnages ont accès à cette Attaque, même si elle n'apparaît pas sur leur Carte de Personnage.




Contender



Rubriques connexes : Attaques, Points d'Action, Portée.

COUVERT

L'Attaquant et le Défenseur peuvent tous les deux ajouter  à leur Jet de Combat s'ils sont adjacents à une case Occupée ou Bloquée qui bloque partiellement la Ligne de Vue ennemi.

NOTE :

Les Personnages Adjacents ne bénéficient jamais du Couvert s'ils s'attaquent l'un l'autre.

Rubriques connexes : Adjacent, Attaques, Cases Bloquées, Cases occupées, Ligne de Vue.

CRITIQUES

Voir Succès Critique et Blocage Critique.

DÉFAUSSE


Quand un Effet vous force à vous Défausser d'une Tactique, choisissez une Tactique de votre main et placez-la, révélée, sur la Pile de Défausse.

- Si l'Effet spécifie que vous devez vous Défausser d'une Tactique au hasard, mélangez votre main et votre adversaire choisi une de vos cartes face cachée et la Défausse.

Rubriques connexes : Effets, Main, Tactiques.

DÉFENSE

Quand un Personnage est la Cible d'une Attaque, il peut faire un Jet de Défense contre le Jet d'Attaque du Personnage Actif.

- Le type et le nombre de dés utilisés par chaque Cible sur leur Jet de Défense est indiqué par la Caractéristique Défense .

Rubriques connexes : Attaques, Caractéristiques.

DÉFENSEUR

Le Défenseur est la Cible d'une Attaque.

Rubriques connexes : Attaques, Défense.

DÉPLACEMENTS




Les *Déplacements* vous permettent de changer la position de la Cible et ne comptent pas comme un Mouvement.


- Pour *Déplacer* une Cible, positionnez la Cible dans une Case Libre Adjacente.
- Contrairement à un Mouvement, un *Déplacement* ne déclenche pas de Jet de Désengagement et ne coûte pas de Points de Mouvement.


Rubriques connexes : Cases libres, Désengagement, Points de Mouvement.





DÉS





Aristeia! utilise différents dés spéciaux colorés. Vous verrez dans les règles des icones colorés représentant ces dés.





- Plusieurs dés sont représentés par différents icones à la suite. Par exemple,   signifie « deux dés orange et un dé bleu ».
- Tout symbole listé parmi les icones de dés est ajouté au Jet comme s'il était le résultat d'un dé additionnel imaginaire. Par exemple,  ★ signifie que vous jetez un dé orange et que vous ajoutez ★ au résultat.
- Les Effets qui annulent un dé peuvent être utilisés pour annuler un symbole ajouté au Jet à la place.





 : cet icône représente un dé rouge. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus d'un dé rouge par Jet de Dés.

 : cet icône représente un dé vert. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus d'un dé vert par Jet de Dés.

 : cet icône représente un dé orange. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus de trois dés orange (  ) par Jet de dés.

 : cet icône représente un dé bleu. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus de trois dés bleus (  ) par Jet de Dés.




 : cet icône représente un dé noir. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus de trois dés noirs (  ) par Jet de Dés.


 : cet icône représente un dé jaune. Les joueurs **ne peuvent pas** jeter plus de trois dés jaunes (  ) par Jet de Dés.

Rubriques connexes : Symboles.

DÉSENGAGEMENT

Quand un Personnage utilise un Mouvement pour quitter une case adjacente à un Ennemi, chaque Personnage impliqué fait un Jet de Désengagement Opposé. Pour se Désengager, suivez la procédure suivante :

1. Faites un Jet de Dés Opposés en utilisant l'Agilité  du Personnage Actif et la Force  de l'Ennemi. S'il y a plusieurs Ennemis adjacents au Personnage Actif, l'adversaire choisi uniquement un de ses Personnages pour effectuer le Jet de Dés, mais ce Personnage ajoute  à son jet pour chaque Ennemi adjacent au Personnage Actif. Seul le Personnage qui effectue le Jet de Dés peut activer les Switchs.

2. Si le Personnage Actif a au moins un  quand le jet est résolu, il s'est Désengagé avec succès et peut continuer son Activation. Si le Personnage Actif échoue à se Désengager, il reste dans sa case d'origine et perd tous ses Points de Mouvement restants.



- Le Personnage Actif ne peut pas quitter sa case tant qu'il n'a pas réussi un Jet de Désengagement. Par contre il n'a pas à déclarer la case où il veut aller à l'avance.




- Le Personnage Actif doit bouger dans une nouvelle case s'il réussit son jet de Désengagement.



- Placer et Déplacer des Personnages ne nécessite pas de Jets de Désengagement.



Rubriques connexes : Agilité, Force, Jets de Dés, Mouvement, Points de Mouvement.




DOMMAGES




Les résultats  sur les Jets de Combat ainsi que certains Effets infligent des Dommages  à vos Cibles.

- Quand une Action, une Tactique ou une Compétence Automatique cause ou inflige un certain nombre de  à un Personnage, ou à chaque fois qu'un Personnage subit des , placez autant de marqueurs  sur sa Carte de Personnage.

- Les Personnages ne peuvent pas recevoir plus de marqueurs  que leur valeur de Points de Vie . Les joueurs ignorent les dommages qui dépassent cette valeur.

- Quand vous soignez les  d'un Personnage, enlevez autant de marqueurs  de la Carte de Personnage que la valeur du soin.

- Quand il y a autant de marqueurs  sur la carte d'un Personnage que sa valeur de Point de Vie , déplacez ce Personnage à l'Infirmerie immédiatement et enlevez tous les  et marqueurs d'État de sa carte.

- Il existe deux types de marqueurs , un marqueur « 3 »  a la même valeur que trois marqueurs « 1 » , etc.

Rubriques connexes : Attaques, Défense, Infirmerie, Points de Vie.

ÉCHANGE

Si un Effet indique que deux Cibles Échangent leur position, Placez chacune des Cibles sur la position initiale de l'autre.

Rubriques connexes : Placer, Effets.

EFFETS

Un Effet est défini par le texte d'une Action, d'une Tactique ou d'une Compétence Automatique.

- Les Effets précédés par ➤ dans le texte d'une action s'appliquent toujours.
- Les Effets précédés par → s'appliquent seulement si vous avez obtenu au moins un ★ sur le Jet d'Action. Rappelez-vous que tout ★ échangé pour un Switch est dépensé et ne compte pas.
- Les Effets des Switchs ne s'appliquent que si vous payez le coût correspondant.
- Les Effets n'affectent que la Cible de l'Action, du Switch, de la Tactique ou de la Compétence Automatique.
- Quand vous appliquez un Effet, lisez chaque phrase dans l'ordre et appliquez-la avant de passer à la suivante.
- Les Effets qui durent « jusqu'à la fin du Round » ont des Marqueurs qui leur sont associés. Quand vous appliquez un de ces Effets, placez le Marqueur sur la Carte de Personnage de la Cible pour vous en rappeler.
- À moins qu'il ne soit spécifié le contraire, les Personnages Alliés, Ennemis et les Obstacles sont des Cibles valides pour tout Effet.

Rubriques connexes : Actions, Compétences Automatiques, Switchs, Tactiques.

EMBRASÉ



Les Cibles affectées par cet État subissent un nombre de Dommages 🔥 aléatoire lorsque le marqueur d'État correspondant est retourné côté bleu.

Jetez un 🎲 pour chaque marqueur *Embrasé* 🔥 retourné côté bleu:

- Par ★ : Le Personnage subit 1 🔥.
- Par ! : Ajoutez un nouveau marqueur *Embrasé* 🔥 au Personnage.
- Retirez le marqueur *Embrasé* 🔥 dès qu'il est retourné du côté bleu.
- Les Personnages peuvent subir l'État *Embrasé* 🔥 plusieurs fois simultanément et gagnent un marqueur *Embrasé* 🔥 additionnel à chaque fois.

- Attention : Ce jet n'est pas effectué par un Personnage. Pour cette raison, les joueurs ne peuvent pas le modifier en jouant des Tactiques ou en activant les Switchs. De plus, comme il ne s'agit pas d'un Jet, la limite de 🎲🎲🎲 ne s'applique pas.

EMPOISONNÉ



Les Cibles affectées par cet État subissent 1 🔴 lorsque le côté bleu du Marqueur d'État est révélé.

- Retirez le Marqueur d'État *Empoisonné* ☠️ immédiatement après avoir révélé son côté bleu.
- À l'inverse d'autres États, les Personnages peuvent souffrir de plus d'une occurrence *Empoisonné* ☠️ à la fois, gagnant un marqueur *Empoisonné* ☠️ pour chacune de ces occurrences.

ÉNERGIE

Cette caractéristique indique le nombre de Points d'Action dont dispose un Personnage pendant son Activation.

- Au début de la Phase de Préparation de l'Activation d'un Personnage, la valeur Énergie ⚡ de ce Personnage produit ce montant de Points d'Action. Même si la valeur d'Énergie ⚡ de ce Personnage est modifiée durant son Activation, sa réserve de Points d'Action pour cette Activation n'est pas affectée.

Rubriques connexes : Activations, Phase de Préparation, Points d'Action.

ENNEMIS

Les Personnages contrôlés par votre adversaire sont des Ennemis.

Rubriques connexes : Alliés, Personnages.

ÉQUIPE

Une Équipe est formée par tous les Personnages contrôlés par le même joueur.

Rubriques connexes : Personnages.

ÉTATS

Certains Effets, quand appliqués, imposent un ou des États. Tant que la Cible est sous l'influence d'un État, certaines règles s'y appliquent.

- Chaque État est représenté par un marqueur différent. Quand une Cible obtient un État, placez le marqueur approprié, côté rouge visible, sur sa carte de Personnage.
- Durant la Phase d'État de chaque Activation, retirez les marqueurs côté bleu visible de la carte du Personnage Actif.
- Ensuite, retournez tous les Marqueurs d'État restant de façon à ce que le côté bleu soit visible.
- Le nom des États est purement descriptif et n'influence pas leur Effet.
- Une Cible ne peut pas être sous l'influence de deux ou plus instances du même État, sauf si précisé dans les règles d'État. Si une Cible devait recevoir un État dont elle possède déjà un marqueur, enlevez le premier Marqueur d'État et ajoutez-en un nouveau, côté rouge visible.
- Les Marqueurs d'État ont des icônes qui représentent leurs Effets. Ces Effets s'appliquent dès l'instant où le Personnage se voit imposer un État, ou dès que l'icône correspondante est révélée quand le marqueur est retourné. Voilà les icônes possibles :

-2 ⚡ / -2 🐉 / +2 ♠ : tant que le Personnage est sous l'influence de cet État, la Caractéristique nommée est augmentée (+) ou diminuée (-).

X 🔴 : Le Personnage subit immédiatement X Dommages 🔴.

👁️ : le Personnage est *Aveuglé*.

🦟 : le Personnage est *Empoisonné*.

🌀 : le Personnage est *Immobilisé*.

🔪 : le Personnage est *Provoqué*.

✖ : ce côté du marqueur n'a pas d'Effet.

Rubriques connexes : Aveuglé, Effets, Empoisonné, Immobilisé, Provoqué.

ÉTOURDI



Les cibles affectées par cet État **doivent** Annuler un ★ de chacun de leurs Jets avant l'activation des Switchs.

RAPPEL: Le symbole 🗡️ n'est pas affecté par cet État, car ce n'est pas un ★.

FORCE

Utilisez le Dé avec ce symbole pour effectuer un Jet de Dés opposé quand un ennemi essaie de faire un Mouvement depuis une case adjacente à la votre.

Rubriques connexes : Caractéristiques, Désengagement.

FRAG



Chaque fois qu'un Personnage est envoyé à l'Infirmierie, le joueur opposé obtient un marqueur Frag. Dans la plupart des scénarios, le joueur avec le plus grand nombre de Frags à la fin de la partie remporte la victoire en cas d'égalité aux Points de Victoire.

Rubriques connexes : Infirmierie, Points de Victoire, Scénarios.

FUMÉE



Les marqueurs Fumée affectent le champ de vision dans l'HexaDome, bloquant les Lignes de Vue, mais pas le mouvement.

- Toutes les cases, même Libres, avec un marqueur Fumée bloquent la Ligne de Vue.
- Les Cibles sur une case avec un marqueur Fumée **ne peuvent pas** tracer de Lignes de Vue au-delà de la Portée 0-I🔴, ou utiliser les ★ de leur Jet de Défense 🗡️ pour infliger des 🔴 aux Attaquants à plus de I-I🔴.
- Les Lignes de Vue vers une case avec un marqueur Fumée sont Bloquées.
- Les Cases Libres avec un marqueur Fumée ne fournissent pas de Couvert.
- Les Personnages ont **toujours** une Ligne de Vue Nette sur une Cible Adjacente et ignorent les règles de Fumée.
- Retirez les marqueurs Fumée au début de la prochaine Activation du Personnage qui les a déployés (même si le Personnage a été placé à l'Infirmierie entre-temps).

HEXADOME

L'HexaDome est la partie du plateau de jeu divisée en cases hexagonales où les Personnages peuvent se déplacer.

- Ni l'Infirmier ni le Banc ne font partie de l'HexaDome.

Rubriques connexes : Cases bloquées, Cases libres, Cases occupées, Obstacles.

IMMOBILISÉ ❄️



Un Personnage affecté par cet État ne peut pas dépenser de Points de Mouvement.

- Cet État n'empêche pas un Personnage d'être *Placé* ou *Déplacé* ailleurs.

Rubriques connexes : *Déplacements, États, Mouvements, Placer, Points de Mouvement.*

INFIRMERIE



Un Personnage ayant accumulé un nombre de marqueurs 🔴 égal à sa Caractéristique Point de Vie ❤️ est placé sur la section Infirmierie du Panneau de Contrôle. Quand vous mettez un Personnage à l'Infirmierie, retirez tous les marqueurs (marqueurs d'État, de 🔴, Compteurs...) de sa Carte de Personnage.

- À chaque fois qu'un Personnage Ennemi est placé à l'Infirmierie, piochez une Tactique, et gagnez un Marqueur Frag.
- Les Personnages à l'Infirmierie ne sont pas dans l'HexaDome, ils ne peuvent donc pas affecter le jeu ou être affectés par un Effet.
- Quand un Personnage est à l'Infirmierie, ne résolvez aucune de ses Phases d'Activation.

Rubriques connexes : Dommages.

INFLIGER

Voir Dommages 🔴.

INITIATIVE 💧

La Caractéristique Initiative 💧 d'un Personnage indique sa capacité à réagir plus rapidement que ses ennemis.

Quand les Cartes d'Initiative sont révélées au début de chaque Tour, le joueur qui contrôle le Personnage avec l'Initiative la plus élevée choisit quel Personnage s'active en premier. En cas d'égalité, l'Outsider choisi qui débute.

Rubriques connexes : Caractéristiques, Cartes d'Initiative, *Outsider*, Phase de tours.

JETS DE COMBAT

Les Jets d'Attaque et de Défense 🗡️ sont appelés Jets de Combat.

Rubriques connexes : Attaques, Défense.

JETS OPPOSÉS

Les Jets Opposés opposent deux Personnages l'un à l'autre, ils sont donc un peu plus complexes que les Jets Simples. Pour résoudre un Jet Opposé, suivez la procédure suivante :

- 1. Tactiques :** Après avoir déclaré qu'un Jet Opposé est nécessaire, chaque joueur peut jouer des Tactiques pour modifier ce Jet. Si les deux joueurs désirent jouer des Tactiques, l'Outsider choisi qui commence.
- 2. Jeter les dés :** chaque joueur jette ses dés.
- 3. Blocage critique :** si un joueur obtient un 🎲, il peut l'utiliser pour annuler un dé du Jet de son adversaire.
- 4. Switchs :** Les deux joueurs peuvent activer des Switchs chacun leur tour en utilisant les Symboles qu'ils ont obtenu. Le Joueur Actif décide qui active ses Switchs en premier.
- 5. Résultats :** Après avoir activé les Switchs, chaque joueur annule un ★ du Jet de son adversaire pour chaque symbole 🗡️ qu'il a obtenu. Les ★ et 🗡️ dépensés pour activer des Switchs ne peuvent pas être utilisés. Si l'action est une Attaque, chaque Personnage souffre d'autant de 🔴 que de ★ obtenus par son adversaire.

Rubriques connexes : Actions, Dés, Symboles.

JETS SIMPLES

Seulement un joueur est impliqué dans un Jet Simple. Pour résoudre un Jet Simple, suivez les instructions suivantes :

- 1. Tactiques :** avant tout Jet de Dés, chaque joueur a l'opportunité de jouer une Tactique pour le modifier. Si les deux joueurs veulent jouer des Tactiques, l'out-sider choisi qui commence.
- 2. Jet de Dés :** Quand il n'y a plus de Tactiques à jouer, jetez vos dés.
- 3. Switchs :** Vous pouvez activer des Switchs en utilisant les Symboles obtenus, et appliquer leurs Effets immédiatement.
- 4. Résultats :** les Symboles restants après que vous ayez activé vos Switchs sont le résultat du Jet de Dés. Si le jet inclut au moins un ★, le Jet de Dés est un succès.

Rubriques connexes : Dés, Effets, *Outsider*, Switchs.

LIGNE DE VUE

La Ligne de Vue détermine ce qu'un Personnage à l'intérieur de l'HexaDome peut voir à tout moment.

Un Personnage a une Ligne de Vue vers une Cible si vous pouvez tracer une ligne droite ininterrompue d'un des sommets de sa case jusqu'à au moins deux des sommets de la case de sa Cible.

IMPORTANT!

Cette Ligne de Vue sera interrompue si elle croise deux sommets ou plus d'une Case Occupée ou Bloquée.

Il existe trois conditions de Ligne de Vue :

Ligne de Vue Nette : Vous pouvez tracer une Ligne de Vue ininterrompue d'un des sommets de votre case jusqu'à **tous les sommets** de la case de la Cible.

Ligne de vue Limitée : Vous pouvez tracer une Ligne de Vue ininterrompue d'un des sommets de votre case jusqu'à **au moins deux sommets** de la case de la Cible, mais pas à tous.

Ligne de Vue Bloquée : Vous pouvez tracer une Ligne de Vue ininterrompue d'un des sommets de votre case jusqu'à **au maximum un sommet** de la case de la Cible.

- Mesurez les Lignes de Vue de la case du Personnage jusqu'à la case de sa Cible.
- Les Personnages et les Obstacles ne bloquent pas les Lignes de Vue vers les sommets de leur propre case quand ils sont la Cible.
- Les Personnages Adjacents ont toujours une Ligne de Vue Nette entre eux.
- La ligne entre deux cases Adjacentes, Occupées ou Bloquées, bloque les Lignes de Vue.
- Pour qu'une Cible soit à Portée ●, vous devez avoir une Ligne de Vue Nette ou Limitée vers elle.
- Dans les situations où plus d'une condition de Ligne de Vue peut être appliquée, les joueurs utilisent la moins restrictive.
- Les Effets avec une Portée ● ignorent les règles de Couvert et de Ligne de vue.

Rubriques connexes : Cases Bloquées, Cases Occupées, Portée.

MAIN

Chaque joueur possède une Main de Tactiques.

- Les cartes dans votre main doivent rester cachées, ne laissez pas votre adversaire les voir. Par contre le nombre de cartes dans votre main n'est jamais un secret.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Tactiques dans votre main.

Rubriques connexes : Défausse, Tactiques.

MARQUÉ



Les Cibles affectées par cet État peuvent être ciblées même sans Ligne de Vue.

- Les Cibles affectées par cet État **ne peuvent pas** bénéficier d'un Couvert.

RAPPEL: Les Défenseurs sans Ligne de Vue sur l'Attaquant **ne peuvent pas** utiliser les ★ de leur Jet de Défense ♣ pour infliger des Dommages ▲.

MARQUEURS



Un Marqueur est un type de jeton qui aide à garder une trace des Effets dont la durée est plus longue que l'Activation pendant

laquelle ils sont joués.

- Il n'y a pas de limites au nombre de Marqueurs qu'un Personnage peut avoir sur lui en même temps.

Rubriques connexes : Effets, Phase de Récupération.

MISE EN PLACE

Avant de jouer une partie d'Aristeia! Vous devez faire quelques préparatifs. Suivez les instructions suivantes.

ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ LE SCÉNARIO

Dans Aristeia!, le scénario que vous jouez ne détermine pas seulement les conditions de victoire de la partie, mais aussi un nombre de critères spéciaux que vous devez observer quand vous construisez votre équipe. Les différents scénarios d'Aristeia! disponibles dans cette boîte sont listés page 21.

ÉTAPE 2 : CONSTRUISEZ VOTRE ÉQUIPE

Chaque joueur choisi secrètement quatre Personnages différents pour former son équipe. Deux copies du même Personnage **ne peuvent pas** être dans la même équipe, mais elles peuvent être dans des équipes rivales.

ÉTAPE 3 : RÉVÉLEZ VOTRE ÉQUIPE

Une fois que chaque joueur a choisi les membres de son équipe, ils se montrent l'un l'autre leurs Cartes de Personnages et leurs Tactiques. Soyez certain de comprendre les Effets des Actions et des Compétences Automatiques de vos Personnages et de ceux de votre adversaire avant d'aller plus loin. Tout au long de la partie, gardez vos Cartes de Personnages visibles afin qu'elles soient consultables à tout moment.

ÉTAPE 4 : CONSTRUISEZ VOTRE DECK TACTIQUE

Chaque joueur a son propre deck Tactique. Pour construire votre deck, choisissez deux Tactiques de chacun de vos Personnages, et mélangez-les avec les dix Tactiques standards pour former un deck de dix huit cartes.

MAIN DE DÉPART

Avant de passer à l'étape suivante, chaque joueur mélange son deck et pioche quatre cartes pour former sa main de départ.

MULLIGAN

Immédiatement après avoir pioché votre main de départ, une fois par partie, vous pouvez remettre toute votre main dans votre deck, le mélanger, et piocher à nouveau quatre cartes.

ÉTAPE 5 : INSTALLER L'HEXADOME

Dans la description de chaque scénario, vous trouverez des instructions spécifiques sur la façon d'arranger l'HexaDome.

ÉTAPE 6 : L'OUTSIDER

Pour définir qui commencera la partie en tant qu'outsider, chaque joueur ajoute la valeur Initiative ♠ de ses Personnages. Le joueur avec le total le moins élevé débute en tant qu'Outsider et obtient le Marqueur Outsider. En cas d'égalité, le Marqueur est assigné au hasard. À partir de là, à chaque fois que les Personnages sont à égalité, que ce soit pour l'Initiative ♠, ou que plusieurs Effets doivent être résolus simultanément, l'Outsider choisi l'ordre de résolution/activation.

ÉTAPE 7 : DÉPLOIEMENT

Dans la description de chaque scénario vous trouverez des instructions spécifiques sur la façon de déployer vos Personnages dans l'HexaDome.

Une fois tous les Personnages déployés, le premier Round de la partie commence.

Rubriques connexes : Initiative, Outsider, Scénarios, Tactiques.

MOUVEMENT

2 Mouvement

» Gagnez autant de Points de Mouvement que votre Vitesse ⚡

Tous les Personnages peuvent effectuer une Action appelée Mouvement pour un coup de 2 Points d'Action.

- Quand elle est utilisée, cette Action donne au Personnage Actif autant de Points de Mouvement que leur valeur de Vitesse ⚡ actuelle.
- Cette Action n'implique aucun mouvement et n'altère en rien la position du Personnage ; elle génère simplement des Points de Mouvement à dépenser durant son Activation.

Rubriques connexes : Actions, Points de Mouvement, Vitesse.

OBSTACLES



Les Obstacles sont des éléments qui occupent des cases de l'Hexadome comme des Personnages, mais qui ne bloquent pas les Lignes de Vue.

- Une case avec un Obstacle à l'intérieur est Occupée, et en tant que tel, bloque les Mouvements et les *Déplacements* et fournit un Couvert.
- Les Obstacles et les cases qu'ils occupent **ne bloquent pas** les Lignes de Vue.
- Actions, Attaques et Tactiques peuvent Cibler un Obstacle à moins que cela soit précisé.

Rubriques connexes : Couvert, Ligne de Vue, Points de Mouvement, Portée.

ORDRE D'ACTIVATION

Chaque joueur a une zone d'Ordre d'Activation avec quatre cases pour les Cartes d'Initiative de leurs Personnages.

Durant la Phase de Planification, vous utilisez vos Cartes d'Initiative pour définir l'ordre dans lequel vos Personnages s'activeront ce tour-ci.

14 Rubriques connexes : Phase de Planification, Rounds.

OUTSIDER



Le joueur qui possède le marqueur d'Outsider décide l'ordre de résolution des Effets simultanés et l'ordre d'Activation si deux Personnages ont la même Initiative ⚡.

- Au début de la partie, le joueur avec le total d'Initiative ⚡ de tous ses Personnages le moins élevé prend le marqueur d'Outsider. En cas d'égalité, il est assigné aléatoirement.
- À la fin de chaque Round, le joueur avec le moins de Points de Victoire récupère le marqueur d'Outsider. En cas d'égalité, le marqueur change de main.

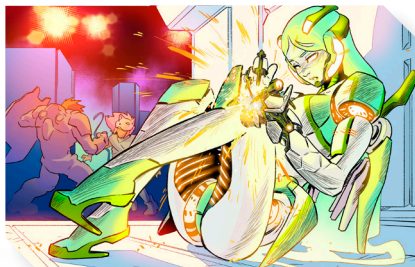
Rubriques connexes : Effets, Initiative, Mise en Place, Phase de Tours.

PANNEAU DE CONTRÔLE



Chaque joueur possède un Panneau de Contrôle. Vous pouvez utiliser votre Panneau de Contrôle pour gérer vos réserves de Points d'Action et de Points de Mouvement pour le Personnage Actif et organiser votre Ordre d'Activation.

Rubriques connexes : Ordre d'Activation, Points d'Action, Points de Mouvement, Points de Victoire.



PERSONNAGES



Les figurines qui forment chaque équipe d'Aristeia! sont appelées Personnages.

- Tout texte qui mentionne un Personnage se réfère à sa figurine et à sa Carte de Personnage.
- Les Personnages peuvent être la Cible de toute Action, Attaque ou Tactique à moins que le contraire ne soit spécifié.

Rubriques connexes : Caractéristiques, Cartes d'Initiative, Effets.

PHASE D'ACTIONS

Il s'agit de la phase principale de l'Activation d'un Personnage. Dans celle-ci, vous effectuez des Actions, jouez des Tactiques et dépensez des Points de Mouvement pour vous déplacer.

- 1. Au début** de cette phase, rappelez-vous d'appliquer tous les Effets qui doivent l'être au début de la Phase d'Actions.
- 2. Durant** cette phase, vous pouvez dépenser des Points d'Action pour effectuer les Actions du Personnage Actif, dépenser des Points de Mouvement pour déplacer le Personnage Actif dans l'HexaDome et jouer des Tactiques.
- 3.** Vous pouvez dépenser vos Points d'Action et vos Points de Mouvement dans l'ordre que vous désirez, mais vous devez finir de résoudre l'Action ou le Mouvement en cours avant de passer au suivant.

4. Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos Points d'Action ou tous vos Points de Mouvement, mais tous les points restants sont perdus au début de la phase suivante.

5. À la fin de cette phase, rappelez-vous d'appliquer tous les Effets qui doivent l'être à la fin de la Phase d'Actions.

Rubriques connexes : Actions, Activations, Points d'Action, Points de Mouvement, Tactiques.

PHASE D'ÉTATS

Il s'agit de la dernière phase de l'Activation d'un Personnage, durant laquelle vous retirez ou retournez tous les Marqueurs d'État sur la carte du Personnage Actif.

- 1. Au début** de cette phase, le Personnage Actif perd tous les Points d'Action et de Mouvement restants.
- 2.** Appliquez ensuite tous les Effets qui s'appliquent au début de la Phase d'États.
- 3. Pendant** cette phase, retirez tous les marqueurs côté bleu de la carte du Personnage Actif.
- 4. À la fin** de cette phase, rappelez-vous d'appliquer les Effets qui s'appliquent à la fin de la Phase d'États.
- 5.** Une fois cette phase terminée, le Personnage n'est plus le Personnage Actif.

Rubriques connexes : Activations, État.

PHASE D'OBJECTIFS

La Phase d'Objectifs est la troisième phase d'un Round. La Phase d'Objectifs s'effectue dans l'ordre suivant :

1. VÉRIFIEZ LES OBJECTIFS

Chaque Scénario comprend une liste d'Objectifs qui donnent des Points de Victoire. Durant cette phase, vérifiez si un des joueurs a accompli un Objectif ce round-ci, et donnez lui le nombre approprié de Points de Victoire si c'est le cas.

2. VÉRIFIEZ LA FIN DE PARTIE

Durant cette étape, vérifiez si les conditions de fin de partie du Scénario en cours sont atteintes. Si elles le sont, la partie prend fin. Si elles ne le sont pas, passez à l'étape suivante.

3. DÉSIGNEZ L'OUTSIDER

Donnez le Jeton d'Outsider au joueur avec le moins de Points de Victoire. Si les deux joueurs sont à égalité, le Jeton d'Outsider change de main.

Rubriques connexes : Outsider, Rounds, Scénarios.

PHASE DE PLANIFICATION

Il s'agit de la première phase de chaque Round, durant laquelle les deux joueurs placent leurs Cartes d'Initiative **face cachée** sur leur emplacement d'Ordre d'Activation, rangées de gauche à droite. Tout au long du Round, les Personnages s'Activeront en suivant cet ordre. Le premier tour verra le Personnage le plus à gauche s'Activer, puis le second tour le second Personnage le plus à gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Personnages aient été Activé.

Rubriques connexes : Rounds, Ordre d'Activation, Phase de Tours.

PHASE DE PRÉPARATION

Il s'agit de la première phase de l'Activation de chaque Personnage. Durant cette phase, les Points d'Action sont générés et les Personnages sur le Banc retournent sur l'HexaDome.

1. Au début de cette phase, le Personnage n'a aucun Point d'Action et aucun Point de Mouvement, et devient le Personnage Actif pour le reste de son Activation.

2. Appliquez ensuite tous les Effets qui s'appliquent au début de la Phase de Préparation.

3. Pendant cette phase, le Personnage Actif gagne autant de Points d'Action que sa Caractéristique Énergie ⚡.

4. Si le Personnage était sur le Banc, à la fin de cette phase Placez la figurine du Personnage sur une Case Libre d'une des

Zones de Déploiement qui n'est pas actuellement la Zone de Marque.

5. À la fin de cette phase, rappelez-vous d'appliquer tous les Effets qui s'appliquent à la fin de la Phase de Préparation.

Rubriques connexes : Activations, Banc, Énergie, Points d'Action.

PHASE DE RÉCUPÉRATION

Il s'agit de la quatrième et dernière phase de chaque Round. Après avoir complété les étapes suivantes, le Round prend fin et la Phase de Planification d'un nouveau Round commence.

1. METTRE FIN AUX EFFETS

Tous les Effets qui ont une durée « jusqu'à la fin du Round » finissent à ce moment.

2. NANOTHÉRAPIE

Déplacez tous les Personnages de l'Infirmier vers le Banc, donnez ensuite à tous ces Personnages un marqueur d'État -2 ⚡.

3. PIOCHE DES TACTIQUES

Chaque joueur pioche une Tactique de son Deck. Si vous avez marqué au moins un Point de Victoire ce Round-ci, piochez une Tactique supplémentaire.

Rubriques connexes : Banc, Infirmier, Rounds, Tactiques.

PHASE DE TOURS

Pendant cette phase, la deuxième de chaque Round, les joueurs Activent leurs Personnages chacun leurs tour. Chaque Round a quatre Tours, et tous les Tours se déroulent de la même façon.

PHASE 1 : INITIATIVE

Chaque joueur révèle la Carte d'Initiative la plus à gauche de son Ordre d'Activation, et compare leurs valeurs. Le joueur qui contrôle le Personnage avec l'Initiative ⚡ la plus haute, ou l'Outsider si les deux Personnages sont à égalité, décide qui de ces Personnages s'active en premier

PHASE 2 : ACTIVATIONS

Dans l'ordre déterminé pendant la Phase d'initiative, les deux Personnages s'activent l'un après l'autre.

Rubriques connexes : Activations, Ordre d'Activation, Outsider, Rounds.

PILE DE DÉFAUSSE

Voir Tactiques.

PLACER

Certains Effets vous demandent de Placer un élément de jeu sur une case de l'HexaDome. Ces Effets spécifient les critères que vous devez suivre, mais la case choisie doit être libre. Si aucune des cases désignées n'est libre, placez les éléments de jeu sur une case libre adjacente à l'une des cases désignées.

- Quand vous placez un élément de jeu qui était déjà présent sur l'HexaDome, ne prenez pas en compte les cases intermédiaires entre la position finale et initiale.

Rubriques connexes : Adjacent, Cases Libres, Effets.

POINTS D'ACTION

Les Personnages dépensent des Points d'Action pour effectuer des Actions durant leur Activation.

- Au début de son Activation, le Personnage Actif gagne une réserve de Points d'Action égale à sa Caractéristique Énergie ⚡ actuelle.
- La valeur de cette Caractéristique n'est pertinente qu'au moment où est créée la réserve de Points d'Action durant la Phase de Préparation. Même si l'Énergie ⚡ du Personnage est altérée plus tard durant son Activation, sa réserve de Points d'Action pour cette Activation n'est pas affectée.
- Tout Point d'Action inutilisé à la fin de l'Activation est perdu. Les Points d'Action ne peuvent pas être transférés.

Rubriques connexes : Actions, Caractéristiques, Énergie.

POINTS DE MOUVEMENT

Pendant leur Activation, les Personnages peuvent dépenser des Points de Mouvement pour se déplacer sur l'HexaDome.

- Dépenser un Point de Mouvement permet au Personnage Actif de se déplacer sur une Case Libre Adjacente.
- Les Personnages débutent leur Activation avec zéro Point de Mouvement.
- L'Action *Mouvement* produit autant de Points de *Mouvement* que la valeur actuelle de la Caractéristique Vitesse 🏎️ du Personnage.
- La Vitesse 🏎️ n'est utile que lors de l'application de l'Effet de l'Action *Mouvement*. Même si la valeur Vitesse 🏎️ du Personnage est modifiée pendant son Activation, sa réserve de Points de *Mouvement* pour cette Activation n'est pas affectée.

- Les Points de *Mouvement* sont dépensés un à la fois, même si vous avez l'intention de continuer de bouger ensuite.

- Vous pouvez utiliser vos Points d'Actions et vos Points de *Mouvement* dans l'ordre de votre choix. Par exemple, vous pouvez faire un *Mouvement*, puis une *Attaque*, puis un autre *Mouvement*.

- Les Points de *Mouvement* gagnés en dehors de l'Activation d'un Personnage sont perdus, ils **ne peuvent pas** être conservés pour la prochaine Activation.


- Vous n'avez pas à dépenser tous vos Points de *Mouvement*, mais tous les points restant sont perdus à la fin de l'Activation.





- Il n'y a pas besoin d'effectuer une Action *Mouvement* pour dépenser les Points de *Mouvement* gagnés par d'autres moyens (Tactiques, Actions, Switchs...).


- Pour qu'un Personnage puisse utiliser un *Mouvement* pour quitter une case adjacente à un Ennemi, il doit d'abord gagner un Jet Opposé de Désengagement. Si le Personnage Actif échoue à se Désengager, il reste sur sa Case et perd tous les Points de *Mouvement* restant.

Rubriques connexes : Activations, Cases Bloquées, Cases Occupées, *Mouvement*, Vitesse.

POINTS DE VIE

Cette Caractéristique représente le montant maximum de dommages  que peut encaisser un Personnage avant d'être forcé à visiter l'Infirmierie.

- Placez un Personnage dans l'Infirmierie dès le moment où son montant de  égale sa valeur de Point de Vie .
- Les Personnages **ne peuvent pas** recevoir plus de Marqueurs  que leur valeur de Points de Vie . Les joueurs ignorent les Dommages supplémentaires.

Rubriques connexes : Dommages , Infirmierie.

PORTÉE

La Portée d'un Effet indique les distances minimales et maximales auxquelles il peut être appliqué.

Il existe deux types de Portée : Ligne de Vue  et Pas de Ligne de Vue .

- : Vous devez avoir une Ligne de Vue vers la Cible pour être à Portée.
- : Vous n'avez pas besoin de Ligne de Vue vers la Cible. Pendant une Attaque, les règles de Couvert sont ignorées.

- La case sur laquelle se trouve un Personnage est à Portée zéro, toutes les cases adjacentes sont à Portée un, les cases adjacentes à celles-ci sont à Portée deux, et ainsi de suite.


- Pour mesurer la distance entre deux cases, comptez les cases sur le trajet le plus rapide entre elles, y compris la case finale mais pas la première.

- Les Portées ont deux valeurs. La première est la Portée Minimale, la deuxième est la Portée maximale.

- Pour qu'une Cible soit à Portée, elle ne doit pas être plus proche que la Portée Minimale, et pas plus loin que la Portée Maximale.

- Tout Effet avec une Portée Minimale de zéro peut affecter le Personnage qui le joue.

- Pour mesurer la Portée , vous devez éviter les Cases Occupées et les Cases Bloquées.


- Les Effets avec une Portée  ne sont pas affectés par les Cases Bloquées et les Cases Occupées.

Rubriques connexes : Actions, Attaques, Ligne de Vue, Tactiques.

PROVOQUÉ



Les Personnages affectés par cet État peuvent seulement choisir le Personnage qui les a Provoqué pour Cible de leurs Attaques.

- Les marqueurs Provoqué  gardent aussi la trace du Personnage qui a causé cet État.
- Si le Personnage qui a causé cet État se retrouve à l'Infirmierie, enlevez le marqueur immédiatement.

Rubriques connexes : Attaques, États.

ROUNDS

Le jeu se joue en une série de Rounds, et chaque Round est divisé en quatre Tours. Chaque Tour, les deux joueurs activent un de leurs Personnages.

- Chaque Tour, les joueurs activent le Personnage dont ils ont assigné la Carte d'Initiative pour ce Tour.
- Le premier Round débute une fois la Mise en Place terminée.

1. Phase de Planification

2. Phase de Tours

- Tour 1
 - Initiative
 - Activations
- Tour 2
 - Initiative
 - Activations
- Tour 3
 - Initiative
 - Activations
- Tour 4
 - Initiative
 - Activations

3. Phase d'Objectifs

4. Phase de Récupération

- Après la Phase de Récupération, la Phase de Planification d'un nouveau Round commence.

Rubriques connexes : Mise en Place, Phase d'Objectifs, Phase de Planification, Phase de Récupération, Phase de Tours, Tours.

SCÉNARIOS

Les scénarios sont un ensemble de règles et d'objectifs qui modifient les parties classiques d'Aristeia!

- Avant la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le Scénario à utiliser.
- Les règles du Scénario peuvent mettre des contraintes sur la façon de construire son équipe et son deck Tactique.
- Tous les scénarios spécifient la façon d'arranger l'HexaDome, comment déployer les équipes et les conditions de victoire.

Rubriques connexes : HexaDome, Mise en Place.

SOINS

Voir dommages 🩸.

SUCCÈS CRITIQUES 🎯

Un des résultats possible sur le dé rouge est le Succès Critique, représenté par le symbole 🎯.

- Dans un Jet Opposé, un Succès Critique ne peut être annulé par aucun résultat 🎯 du Jet de Dés de l'adversaire.
- Le seul moyen d'annuler un 🎯 est d'utiliser un 🛡 pour annuler intégralement le dé rouge.
- Vous pouvez utiliser un 🎯 pour activer les Switchs, il compte alors en tant que ★★.

Rubriques connexes : Blocages Critiques 🛡, Symboles, Switchs.

SWITCHS

À chaque Jet de Dés, vous obtenez une série de symboles comme résultat. Suivant le Personnage ayant effectué le Jet de Dés, vous aurez différentes options de Switchs qui permettent à ce Personnage d'échanger certains symboles pour obtenir des Effets spécifiques.

Les Switchs fonctionnent de la façon suivante :



- Un Switch listé au-dessus des Actions d'un Personnage peut être utilisé pour **tous les Jets de Dés** de ce Personnage.
- Un Switch listé à l'intérieur d'une action particulière ne peut être utilisé **que pour ce Jet de Dés**.
- Les Switchs ne peuvent être activés que pendant la Phase des Switchs du Jet de Dés.
- Pour activer un Switch, dépensez le symbole spécifié par son coût ① et appliquez ses Effets ②. Les symboles dépensés de cette manière **ne peuvent pas** être utilisés pour autre chose.
- Vous ne pouvez pas activer un Switch tant que les Effets du précédent n'ont pas été appliqués.
- Le joueur actif décide quel joueur active ses Switchs en premier.
- Chaque joueur a seulement une chance par Jet de Dés d'activer ses Switchs, les uns après les autres. Vous **ne pouvez pas** activer les Switchs après la fin du tour.
- Tout symbole qui n'a pas été dépensé pour un Switch est compté dans la résolution de l'Effet.
- Tant que vous dépensez le symbole requis, vous pouvez activer un Switch plus d'une fois.

Rubriques connexes : Effets, Symboles.

SYMBOLES

Dans Aristeia! vous utilisez des dés spéciaux avec des symboles à la place des chiffres sur leurs faces. Il y a cinq symboles différents sur ces dés : Succès ★, Blocage ■, Spécial !, Succès Critique 🎲, et Blocage Critique 🎲.

Rubriques connexes : Dés, Switchs.

TACTIQUES



Les Tactiques sont des cartes que vous pouvez jouer pendant une partie pour appliquer certains Effets.

- Chaque joueur a besoin d'une copie des dix Tactiques Standards pour construire son deck.
- Chaque Personnage a quatre Tactiques qui lui sont associées. Pour construire votre deck, vous choisissez deux Tactiques de chacun de vos Personnages et les mélangez avec les dix Tactiques standards pour former un deck de dix-huit cartes. Pendant la partie, vous pouvez utiliser vos Tactiques avec n'importe quel Personnage tant que les conditions sont remplies, même si elles sont associées à un autre Personnage.
- Au début de la partie, les joueurs piochent quatre Tactiques pour former leur main de départ.

- À la fin de la Phase de Récupération de chaque Round, chaque joueur pioche une Tactique, plus une Tactique supplémentaire s'ils ont marqué au moins un Point de Victoire ce round-ci.

- À chaque fois qu'un joueur Ennemi est mis à l'Infirmerie, piochez une Tactique.

- Le texte des Tactiques spécifie quand elles peuvent être jouées.

- Les joueurs **ne peuvent pas** jouer de Tactiques pendant l'Activation d'un Personnage à l'Infirmerie, puisqu'il n'y a pas d'Activation pour ces joueurs.

- Une fois les Effets de votre Tactique appliqués, défaussez-vous en.

- Les joueurs peuvent examiner les deux Piles de Défausse à tout moment.

- Les joueurs ne peuvent pas modifier l'ordre des cartes dans la Pile de Défausse.

- Le nom des Tactiques est purement descriptif et n'a aucun impact sur leur Effet.

- Les Tactiques qui spécifient une Portée mesurent cette Portée depuis l'extérieur du Personnage.

Rubriques connexes : Défausser, Main, Piocher, Portée, Rounds.

TOUR

Voir Phase de Tours.

VITESSE

Cette Caractéristique indique le montant de Points de Mouvement que gagne le Personnage quand il effectue l'Action *Mouvement* durant son Activation.

Rubriques connexes : Caractéristiques, Mouvement, Points de Mouvement.



ZONES DE DÉPLOIEMENT

Certains groupes de cases de l'HexaDome sont colorés différemment ; ce sont les Zones de Déploiement. Les règles de chaque scénario indiquent comment utiliser ces cases.

- Un Personnage est à l'intérieur d'une Zone de Déploiement uniquement s'il se trouve dans l'une des cases qui forment la Zone de Déploiement.

Rubriques connexes : Mise en place, Scénarios, Zone de Marque.

ZONE DE MARQUE

La Zone de Marque est une Zone de Déploiement spécifique où les joueurs peuvent marquer des Points de Victoire. Les règles concernant la Zone de Marque dépendent du Scénario choisi.

- Les Personnages **ne peuvent pas** se déployer ou revenir du banc dans la Zone de Marque.
- Utilisez un Compteur Bleu pour définir quelle Zone de Déploiement est la zone de marque ce round-ci.
- Les règles du scénario indiquent quelle Zone de Déploiement est la Zone de Marque au début de la partie et si elle change pendant la partie.

Rubriques connexes : Compteurs, Scénarios, Zones de Déploiement.



SCÉNARIOS

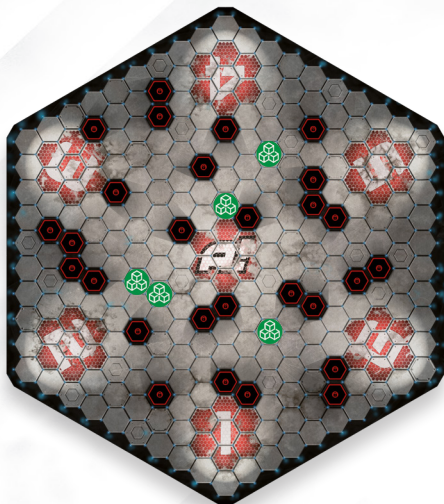
ASSAUT

OBJECTIFS

- Être **le seul joueur** avec un Personnage ou plus dans la Zone de Marque à la fin du Round (3 Points de Victoire).
- Avoir **plus de Personnages** que votre adversaire dans la Zone de Marque à la fin du Round (2 Points de Victoire, mais seulement si les deux joueurs ont au moins un Personnage dans la Zone de Marque).
- Avoir **le même nombre de Personnages** que votre adversaire dans la Zone de Marque à la fin du round (1 Point de Victoire, mais seulement si les deux joueurs ont au moins un Personnage dans la Zone de Marque).

HEXADOME

Pour ce scénario, installez l'HexaDome suivant ce plan :



DÉPLOIEMENT

Au début de la Phase de Déploiement, l'Outsider choisi une Zone de Déploiement ; Son adversaire se déploiera dans la Zone opposée. Voici les Zones de Déploiement opposées :

- 1 et 4
- 2 et 5
- 3 et 6

Vous pouvez déployer vos Personnages sur n'importe quelle case à **l'intérieur ou adjacente** à votre Zone de Déploiement.

Après avoir choisi une Zone de Déploiement, l'Outsider décide quel joueur déploie un Personnage en premier. Les deux joueurs déploient ensuite un Personnage chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils soient tous déployés.

ZONE DE MARQUE

Pour le premier Round, la Zone Centrale est la Zone de Marque.

Au début de chaque Round suivant, avant la Phase de Planification, l'Outsider choisit la Zone de Marque pour ce Round, mais seulement si au moins un joueur a gagné des Points de Victoire au Round précédent. Si aucun joueur n'a marqué, la Zone de Marque reste la même pour un round supplémentaire.

Seule une Zone de Déploiement sans aucun Personnage à l'intérieur au début du Round peut être choisi comme Zone de Marque. Si toutes les Zones de Déploiement sont occupées, l'Outsider peut choisir celle qu'il désire, et placer ensuite tous les Personnages qui sont à l'intérieur sur des cases libres adjacentes à cette Zone.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur obtient **huit Points de Victoire ou plus**, ou à la fin du **cinquième** Round, suivant ce qui arrive en premier.

Le gagnant est le joueur avec le plus de Points de Victoire.

En cas **d'égalité**, le gagnant est le joueur avec le **plus** de marqueurs Frag.

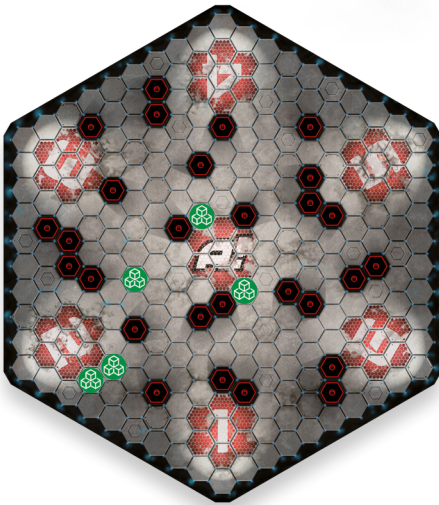
CONQUÊTE

OBJECTIFS

- Avoir **plus de Zones de Marque Conquises** à la fin du Round que votre adversaire (2 Points de Victoire).
- Avoir **le même nombre de Zones de Marque Conquises** à la fin du Round que votre adversaire (1 Point de Victoire, mais seulement si les deux joueurs ont conquis au moins une Zone de Marque).
- Avoir Conquis **la Zone de Marque Centrale** à la fin du Round (1 Point de Victoire).

HEXADOME

Pour ce scénario, installez l'HexaDome suivant ce plan :



DÉPLOIEMENT

Au début de la Phase de Déploiement, l'Outsider choisit une Zone de Déploiement ; son adversaire se déploiera dans la Zone opposée. Voici les Zones de Déploiement opposées. Dans ce scénario, l'Outsider doit choisir entre les Zones 3 et 6.

Après avoir choisi une Zone de Déploiement, l'Outsider décide quel joueur déploie un Personnage en premier. Les deux joueurs déploient ensuite un Personnage chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils soient tous déployés.

Vous pouvez déployer vos Personnages sur n'importe quelle case à l'intérieur ou adjacente à votre Zone de Déploiement.

CONQUÉRIR LES ZONES DE MARQUE

Pour Conquérir une Zone de Marque, vous devez avoir plus de Personnages à l'intérieur de celle-ci que votre adversaire au début de la Phase d'Objectifs.

Une Zone de Marque cesse d'être Conquise au début de la Phase d'Objectifs si au moins un Personnage est à l'intérieur et que les deux joueurs ont le même nombre de Personnages à l'intérieur.

Seules les Zones de Marque, avec leur Compteur bleu respectif, peuvent être Conquises.

Les Zones de Marques restent Conquises, même s'il n'y a pas de Personnages à l'intérieur de celle-ci à la fin des Rounds suivants.

Les Joueurs peuvent utiliser les Compteurs verts et orange pour marquer les Zones Conquises.

ZONES DE MARQUE

Pour la durée de la partie, la Zone Centrale et les Zones de Déploiements 1, 2, 4 et 5 sont les Zones de Marque.

Les Personnages peuvent revenir du Banc dans les zones 3 et 6, quelle que soit leur Zone de Déploiement de départ.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur obtient **huit Points de Victoire ou plus**, ou à la fin du cinquième Round, suivant ce qui arrive en premier.

Le gagnant est le joueur avec le plus de Points de Victoire.

En cas **d'égalité**, le gagnant est le joueur avec le **plus** de marqueurs Frag.

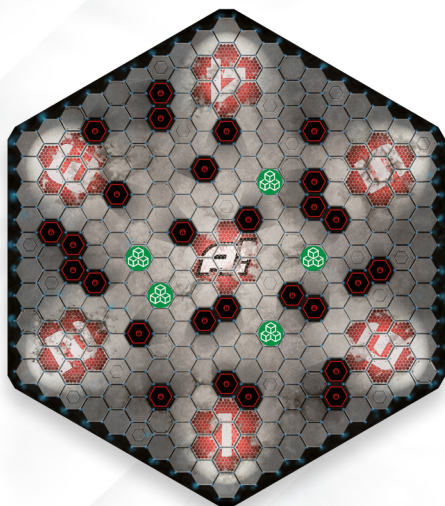
LE ROI SUR LA COLLINE

OBJECTIFS

- Avoir **plus de Personnages** dans la Zone de Marque à la fin du Round que votre adversaire (3 Points de Victoire).
- Avoir **le même nombre de Personnage** à la fin du Round que votre adversaire (1 Point de Victoire, mais seulement si les deux joueurs ont au moins un Personnage dans la Zone de Marque).
- Chaque fois qu'un ennemi **dans la Zone de Marque Centrale** est envoyé à l'Infirmierie (1 Point de Victoire).

HEXADOME

Pour ce scénario, installez l'HexaDome suivant ce plan :



DÉPLOIEMENT

Au début de la Phase de Déploiement, l'Outsider choisit un groupe de Zones de Déploiement pour s'y déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre groupe.

- Groupe 1 : Zones 1, 2 et 6.
- Groupe 2 : Zones 3, 4 et 5.

Après avoir choisi une Zone de Déploiement, l'Outsider décide quel joueur déploie un Personnage en premier. Les deux joueurs déploient ensuite un Personnage chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils soient tous déployés.

Vous pouvez déployer vos Personnages sur n'importe quelle case libre ou adjacente à **chacune de vos trois Zones de Déploiement**. **Vous n'avez pas à** déployer vos Personnages dans la même Zone de Déploiement.

ZONE DE MARQUE

Lors du premier Round, la Zone Centrale est la Zone de Marque.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur obtient **huit Points de Victoire ou plus**, ou à la fin du **cinquième** Round, suivant ce qui arrive en premier.

Le gagnant est le joueur avec le plus de Points de Victoire.

En cas **d'égalité**, le gagnant est le joueur avec le **plus** de marqueurs Frag.

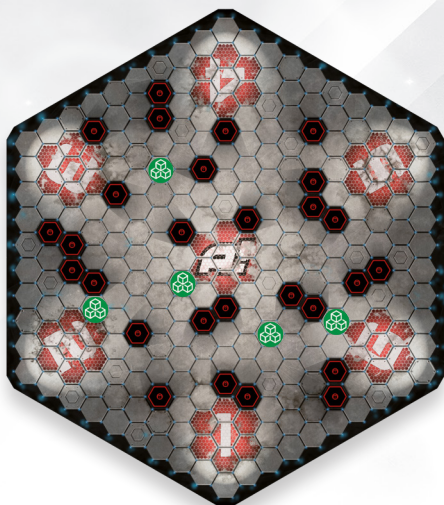
TERRE BRÛLÉE

OBJECTIFS

- Avoir **plus de Personnages** dans la Zone de Marque à la fin du Round que votre adversaire (2 Points de Victoire).
- Avoir **le même nombre de Personnages** à la fin du Round que votre adversaire (1 Point de Victoire, mais seulement si les deux joueurs ont au moins un Personnage dans la Zone de Marque).
- Chaque fois qu'un ennemi **dans la Zone de Marque Centrale** est envoyé à l'Infirmierie (1 Point de Victoire).

HEXADOME

Pour ce scénario, installez l'HexaDome suivant ce plan :



DÉPLOIEMENT

Au début de la Phase de Déploiement, l'Outsider choisit une Zone de Déploiement pour s'y déployer. L'adversaire se déploie dans la Zone opposée. Les Zones de Déploiement opposées sont :

- 1 et 4.
- 2 et 5.
- 3 et 6.

Vous pouvez déployer vos Personnages sur n'importe quelle case **libre ou adjacente** à votre Zone de Déploiement.

Après avoir choisi une Zone de Déploiement, l'Outsider décide quel joueur déploie un Personnage en premier. Les deux joueurs déploient ensuite un Personnage chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils soient tous déployés.

Enfin, chaque joueur place un Compteur rouge dans sa propre Zone de Déploiement.

ZONE DE MARQUE FIXE

La Zone Centrale est la Zone de Marque **pour toute la partie**.

Au début de chaque Round suivant, avant la Phase de Planification, l'Outsider choisit la Zone de Marque pour ce Round, mais seulement si au moins un joueur a gagné des Points de Victoire au Round précédent. Si aucun joueur n'a marqué, la Zone de Marque reste la même pour un round supplémentaire.

Seule une Zone de Déploiement sans aucun Personnage à l'intérieur au début du Round peut être choisie comme Zone de Marque. Si toutes les Zones de Déploiement sont occupées, l'Outsider peut choisir celle qu'il désire, et placer ensuite tous les Personnages qui sont à l'intérieur sur des cases libres adjacentes à cette Zone.

TERRE BRÛLÉE

Au début de la Phase d'Objectifs, si au moins un Personnage est présent dans la Zone Brûlante, chaque joueur place un Compteur rouge dans la Zone de Marque.

Lorsque la Zone de Marque du Round doit être choisie, les Zones de Déploiement avec un (ou plusieurs) Compteurs rouges **ne peuvent pas** être désignées.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur obtient **huit Points de Victoire ou plus**, ou à la fin du **cinquième Round**, suivant ce qui arrive en premier.

Le gagnant est le joueur avec le plus de Points de Victoire.

En cas **d'égalité**, le gagnant est le joueur avec le **plus** de marqueurs Frag.

FOIRE AUX QUESTIONS

RÈGLES

Q : Puis-je placer un Personnage qui vient du banc sur une Case Adjacente à un ennemi ?

R : Oui, c'est possible.

Q : Que se passe-t-il au début de la Phase d'Activation d'un Personnage qui est toujours à l'Infirmerie ?

R : Rien. Tant que le Personnage reste à l'Infirmerie, il passe toutes ses Phases d'Activation.

Q : Un Personnage qui essaie de se désengager obtient les symboles pour activer un Switch et se Déplacer, mais aucun ✨. Comme le Personnage n'est plus adjacent à un ennemi, peut-on continuer son mouvement.

R : Non. Dès que le Personnage rate son Jet de Désengagement, tous les Points de Mouvement sont perdus. Cependant, si vous dépensez deux Points d'Action supplémentaires pour effectuer une autre Action Mouvement, vous obtiendrez plus de Points de Mouvement et, comme votre Personnage n'est plus adjacent à un ennemi, vous pourrez avancer librement sans avoir à effectuer un autre Jet de Désengagement.

TACTIQUES STANDARD

Q : Est-ce que je peux jouer un NON ! pour annuler un autre NON ! ?

R : Absolument. Un NON ! joué immédiatement après un autre NON ! annule ses effets.

MAXIMUS

Q : Est-ce que Maximus doit subir tous les Dommages 🔴 infligés si je choisis d'activer sa Compétence Automatique Reste derrière moi ?

R : Non. Vous pouvez répartir les Dommages 🔴 entre Maximus et la Cible comme vous voulez, tant qu'ils sont tous attribués.

Q : Est-ce qu'une Attaque est annulée si Maximus bloque la Ligne de Vue de l'attaquant après avoir activé Implacable ?

R : Non. L'Attaquant doit juste vérifier les prérequis pour son attaque avant la Phase de Déclaration. Même si les prérequis ne sont plus remplis après cette étape, l'Attaque se poursuit.

Q : Puis je dépenser un 📖 pour annuler le 🗡️ de Maximus en Agilité ⚡️ durant un Jet de Désengagement ?

R : Oui. Les symboles listés sur les dés sont considérés comme les dés eux-mêmes.

MAJOR LUNAH

Q : Quand puis-je jouer Défaut de l'armure ?

R : Le texte de Timing précise : « Avant les Blocages Critiques et les Switchs d'un Jet de Combat... ». Vous pouvez donc jouer cette tactique après avoir jeté les dés, mais avant que les joueurs appliquent les Blocages Critiques ou activent des Switchs.

Q : Cela signifie-t-il que je dois jouer cette Tactique (Défaut de l'armure) avant l'utilisation d'un 📖 pour annuler le dé d'un adversaire.

R : Oui. Vous pouvez demander à votre adversaire de rejeter le dé vert même s'il a donné un 📖

MIYAMOTO MUSHASHI

Q : Durant un Jet de Combat, Miyamoto obtient 5 ✨ comme résultat, mais la Cible n'a que 3 Points de Vie restant. Dans cette situation, combien de Déplacements Miyamoto obtient-il grâce à sa Compétence Automatique Kaze Tachinu : 5 ou 3 ?

R : Trois. Kaze Tachinu ne prend que les dommages en compte, et les ✨ supplémentaires ne provoquent pas de 🔴 si la Cible a déjà atteint sa limite de Points de Vie.

GATA

Q : GATA peut-elle effectuer son Action Freerun une fois pour chaque Point de Mouvement, se déplaçant ainsi de 10 cases avec seulement 5 Points de Mouvement ?

R : Oui, elle peut. Si les circonstances lui sont favorables, Gata est inarrêtable.

HEXX3R

Q : Pouvoir illimité dit que je dois le jouer pendant l'Activation de hEXx3r, une fois qu'elle a reçu autant de Points d'Action que la valeur actuelle de sa Caractéristique Energie ⚡. Quand je joue cette Tactique, hEXx3r reçoit un marqueur d'État -2⚡. Comment cela fonctionne-t-il ?

R : Vous devez retourner le marqueur d'État à la fin de son Activation, comme le spécifie les règles d'État, révélant ainsi le côté -1⚡ du marqueur. Cela signifie qu'elle ne souffrira jamais de la totalité du -2⚡ à cause de l'Effet de cette Tactique.

WILD BILL

Q : ¿Dois-je montrer à mon adversaire la Tactique que j'ai récupéré après avoir joué As de Cœur ?

R : Non.

PARVATI

Q : Quand devrais-je jouer Analyse du Terrain, avant ou après que mon adversaire ait retourné sa Carte d'Initiative ?

R : Vous devriez la jouer après. Vous pouvez attendre et voir la Carte d'Initiative de votre adversaire avant de décider si oui ou non vous voulez jouer Analyse du Terrain.

INDEX ALPHABÉTIQUE

A

À l'Intérieur 2

Actions 2

Activations 3

Adjacent 3

Agilité 3

Alliés 3

Annuler un Dé 4

Annuler un Effet 4

Attaquant 4

Attaques 4

Aveuglé 4

B

Banc 4

Barrières 5

Blocages Critiques 5

C

Caractéristiques 5

Cartes d'Initiative 5

Cases Bloquées 5

Cases Libres 6

Cases Occupées 6

Cibles 6

Compétences Automatiques 6

Compteurs 6

Contender 6

Couvert 6

Critiques 7

D

Défausse 7

Défense 7

Défenseur 7

Déplacements 7

Dés 7

Désengagement 8

Dommages 8

E

Échange 8

Effets 8

Empoisonné 9

Energie 9

Ennemis 9

Équipe 9

États 9

F

Force 10

Frag 10

H

HexaDome 10

I

Immobilisé 10

Infirmerie 10

Infliger 10

Initiative 10

J

Jets de Combat 10

Jets Opposés II

Jets Simples II

L

Ligne de Vue II

M

Main I2

Marqueurs I2

Mise en Place I2

Mouvement I3

O

Obstacles I3

Ordre d'Activation I3

Outsider I3

P

Panneau de Contrôle I4

Personnages I4

Phase d'Actions I4

Phase d'États I4

Phase d'Objectifs I5

Phase de Planification I5

Phase de Préparation I5

Phase de Récupération I6

Phase de Tours I6

Pile de Défausse I6

Placer I6

Points d'Action I6

Points de Mouvement I7

Points de Vie I7

Portée I7

Provoqué I8

R

Rounds I8

S

Scénarios I8

Soins I8

Succès Critiques I8

Switchs I9

Symboles I9

T

Tactiques I9

Tour 20

V

Vitesse 20

Z

Zones de Déploiement 20

Zone de Marque 20