LIVRET DE RÈGLES

MONOLITH ARENA™

« Le ciel est rouge… l'heure est venue de reprendre les armes. »

Plus vieux que les chroniques et les chansons oubliées, plus vieux que la lave des volcans et le sel des océans, les Monolithes Primitifs se dressent dans la poussière des arènes. La soif de ces pierres sacrées pour le sang brûlant des guerriers ne peut être étanchée. De siècle en siècle, il arrive parfois que les nuages s'écartent et révèlent le passage de la comète rouge, déchirant le ciel. Les plus grands guerriers répondent alors à l'impérieux appel des armes et traversent le monde pour s'affronter dans des jeux aussi cruels que meurtriers.

Vous aussi, vous avez entendu cet appel. Peu importe votre parcours ou votre lignée. Avec votre équipe, vous entrez dans l'arène, prêt à défier les champions. Combattez pour la gloire, pour l'honneur, pour vos dieux, ou pour le pouvoir du Monolithe lui-même. Luttez, ou pliez le genou et laissez votre place à ceux qui la méritent !

MATÉRIEL

TUILES ARÈNE

BANNIÈRE CHAMPIONS RUNES

TUILES ORDRE

DOS DES TUILES

35 tuiles Seigneurs des Abysses

TUILES ARÈNE

BANNIÈRE CHAMPIONS RUNES

TUILES ORDRE

DOS DES TUILES

35 tuiles Empire Draconien

TUILES ARÈNE

BANNIÈRE CHAMPIONS RUNES

TUILES ORDRE

DOS DES TUILES

35 tuiles Hérauts de la Forêt

TUILES ARÈNE

BANNIÈRE CHAMPIONS RUNES

TUILES ORDRE

DOS DES TUILES

35 tuiles Gardiens du Royaume

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

12 segments de Monolithe

1 tuile Joueur Actif
(parties multijoueurs)

22 marqueurs Blessure

6 marqueurs Filet

4 marqueurs Désarmement

5 marqueurs Poison
(faction Seigneurs des Abysses)

1 marqueur Retranchement
(faction Gardiens du Royaume)

1 marqueur Filet
(faction Empire Draconien)

8 marqueurs Résistance
(2 par faction)

30 marqueurs Initiative

4 tuiles Alliance
(parties multijoueurs)

2 marqueurs Résistance
de l'Alliance (1 par Alliance)

4 fiches de faction (1 par faction)

RÈGLES DE BASE

BUT DU JEU

Monolith Arena est un jeu tactique dans lequel des champions de différentes factions se livrent à un combat acharné au cœur d'une arène. Au cours de la partie, les joueurs attaquent les Champions et la Bannière de la faction ennemie.

Le but du jeu est d'éliminer la Bannière de l'autre joueur. Le joueur qui abaisse la Résistance de la Bannière ennemie à 0 remporte la partie.

Si, à la fin de la partie (voir Fin de la partie, page 9), aucune des Bannières n'a été éliminée, les joueurs comparent les Résistances de leurs Bannières : le joueur dont la Résistance est la plus élevée remporte la partie.

- **Les règles suivantes s'appliquent aux parties à 2 joueurs.**
- **Les ajustements nécessaires pour des parties à 3 ou 4 joueurs sont présentés page 22.**
- **Les règles concernant l'introduction des Monolithes sont présentées page 19.**

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Les 19 cases hexagonales au centre du plateau forment l'Arène. La piste numérotée en bordure du plateau est appelée piste de Résistance.

2. Chaque joueur choisit (aléatoirement ou non) l'une des factions et prend les 35 tuiles correspondantes, les marqueurs additionnels correspondants et la fiche de faction (détaillant les tuiles de la faction et leurs Capacités).

3. Les joueurs placent le marqueur Résistance de leur Bannière sur la case 20 de la piste de Résistance. La Résistance des Bannières diminuera à mesure que celles-ci recevront des Blessures.

4. Chaque joueur met de côté sa tuile Bannière et mélange les autres tuiles de sa faction. Les tuiles Bannière sont facilement identifiables grâce à leurs deux faces identiques.

Bannière Empire Draconien

Bannière Gardiens du Royaume

Bannière Hérauts de la Forêt

Bannière Seigneurs des Abysses

5. Il est très important que chaque joueur mélange bien ses tuiles Faction !

6. Une fois ses tuiles bien mélangées, chaque joueur les place en une pile, face cachée, devant lui.

7. Définissez aléatoirement un premier joueur.

8. Le premier joueur place sa Bannière sur une case de l'Arène de son choix. Son adversaire fait ensuite de même. Maintenant que le jeu est en place, la partie peut commencer.

RÈGLES DE BASE

APERÇU

La partie se déroule en une succession de tours. Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, en commençant par le joueur ayant placé en premier sa Bannière dans l'Arène.

À son tour, un joueur pioche des tuiles, défausse une tuile puis décide ce qu'il veut faire de ses tuiles restantes (les jouer, les conserver pour plus tard ou les défausser). Les joueurs peuvent également utiliser les Capacités de leurs tuiles présentes dans l'Arène.

Lorsqu'un joueur termine son tour, le joueur suivant commence le sien. La partie se poursuit ainsi jusqu'à la Bataille Finale (voir page 9) ou jusqu'à ce que la Résistance de la Bannière de l'un des joueurs tombe à 0.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur (Joueur 1) pioche une tuile face cachée de sa pile et la place devant lui, face visible (pas encore sur le plateau). Le joueur a le choix d'utiliser cette tuile (voir Utiliser les tuiles, page 6), la conserver pour plus tard ou la défausser.

L'autre joueur (Joueur 2) pioche ensuite deux tuiles de sa pile et les place devant lui. Comme le Joueur 1, chacune de ces tuiles peut être utilisée, conservée pour plus tard ou défaussée.

Ensuite, le Joueur 1 pioche jusqu'à avoir trois tuiles. Cela signifie que s'il avait conservé une tuile devant lui lors du tour précédent, il ne piochera que DEUX tuiles. Mais, s'il a joué ou défaussé son unique tuile du tour précédent, il piochera alors trois tuiles. Parmi ces trois tuiles, il **doit** en défausser une et peut utiliser, conserver pour plus tard ou défausser chacune des deux autres tuiles.

Le Joueur 2 fait de même, et la partie se poursuit selon les règles présentées dans le chapitre Déroulement de la partie, ci-contre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En dehors de son tour préliminaire, à son tour, le joueur actif **PIOCHE JUSQU'À AVOIR TROIS TUILES** et les place, face visible, devant lui. Un joueur ne peut jamais avoir plus de trois tuiles.

Une fois ses tuiles piochées, le joueur doit **DÉFAUSSER L'UNE DE SES TROIS TUILES** et la placer dans sa défausse personnelle.

Il décide ensuite ce qu'il souhaite faire de ses deux tuiles restantes : **IL PEUT LES UTILISER, LES CONSERVER POUR LES TOURS SUIVANTS OU LES DÉFAUSSER**.

Le joueur peut défausser tout ou partie des tuiles qu'il a piochées. Il est important que les tuiles piochées soient visibles des deux joueurs, raison pour laquelle elles sont placées face visible devant le joueur qui les pioche.

Si, à l'approche de la fin de la partie, l'un des joueurs pioche sa dernière tuile, mais a toujours moins de trois tuiles devant lui, il **n'est pas obligé** d'en défausser une.

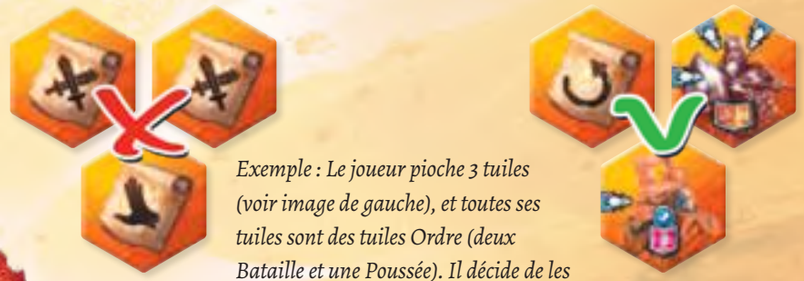
Une fois son tour terminé (il a pioché, utilisé ou défaussé des tuiles et activé toutes les Capacités de ses tuiles, si possible), il en informe l'autre joueur qui peut alors jouer son tour.

Exemple : Le joueur pioche 3 tuiles – une tuile Ordre Manœuvre, un Champion Arquebusier et une Rune d'Accélération Mineure. Après une courte réflexion, il décide de défausser la tuile Ordre Manœuvre et de placer les deux autres tuiles sur le plateau.

MAUVAISE PIOCHE

Si, après avoir pioché, TOUTES les tuiles qu'un joueur a devant lui sont des tuiles Ordre (même s'il n'a qu'une ou deux tuiles au début de la partie), il peut les défausser et piocher de nouvelles tuiles.

* Le joueur peut utiliser cette règle à plusieurs reprises lors de la partie, même lors d'un même tour.



Exemple : Le joueur pioche 3 tuiles (voir image de gauche), et toutes ses tuiles sont des tuiles Ordre (deux Bataille et une Poussée). Il décide de les défausser et pioche trois nouvelles tuiles (voir image de droite).

RÈGLES DE BASE

Utiliser les Capacités des tuiles

Certaines tuiles du plateau disposent de Capacités que le joueur peut utiliser **une fois par tour** (voir page 13 pour la description détaillée de ces Capacités). Le joueur peut utiliser les Capacités de ces tuiles présentes dans l'Arène à n'importe quel moment de son tour, même après avoir utilisé les tuiles qu'il vient de piocher (mais jamais pendant le tour de son adversaire).

- Si une tuile dispose de plusieurs Capacités, chacune d'elles peut être utilisée une fois par tour.

1.

2.

3.

4.

Exemple :
1. Aperçu du plateau au début du tour du joueur jouant les Hérauts de la Forêt. La Bannière est protégée du Traqueur, un Champion des Hérauts, par le Mygalomorphe .

2. Le joueur contrôlant les Hérauts pioche 3 tuiles de sa pile – un Champion Sorcier et deux tuiles Ordre (Bataille et Tir Ciblé). Il doit défausser l'une de ces tuiles. Ainsi, la tuile Ordre Bataille rejoint sa défausse.

3. Il utilise son Tir Ciblé pour éliminer le Mygalomorphe puis active la Capacité Manœuvre du Traqueur afin de se déplacer sur la case précédemment occupée par le Mygalomorphe.

4. Enfin, il place la tuile Sorcier derrière le Traqueur. Si la Bataille était résolue à ce moment-là, la Bannière des Seigneurs des Abysses serait attaquée par les deux Champions des Hérauts.

Utiliser les tuiles

Après avoir pioché des tuiles, les avoir placées face visible devant lui et défaussé l'une d'entre elles, le joueur peut mettre en jeu ses deux tuiles restantes.

Il existe deux types de tuiles dans le jeu : les tuiles Ordre (voir page 16) et les tuiles Arène (voir page 11). Chaque type est clairement identifiable : les tuiles Ordre sont constituées d'un symbole sur un parchemin.

Voici quelques exemples de ces deux types de tuiles :

Exemples de tuiles Ordre

Exemples de tuiles Arène

Ces deux types de tuiles peuvent être utilisés uniquement lors du tour de leur propriétaire. Un joueur ne peut jamais jouer ses tuiles lors du tour d'un autre joueur.

Les tuiles Ordre représentent des actions spécifiques (comme déplacer les tuiles sur le plateau, blesser les tuiles ennemies, etc.). Elles ne sont pas placées sur le plateau lors de leur utilisation. Au lieu de cela, montrez-les à votre adversaire, résolvez leurs effets puis défaussez-les (voir Description des tuiles, page 16, pour plus de précisions sur les Ordres).

Les tuiles Arène représentent les unités de votre faction. Chaque faction dispose de trois types de tuiles Arène : **Bannière**, **Champions** et **Runes**. Pour être utilisées, les joueurs doivent les placer sur une case non occupée du plateau, selon l'orientation de leur choix.

- Les tuiles Arène ne peuvent pas être placées sur une autre tuile du plateau.
- Une fois placée, une tuile Arène ne peut jamais être déplacée ni pivotée, sauf si l'une de ses Capacités ou l'effet d'une autre tuile vous y autorise. Sinon, la tuile conserve sa position et son orientation jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'elle soit éliminée ou retirée du plateau.
- Si, à tout moment de la partie, l'Arène est pleine (il ne reste aucune case vide sur laquelle placer une tuile), une Bataille est déclenchée. Une Bataille peut également être déclenchée avant que le plateau ne soit plein si un joueur utilise une tuile Ordre Bataille (voir Batailles, page suivante).

RÈGLES DE BASE

BATAILLES

Parmi les 35 tuiles composant une faction, il existe plusieurs tuiles Ordre d'un type particulier : les tuiles Bataille. Dès qu'une tuile Bataille est utilisée, elle met fin au tour en cours et une Bataille est déclenchée.

- Une Bataille est également déclenchée automatiquement lorsque l'Arène est pleine, comme indiqué à la page précédente. Quelle que soit l'origine du déclenchement de la Bataille, elle est toujours résolue de la même façon.

Lors d'une Bataille, les joueurs doivent vérifier les effets de chaque tuile du plateau. Les Batailles sont divisées en phases, suivant les valeurs d'Initiative indiquées sur les tuiles. Si le chiffre indiqué sur une tuile est 3, cette tuile est la première à agir. Puis, ce sera le tour des tuiles disposant d'une Initiative de 2, puis celles de 1 et enfin celles de 0.

Exemple : La résolution de la Bataille débute avec la phase d'Initiative 3. La phase d'Initiative 2 devrait ensuite être résolue, mais comme aucune tuile de ce type n'est présente sur le plateau, cette phase est ignorée et on passe directement à la phase d'Initiative 1. Enfin, les tuiles d'Initiative 0 sont résolues.

Certaines tuiles peuvent bénéficier d'une Initiative de 4, voire plus, suite au soutien d'une Rune. Si des tuiles de ce type sont impliquées dans une Bataille, celle-ci comportera plus de 3 phases. Résolvez tout d'abord les tuiles de plus haute Initiative, puis continuez par ordre décroissant.

Exemple : L'Initiative de ce Champion est augmentée à 4 grâce à l'effet de la Rune d'Accélération Mineure. La résolution de cette Bataille débutera donc par la phase d'Initiative 4.

IMPORTANT : Il existe des effets (déclenchés par certaines Capacités ou attaques spéciales) qui sont résolus au tout début de la Bataille. Les résultats de ces effets sont résolus dès que la Bataille est initiée, avant la résolution de la première phase de la Bataille. Si plusieurs effets de ce type doivent être résolus au début de la Bataille, ils se produisent simultanément.

La tuile Morlock ne dispose d'aucune Initiative, son attaque étant résolue au tout début de la Bataille - il attaquera avant le Mygalomorphe adjacent, qui dispose d'une Initiative de 3.

Lors de chaque phase de la Bataille, les tuiles ayant une même valeur d'Initiative attaquent simultanément. Par exemple, si deux tuiles ayant une Initiative de 3 se tirent l'une sur l'autre, elles subissent toutes les deux une Blessure. De même, si deux tuiles tirent sur une même cible lors de la même phase, elles touchent cette cible simultanément : les deux attaques blessent la cible, et aucune ne passe à travers vers une autre cible située derrière.

Exemple : Le Piquier et l'Arquebusier attaquent tous deux lors de la phase d'Initiative 2 : leurs attaques sont résolues et frappent le Spectre simultanément. Comme l'Initiative du Spectre est également de 2, son attaque est aussi résolue : il subit deux Blessures et l'Arquebusier en subit une.

Une fois toutes les attaques de la phase en cours résolues, passez à la phase d'Initiative suivante de niveau inférieur.

RÈGLES DE BASE

BATAILLES

La plupart des tuiles Arène disposent de 1 point de Résistance (sauf les Bannières et les tuiles ayant la Capacité Endurance) : elles sont éliminées si elles subissent 1 Blessure.

Symbole Endurance et deux tuiles ayant cette Capacité

Les tuiles éliminées restent sur le plateau jusqu'à **la fin de la phase** lors de laquelle elles ont été détruites. Une fois toutes les actions de la phase résolues, les tuiles éliminées sont retirées du plateau et placées dans leurs défausses respectives.

Les tuiles disposant de Capacités passives (comme les Runes ou les Champions équipés de Filets) continuent d'affecter les autres tuiles, même lorsqu'elles subissent une Blessure. Ce n'est que lorsqu'elles sont retirées du plateau à la fin de la phase d'Initiative lors de laquelle elles ont perdu leur dernier point de Résistance qu'elles cessent d'affecter les tuiles environnantes.

Exemple : Le Champion Piquier agit lors de la phase d'Initiative 2. La Rune à laquelle il est connecté augmente la force de son attaque de Mêlée. Bien que cette Rune soit éliminée lors de la phase d'Initiative 2 par la tuile Spectre adverse, le Piquier dispose néanmoins d'une force d'attaque de 2, car la Rune reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit retirée du plateau à la fin de la phase d'Initiative actuelle.

Exemple : Le Champion Piquier est neutralisé par le Filet de l'Horreur et ne pourra donc pas attaquer lors de la phase d'Initiative 2. Bien que l'Horreur soit éliminée lors de la phase d'Initiative 2 par l'Arquebusier, le Piquier n'aura pas l'occasion d'attaquer, car le Filet de l'Horreur reste en jeu jusqu'à la fin de la phase d'Initiative 2, lorsque l'Horreur sera retirée du plateau.

Lorsqu'une tuile est blessée sans être détruite (car elle dispose de la Capacité Endurance, voir page 13), placez un marqueur Blessure afin d'indiquer qu'elle a été touchée. La Bannière est la seule exception : les dégâts qu'elle reçoit sont indiqués sur la piste de Résistance.

Un marqueur Blessure placé sur une tuile Arène blessée

Le joueur qui déclenche une Bataille (en jouant une tuile Ordre Bataille ou en remplissant l'Arène) met fin à son tour, quel que soit le nombre de tuiles qu'il a devant lui. Dès que la Bataille commence, le joueur ne peut plus utiliser de Capacités de tuile. Il n'est plus possible de jouer de tuiles Ordre ni même de défausser une tuile restante inutilisée piochée lors de ce tour.

- Il est interdit d'utiliser une tuile Bataille si l'autre joueur a pioché la dernière tuile de sa pile.

Sir Eristoff Troigrif

Chevalier, Champion de l'Empire Draconien

C'est lui ! C'est lui qui a effectué la célèbre charge incendiaire ! Un souvenir brûlant que personne n'a oublié. Couvert de flammes, Eristoff a bondi hors des profondeurs du Monolithe et a traversé le pont inférieur. Telle une comète flamboyante, il a fondu sur les elfes avant même qu'ils aient eu la chance de comprendre ce qui les avait tués.

RÈGLES DE BASE

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur pioche la dernière tuile de sa pile, il termine son tour normalement. Puis, le joueur adverse joue son tour. Enfin, la Bataille Finale commence.

Dès que l'un des joueurs a pioché sa dernière tuile, les tuiles Bataille ne peuvent plus être jouées.

Si le Joueur 1 a pioché sa dernière tuile ET qu'il remplit la dernière case libre de l'Arène, une Bataille est déclenchée. Puis, une fois cette Bataille résolue, le Joueur 2 joue un tour supplémentaire après lequel la Bataille Finale commence. Il en va de même lors du dernier tour du Joueur 2 : s'il remplit l'Arène, il déclenche une Bataille. Une fois cette Bataille résolue, la Bataille Finale commence.

Exemple : Dernier tour de la partie. Le joueur actif n'a conservé aucune tuile lors de son tour précédent. Il pioche les deux dernières tuiles de sa pile. Comme il a moins de 3 tuiles, il n'est pas obligé d'en défausser. Ses dernières tuiles sont un Ordre Bataille/Charge et un Champion Piquier. L'une des deux, l'Ordre Bataille, ne peut pas être jouée (le joueur adverse a pioché sa dernière tuile lors du tour précédent). Le joueur place néanmoins son Champion dans l'Arène, occupant la dernière case libre. Cela déclenche une Bataille. Une fois celle-ci résolue, la Bataille Finale commence. Une fois cette dernière conclue, la partie se termine.

VICTOIRE

La partie peut se terminer de deux façons : la Bataille Finale a eu lieu ou la Résistance d'une Bannière a été réduite à zéro.

Si une Bannière a été détruite, la partie s'achève et le joueur contrôlant la Bannière survivante l'emporte.

Si l'une des Bannières est détruite lors d'une Bataille, la résolution de la Bataille se poursuit jusqu'à ce que la phase d'Initiative 0 soit entièrement résolue. Si l'autre Bannière se retrouve également détruite, la partie se conclut par un match nul.

Si aucune Bannière n'est détruite et que la Bataille Finale a été résolue, le joueur dont la Bannière dispose de la plus grande Résistance l'emporte.

En cas d'égalité, chaque joueur joue un tour supplémentaire. Si l'un des joueurs n'a aucune tuile restante à piocher, il ne peut utiliser que les Capacités de ses tuiles présentes dans l'Arène (par exemple une Manœuvre). Puis, une nouvelle Bataille a lieu. Si les deux Bannières disposent toujours de la même Résistance, la partie se conclut par un match nul.

PARTIES PLUS TACTIQUES

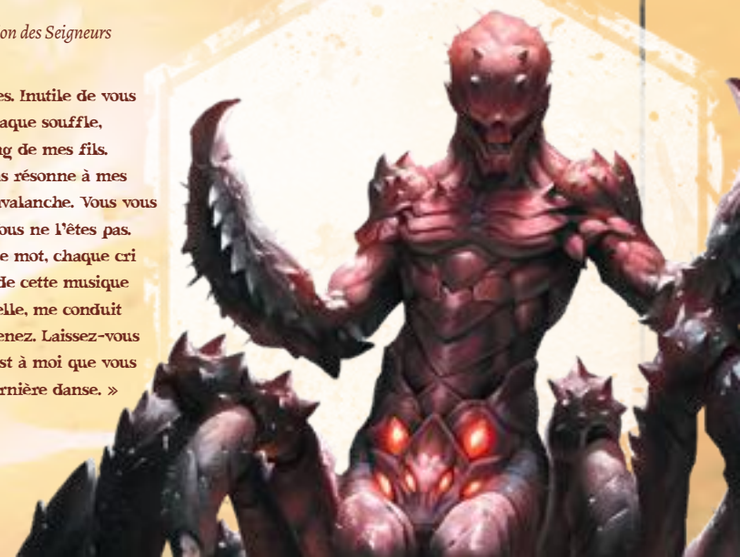
Si vous trouvez le hasard trop présent dans le jeu et que vous souhaitez réduire son influence, vous pouvez appliquer les ajustements suivants : à votre tour, piochez jusqu'à 6 tuiles (au lieu de 3). Défaussez-en une et jouez-en deux au maximum, les autres tuiles sont conservées pour plus tard.

Cette variante altère également le début de la partie : les joueurs piochent jusqu'à 6 tuiles dès leur premier tour. À son premier tour, le premier joueur doit défausser une tuile et ne peut en jouer qu'une. Après le premier tour, la partie est jouée normalement à l'exception du nombre de tuiles piochées, comme indiqué ci-dessus.

Achnid

Mygalomorphe, Champion des Seigneurs des Abysses

« Vous êtes mes proies. Inutile de vous cacher : je ressens chaque souffle, chaque frisson, le long de mes fils. Le moindre de vos pas résonne à mes oreilles comme une avalanche. Vous vous croyez silencieux ? Vous ne l'êtes pas. Chaque soupir, chaque mot, chaque cri sont autant de notes de cette musique qui me berce, m'appelle, me conduit jusqu'à vous. Allez, venez. Laissez-vous aller. Après tout... c'est à moi que vous avez réservé votre dernière danse. »



DESCRIPTION DES TUILES

Il y a 4 factions de base dans le jeu, chacune constituée de 35 tuiles. Le verso de chaque tuile est illustré du blason de sa faction.

Empire Draconien

Gardiens du Royaume

Hérauts de la Forêt

Seigneurs des Abysses

Sauf indication contraire, les tuiles affectent tous les types de tuiles Arène (Bannières, Champions, Runes) lorsqu'elles sont utilisées.

Contrairement aux tuiles Ordre, les tuiles Arène disposent de plusieurs symboles indiquant des caractéristiques particulières, comme :

INITIATIVE

La majorité des tuiles Champion disposent d'un symbole indiquant leur niveau d'Initiative. Plus son Initiative est élevée, plus une tuile attaquera tôt à chaque Bataille.

Les valeurs d'Initiative indiquées sur les tuiles vont de 3 à 0. La valeur indiquée correspond à la phase d'Initiative lors de laquelle l'attaque de la tuile sera résolue (voir Batailles, page 7).

Certaines tuiles disposent de plusieurs valeurs d'Initiative, indiquant qu'elles attaquent lors de plusieurs phases : toutes les attaques de la tuile sont résolues à chaque fois.

Il existe également des tuiles ne disposant d'aucune valeur d'Initiative (par exemple les Runes). Les effets de ces tuiles ne sont pas limités à une phase de la Bataille. Une tuile sans symbole d'Initiative affecte les autres tuiles dès qu'elle est placée dans l'Arène, et ce, jusqu'à ce qu'elle en soit retirée.

Un Champion avec une Initiative de 3

Un Champion avec une Initiative de 3 et de 0

Un Champion avec une Initiative de 3

Un Champion sans Initiative

XII

Golem, Champion des Gardiens du Royaume

Maître Brawin observait le combat du haut de la tour de la cathédrale grâce à son imposante longue-vue forgée par les nains. Il ne se souciait guère de savoir qui gagnerait ou perdrait cette bataille. La seule chose qui attisait sa curiosité était de voir les performances de la toute dernière création issue de son atelier : une nouvelle génération de golems simplement dénommé « XII ».

Le corps massif de XII était une véritable muraille sur pattes, perchée au sommet du Monolithe. La rune semblait fonctionner normalement. L'aura d'acier était stable. Quant aux cylindres de support hydrauliques...

Oh !

L'onde de choc fut suffisamment puissante pour atteindre le siège de Brawin et fissurer le verre de sa longue-vue. La jambe gauche de XII venait de se briser sous son poids. Le golem s'affaissa maladroitement sur le flanc. Sa jambe restante se brisa à son tour et l'imposant golem s'écrasa au sol dans un terrible fracas de roche. Tous ses ennemis se précipitèrent alors sur lui.

« Il va vraiment falloir que nous travaillions sur ces cylindres », soupira Brawin alors qu'il repliait sa longue-vue, ignorant les cris rocailleux d'agonie de sa créature.

DESCRIPTION DES TUILES

Tuiles Arène

Les tuiles Arène, contrairement aux tuiles Ordre, sont jouées sur le plateau. Il existe 3 types de tuiles Arène : les Bannières, les Champions et les Runes.

BANNIÈRES

Bannière de l'Empire Draconien

Bannière des Gardiens du Royaume

Bannière des Hérauts de la Forêt

Bannière des Seigneurs des Abysses

Chaque Bannière dispose de 20 points de Résistance qui sont retirés lors de chaque attaque réussie d'un ennemi. Si cette Résistance tombe à 0, la Bannière est détruite et la faction à laquelle elle appartient perd la partie.

Chaque Bannière d'une faction dispose d'une Capacité spéciale unique, décrite sur la fiche de faction. Attention, la Capacité d'une Bannière n'affecte pas la Bannière en elle-même.

De plus, chaque Bannière peut réaliser une Attaque de Mêlée de force 1 contre tous les ennemis adjacents (Champions et Runes). En revanche, une Bannière ne peut pas attaquer une autre Bannière.

- Une Bannière ne peut JAMAIS blesser une autre Bannière, quels que soient les effets ou Runes dont elle dispose.
- L'Initiative de chaque Bannière est de 0.

CHAMPIONS

Exemples de tuiles Champion

Chaque tuile Champion dispose d'une illustration spécifique ainsi que de symboles définissant les compétences de chaque tuile (par exemple Attaque de Mêlée, Attaque à Distance, Armure ou Filet) ainsi que ses Capacités.

Ces symboles peuvent se situer sur un, deux, trois ou sur tous les bords d'une tuile. La compétence associée à un symbole ne fonctionne que dans la direction définie par le bord de la tuile sur lequel le symbole est indiqué.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES SYMBOLES

ATTAQUE DE MÊLÉE

Ce symbole représente une Attaque de Mêlée réalisée sur une tuile ennemie adjacente au bord possédant ce symbole.

- Si une tuile dispose de plusieurs de ces symboles, toutes les attaques sont simultanées lors d'une Bataille.

Attaque de Mêlée de force 2 dans 3 directions

Attaque de Mêlée de force 3 dans 1 direction

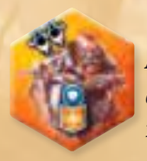
- Le nombre de symboles Attaque de Mêlée sur un même bord (1, 2 ou 3) détermine la force de l'Attaque de Mêlée dans cette direction (c'est-à-dire le nombre de Blessures infligées).
- Si une Rune augmentant la force d'une Attaque de Mêlée est connectée à la tuile, elle augmente la force de l'attaque dans toutes les directions.
- Les attaques sont automatiques et les joueurs ne peuvent pas choisir d'empêcher leurs Champions d'attaquer.

Exemple : Le Champion Vétéran attaque simultanément la Bannière de l'Empire Draconien et le Piquier, leur infligeant respectivement 2 Blessures et 1 Blessure.

DESCRIPTION DES TUILES

ATTAQUE À DISTANCE

Les Attaques à Distance sont des tirs ou des sorts lancés pendant la Bataille. Ils touchent et infligent une Blessure au premier ennemi dans la ligne de vue de l'attaquant, quelle que soit la distance à laquelle il se trouve.



Attaque à Distance de force 2 dans 1 direction

Attaque à Distance de force 1 dans 4 directions

Ce symbole sur le bord d'une tuile représente la direction de l'attaque (en ligne droite à partir de ce bord). Si un Champion dispose de plusieurs de ces symboles, il tire simultanément dans toutes ces directions lors d'une Bataille.

- Le nombre de symboles Attaque à Distance sur un même bord (1, 2 ou 3) détermine la force de l'Attaque à Distance dans cette direction (c'est-à-dire le nombre de Blessures infligées).
- Si une Rune augmentant la force d'une Attaque à Distance est connectée à la tuile, elle augmente la force de l'attaque dans toutes les directions.
- Les attaques sont automatiques et les joueurs ne peuvent pas choisir d'empêcher leurs Champions d'attaquer.
- Les Champions tirent par-dessus les tuiles amies et ne peuvent donc jamais blesser les tuiles de leur faction (cela montre leur parfaite coordination lors des combats). Les tuiles amies ne bloquent pas les lignes de vue vers les tuiles ennemies dans une même direction (l'attaque leur « passe au travers »).

Exemple : L'Arquebusier de l'Empire Draconien tire vers les tuiles des Seigneurs des Abysses. L'Attaque à Distance ne blesse pas la tuile amie (Épéiste de l'Empire) et passe au travers. Elle frappe le Cauchemar des Seigneurs des Abysses qui est la première tuile ennemie en ligne de vue. L'attaque n'atteint pas la Bannière, cachée derrière le Champion Cauchemar.

ARMURE

L'Armure offre une protection totale aux Attaques à Distance de force 1 et diminue de 1 la force des Attaques à Distance de force supérieure.

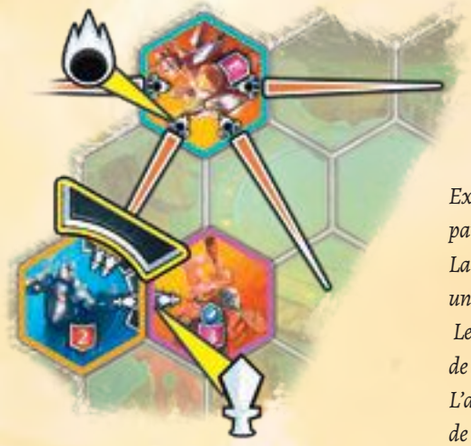
Armure protégeant 1 côté

Armure protégeant 3 côtés

Elle n'offre en revanche aucune protection face aux Attaques de Mêlée. Attention, une Attaque à Distance provenant d'une case adjacente reste une Attaque à Distance et n'est pas considérée comme une Attaque de Mêlée.

Le symbole Armure indique le ou les côtés protégés d'une tuile. Si une tuile possédant une Armure est attaquée par un côté qui n'est pas protégé, son Armure n'a aucun effet et l'attaque est pleinement subie.

- Une Armure ne protège pas des attaques réalisées directement par des tuiles Ordre (comme Tir Ciblé ou Feu Grégeois).
- Une Armure protège normalement la tuile d'une Attaque à Distance modifiée par une Rune de Pénétration (détenue par la faction des Gardiens du Royaume), mais l'attaque affecte toujours toutes les autres tuiles en ligne de vue.
- La protection d'une Armure est automatique, et les joueurs ne peuvent pas choisir de se protéger ou non d'une Attaque à Distance.



Exemple : Le Lansquenet est attaqué par 2 Champions ennemis. La Plateforme de Combat attaque avec une Attaque à Distance de force 1. Le Lansquenet est totalement protégé de cette attaque par son Armure. L'attaque du Disciple est une Attaque de Mêlée de force 1 contre laquelle l'Armure n'offre aucune protection.

DESCRIPTION DES TUILES

FILET

Les Filets neutralisent les tuiles Arène adjacentes, les empêchant de manœuvrer, d'attaquer, de pousser, d'octroyer des Capacités bonus, etc.

Les symboles Filet indiquent la ou les directions dans lesquelles ils fonctionnent. Seules les tuiles dont l'un des bords est adjacent au symbole Filet sont neutralisées.

Filet neutralisant dans 1 direction

Filet neutralisant dans 1 direction et Attaque de Mêlée de force 2 dans la même direction

- Les Filets neutralisent les tuiles adverses dès qu'ils sont placés sur le plateau, et pas uniquement lors d'une Bataille.
- Un Filet n'affecte en aucun cas les Capacités d'Armure ou d'Endurance : la tuile neutralisée reste protégée par son Armure et peut endurer 1 Blessure supplémentaire.

- Pour se souvenir facilement qu'une tuile est neutralisée par un Filet, le joueur peut placer un marqueur Filet sur la tuile. Le joueur pourra alors retirer le marqueur lorsque la tuile cessera d'être affectée par le filet (si cela se produit pendant une Bataille, le joueur retire le marqueur à la fin de la phase durant laquelle la tuile possédant le Filet a été éliminée).
- Un Filet est actif en permanence et les joueurs ne peuvent pas choisir d'ignorer son effet.

REMARQUE : Les Filets affectent également les Bannières ennemies.

Consultez la page 17 pour plus de précisions quant à l'utilisation des Filets.

Le Filet du Cauchemar neutralise l'Épéiste.

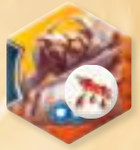
DESCRIPTION DES CAPACITÉS

Les Capacités les plus communes sont présentées ci-dessous. Certaines Capacités (Téléportation, Cavalerie, Transformation, etc.), spécifiques à une faction, sont détaillées sur la fiche de la faction correspondante.

ENDURANCE

Les tuiles Arène, à l'exception des Bannières, sont éliminées dès qu'elles subissent une seule Blessure.
Chaque symbole Endurance représente une Blessure supplémentaire que la tuile peut subir avant d'être détruite. Ainsi, une tuile possédant un symbole Endurance doit recevoir au moins 2 Blessures avant d'être retirée de l'Arène. Une tuile possédant deux symboles Endurance doit recevoir au moins 3 Blessures avant d'être éliminée du plateau.

Champion ayant une Endurance de 2



Le même Champion ayant subi 1 Blessure

- Chaque Blessure infligée à une tuile et ne permettant pas son élimination (à l'exception de celles infligées aux Bannières) est indiquée par un marqueur Blessure, placé sur la tuile.

MANŒUVRE

Une tuile possédant ce symbole peut, une fois par tour, se déplacer d'une case et/ou pivoter librement sur le plateau. Une tuile ne peut ainsi se déplacer que vers une case vide. Tous les mouvements sont décidés par le joueur contrôlant la tuile, lors de son tour, et ne peuvent jamais se produire lors d'une Bataille.

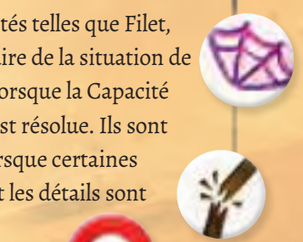
REMARQUE : Les tuiles ne se déplacent pas pendant une Bataille.

Champion ayant la Capacité Manœuvre

Champion ayant la Capacité Manœuvre et deux autres Capacités

MARQUEURS DE CAPACITÉ

Certaines des tuiles Arène disposent de Capacités dont l'influence sur les autres tuiles est indiquée par des marqueurs supplémentaires (Capacités telles que Filet, Venin ou Désarmement) afin d'offrir aux joueurs une vision claire de la situation de l'Arène à tout instant. Ces marqueurs sont placés sur les tuiles lorsque la Capacité est activée ou lorsqu'une attaque spéciale utilisant la Capacité est résolue. Ils sont retirés lorsque la tuile possédant la Capacité est éliminée, ou lorsque certaines Capacités sont retirées suite à des effets de jeu particuliers dont les détails sont précisés dans la description de la Capacité.



DESCRIPTION DES TUILES

RUNES

Exemples de Runes affectant des tuiles dans une direction, deux directions, trois directions, toutes les directions et l'Arène entière.

Les Runes affectent toutes les tuiles adjacentes auxquelles elles sont connectées. Les connexions indiquées sur les bords d'une Rune indiquent les directions dans lesquelles elle peut être connectée aux autres tuiles. Dans la majorité des cas, il s'agit d'autres tuiles de la faction du joueur.

L'influence d'une Rune sur les tuiles connectées est indiquée par le symbole au centre de sa tuile.

Exemple : Rune d'Accélération Mineure influençant les tuiles amies (connectées) dans 4 directions.

Une Rune ne peut pas affecter indirectement une tuile par l'intermédiaire d'une autre tuile. Par exemple, une Rune A connectée à une Rune B ne transmet pas son influence aux tuiles connectées à la Rune B.

REMARQUE : Les Runes ayant une portée illimitée font exception à cette règle et affectent l'ensemble de l'Arène. Elles ne disposent d'aucune connexion et leur effet précis est explicité sur leur fiche de faction.

Les Runes n'affectent pas les tuiles ennemies (à moins que cela ne soit clairement spécifié dans leur description).

Une Rune affecte les autres tuiles dès qu'elle est connectée (et pas uniquement pendant les Batailles). Une Rune est toujours active et ne peut jamais être désactivée.

L'effet d'une Rune n'est pas une attaque et ne peut pas être démultiplié par une tuile fournissant une attaque supplémentaire (comme la Rune d'Attaque Double des Seigneurs des Abysses).

REMARQUE : Les Runes peuvent être éliminées, au même titre que les tuiles Champion, et certaines d'entre elles disposent d'une Capacité Endurance.

REMARQUE : Les Runes affectent également les Bannières.

REMARQUE : En plus du symbole indiquant l'effet octroyé aux tuiles connectées, une tuile Rune peut posséder des Capacités supplémentaires (Rotation, Endurance, etc.). Ces Capacités affectent uniquement la tuile Rune et ne sont pas transmises aux tuiles qui y sont connectées.

Exemple : La Rune d'Agilité des Gardiens est connectée à deux tuiles Arbalétrier et est adjacente à un Guerrier. Les connexions permettent aux deux Arbalétriers d'utiliser la Capacité Manœuvre octroyée par la Rune, mais le Guerrier n'étant pas connecté à la Rune, il ne bénéficie pas de cette Capacité.
La Rune possède par ailleurs la Capacité Rotation permettant à la Rune de pivoter (uniquement pour la Rune). Si, suite à une rotation, le Guerrier se retrouve connecté à la Rune, il pourra alors utiliser la Capacité Manœuvre lors de ce tour.

Murmure

Traqueur, Champion des Hérauts de la Forêt

Tarris l'a vu. Le diable de la forêt est là, quelque part. Il l'a vu, oui, il l'a vu attraper Éric et Maia. Il a vu ce qui restait du cheval de guerre. Il a même reconnu l'odeur unique de mousse putride qui enveloppe ces créatures.

L'intérieur du Monolithe était sombre, véritable enchevêtrement de petits couloirs et de courbes, rendant la créature des bois impossible à repérer. « Il est futile de se battre ici », pensa-t-il. « Je vais devoir l'attirer dehors. » Il fit demi-tour en direction de la sortie. Ce fut sa dernière erreur.

Du coin de l'œil, il devina de longues griffes effilées s'enrouler autour de lui. Une fraction de seconde plus tard, il disparut dans un cri. L'écho de sa douleur résonna longtemps dans la myriade de chambres intérieures.

DESCRIPTION DES TUILES

RUNES COMMUNES À LA MAJORITÉ DES FACTIONS

RUNE DE PUISSANCE ET RUNE DE PRÉCISION

Ces Runes augmentent de 1 la force des Attaques de Mêlée et des Attaques à Distance des tuiles amies connectées.

Rune de Puissance augmentant de 1 la force des Attaques de Mêlée des tuiles connectées dans 3 directions

Rune de Précision augmentant de 1 la force des Attaques à Distance des tuiles connectées dans toutes les directions

RUNES D'ACCÉLÉRATION

Les Runes d'Accélération Mineure et Majeure augmentent respectivement de 1 et de 2 l'Initiative des tuiles amies connectées.

Rune d'Accélération Mineure affectant des tuiles connectées dans toutes les directions

Rune d'Accélération Majeure affectant des tuiles connectées dans 3 directions

Pour se souvenir facilement des tuiles bénéficiant d'une Initiative améliorée, le joueur peut placer sur ces tuiles un marqueur indiquant leurs valeurs d'Initiative modifiées.

Exemple : Si la Rune d'Accélération Majeure, augmentant l'Initiative de 2, est connectée à un Champion ayant une Initiative de 2, vous pouvez placer un marqueur Initiative 4 sur ce Champion. Ce marqueur doit recouvrir la valeur d'Initiative normale de la tuile. Il doit être retiré lorsque la tuile n'est plus sous l'influence de la Rune d'Accélération (si cela se produit pendant une Bataille, le marqueur doit être retiré à la fin de la résolution de la phase au cours de laquelle la Rune a été détruite).

- Il se peut que les effets de plusieurs Runes d'Accélération se cumulent, entraînant le Champion connecté à ces Runes à attaquer avec une Initiative supérieure ou égale à 5. Dans ce cas, placez un marqueur Initiative 5+ sur cette tuile. Lors de la résolution de la Bataille, les tuiles possédant un marqueur Initiative 5+ attaquent lors de leurs phases respectives, dans l'ordre décroissant (Initiative 7, puis 6, puis 5, etc.), et non toutes ensemble lors d'une unique phase d'Initiative 5+.

RUNE DE RÉGÉNÉRATION

Si une tuile connectée à une Rune de Régénération subit une ou plusieurs Blessures lors d'une même attaque provenant d'une source unique (d'une tuile Arène ennemie, d'une tuile Ordre, ou d'une Capacité spéciale d'un type unique comme un marqueur Poison), alors la Rune de Régénération est défaussée et toutes les Blessures sont ignorées.

Rune de Régénération pouvant se connecter dans 2 directions

Rune de Régénération pouvant se connecter dans 1 direction

Consultez la page 17 pour plus de précisions quant à l'utilisation des Runes de Régénération.

Raabiz le Rouge

Démon, Champion des Seigneurs des Abysses

« Non, je n'ai pas pu participer aux dernières batailles.
Lorsque je suis rentré de l'expédition aux Racines d'Awer, tout était déjà presque fini.
Il en fut de même pour les deux précédentes éditions de ces joutes.
Aucun Souverain ne laisserait un Général partir alors que son pays est en guerre, n'est-ce pas ?
Et malheureusement pour moi, la guerre contre les tribus ailées a duré plus d'un demi-siècle.
Attendez, je prends un instant pour savourer ces retrouvailles.
Le sable. Le Monolithe. Je n'étais pas revenu dans ces lieux saints depuis plus de soixante-dix ans. Oh, comme je suis heureux d'être de retour.
Cette arène m'a manqué.
Ce délicat parfum âpre et tenace, cette fragrance imbibée de sang, ne ressemble à aucune autre. »

DESCRIPTION DES TUILES

TUILES ORDRE

En plus des tuiles Arène, chaque joueur dispose d'un nombre variable de tuiles Ordre, décrites ci-dessous.

Ces tuiles ne peuvent pas être utilisées après le début d'une Bataille. Elles ne sont utilisables que pendant le tour de leur propriétaire.

Les tuiles Ordre ne sont pas placées sur le plateau : elles sont simplement défaussées après usage.

Les tuiles Ordre principales sont détaillées ci-dessous. D'autres tuiles Ordre, spécifiques à chaque faction (Duperie, Tir Ciblé, Retranchement, Rotation, Filet), sont détaillées sur leur fiche de faction respective.

BATAILLE

- Si un joueur utilise cette tuile, une Bataille est déclenchée.
- Cette tuile ne peut pas être utilisée si l'un des joueurs a pioché la dernière tuile de sa pile.
- Après avoir utilisé une tuile Bataille, le tour du joueur se termine immédiatement et il ne peut plus utiliser les Capacités de ses tuiles.

MANŒUVRE

- Cette tuile permet au joueur de déplacer l'une de ses tuiles de l'Arène vers une case vide adjacente et/ou de la faire pivoter selon l'orientation de son choix.
- Consultez la section Manœuvre du chapitre Problèmes Fréquents, page 18, pour plus de détails.

FEU GRÉGEOIS

- Inflige 1 Blessure à toutes les tuiles (sauf les Bannières, mais **incluant** vos propres tuiles) placées comme indiqué sur le symbole de la tuile Ordre.
- La zone d'effet du Feu Grégeois doit être entièrement située dans l'Arène, et aucune de ses cases ne peut se situer en dehors du plateau.

Exemple : Après l'utilisation d'un Feu Grégeois, ces 3 tuiles reçoivent 1 Blessure et sont éliminées.

POUSSÉE

Cette tuile permet à l'une de vos tuiles amies de repousser d'une case une tuile ennemie qui lui est adjacente, créant ainsi une distance d'une case libre entre les deux.

- La tuile ennemie ne peut pas être repoussée que de 1 case et doit être repoussée vers une case vide.
- S'il y a plus d'une case vide disponible, le joueur contrôlant la tuile ennemie choisit la case vers laquelle sa tuile est repoussée.
- La tuile repoussée ne peut pas être pivotée lors de ce mouvement (elle conserve son orientation de départ).
- S'il n'est pas possible de créer une case vide entre les deux tuiles, la Poussée ne peut pas être utilisée.

Exemple : Un Arbalétrier est encerclé par deux Champions des Seigneurs des Abysses : un Mygalomorphe et un Démon. Le joueur contrôlant les Gardiens du Royaume décide d'utiliser sa tuile Ordre Poussée. Il est impossible de repousser le Démon dans la mesure où les deux cases derrière lui sont occupées et la seule case vide adjacente est également adjacente à l'Arbalétrier réalisant la Poussée (cela ne créerait donc pas une case vide entre l'Arbalétrier et le Démon). Néanmoins, il est possible de repousser le Mygalomorphe.

Le joueur contrôlant les Seigneurs des Abysses décide de la case vers laquelle est repoussée sa tuile.

DESCRIPTION DES TUILES

PROBLÈMES FRÉQUENTS

UTILISER LES FILETS

- Un Filet neutralise une tuile adverse immédiatement après avoir été placé sur le plateau (il en va de même si vous placez un Champion avec un Filet ou si une tuile ennemie est placée sur une case neutralisée par un Filet).
- Si un Champion avec un Filet est éliminé pendant une Bataille, le Filet continue d'affecter les autres tuiles jusqu'à la fin de la phase d'Initiative actuelle, tant que le Champion équipé du Filet n'a pas été retiré du plateau. Les tuiles neutralisées ne pourront être activées qu'à partir de la prochaine phase d'Initiative, s'il y en a une.
- Une tuile neutralisée par un Filet ne peut pas manœuvrer et ne peut donc pas être repoussée. Elle ne peut pas non plus repousser le Champion équipé du Filet. Il est néanmoins possible de repousser le Champion équipé du Filet, libérant ainsi les tuiles neutralisées de l'effet du Filet, mais uniquement avec une Poussée provenant d'une autre tuile amie, non neutralisée.
- Un Champion équipé d'un Filet peut neutraliser un autre Champion équipé d'un Filet, empêchant alors ce dernier de neutraliser des tuiles (le Filet A neutralise le Filet B qui ne neutralise donc plus aucune tuile).
- Si deux Champions adverses équipés d'un Filet utilisent leurs Filets l'un sur l'autre, ils ne se neutralisent pas. C'est-à-dire que deux Filets se faisant face s'annulent et les deux Champions sont considérés comme non neutralisés (ex. : ils peuvent être déplacés normalement par une tuile Manœuvre).

RUNE DE RÉGÉNÉRATION

- Une Rune de Régénération ne peut pas être « désactivée » lorsqu'elle est connectée à une tuile. Son effet est permanent.
- Si une tuile connectée à une Rune de Régénération subit une ou plusieurs Blessures d'une même attaque en provenance d'une source unique (une tuile Arène ennemie, une tuile Ordre ou des marqueurs d'un type unique, comme des marqueurs Poison), la Rune de Régénération est défaussée et toutes les Blessures sont ignorées. Si plusieurs tuiles adverses blessent une cible connectée à une Rune de Régénération, le joueur contrôlant la Rune décide de quelle tuile attaquante les Blessures sont ignorées.
- Si une Rune est connectée à plusieurs tuiles et que toutes ces tuiles sont attaquées simultanément, le joueur contrôlant la Rune choisit laquelle de ces tuiles est régénérée par la Rune.

Exemple : La Plateforme de Combat attaque les deux tuiles Piquier lors de la même phase d'Initiative. Comme les deux tuiles sont connectées à la même Rune de Régénération, une seule d'entre elles pourra être régénérée. Le joueur contrôlant la Rune doit décider laquelle de ses tuiles est éliminée et laquelle reste dans l'Arène grâce à l'effet de la Rune de Régénération.

- Si une Rune et la tuile à laquelle elle est connectée sont frappées **simultanément** (lors d'une même phase d'Initiative), la Rune est détruite en premier et elle ne peut pas régénérer la tuile.

Exemple : Le Champion Piquier et la Rune de Régénération sont attaqués lors de la même phase d'Initiative par la Plateforme de Combat : elles doivent toutes deux être détruites et la Rune de Régénération ne peut pas sauver le Piquier.

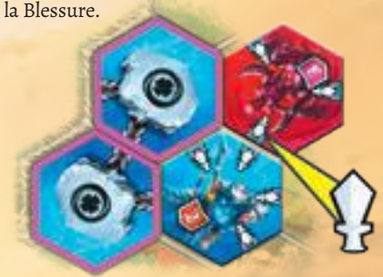
- Si une tuile connectée à deux Runes de Régénération est attaquée, le joueur contrôlant les Runes choisit laquelle des Runes régénère la Blessure.

Exemple : Le Mygalomorphe blesse le Piquier qui est connecté à 2 Runes de Régénération. Le joueur contrôlant l'Empire Draconien choisit quelle Rune régénère le Piquier et la défausse du plateau.

- Si une tuile est connectée à une Rune de Régénération, elle-même connectée à une autre Rune de Régénération, mais que les deux Runes ne sont pas connectées l'une à l'autre, la Blessure d'une attaque sera absorbée par la dernière Rune de la chaîne.

Exemple : Le Piquier est blessé par le Mygalomorphe. Cette Blessure devrait normalement être absorbée par la Rune de Régénération à laquelle il est connecté, mais comme une deuxième Rune de Régénération est connectée à la première, c'est cette dernière qui absorbera la Blessure et sera défaussée.

- Si deux Runes de Régénération sont interconnectées (elles disposent chacune d'une connexion vers l'autre Rune), le joueur les contrôlant décide laquelle des deux absorbe la Blessure.



Exemple : Le joueur contrôlant l'Empire Draconien décide laquelle des deux Runes de Régénération absorbe la Blessure infligée au Piquier.

DESCRIPTION DES TUILES

PRÉCISIONS SUR L'INITIATIVE

- La valeur d'Initiative d'une tuile ne peut pas être réduite en dessous de 0. Si tel devait être le cas, considérez que la valeur d'Initiative de cette tuile est égale à 0.
- Il n'y a pas de limite supérieure à la valeur d'Initiative d'une tuile.
- Si une tuile effectuant plusieurs attaques est connectée à une Rune d'Accélération (augmentant son Initiative), ce bonus affecte toutes ses attaques.
- Si une tuile attaque dans plusieurs directions (quel que soit le type d'attaque) et qu'elle peut réaliser ses attaques lors de plusieurs phases d'Initiative (ex. : la Guivre des Hérauts de la Forêt), elle réalise toutes ses attaques lors de chacune des phases d'Initiative indiquées.

Exemple : Lors d'une Bataille, la Guivre, connectée à une Rune d'Accélération Majeure, résoudra toutes ses attaques une première fois pendant la phase d'Initiative 4 et une deuxième fois pendant la phase d'Initiative 3.

- Une tuile ne peut réaliser ses attaques (de Mêlée ou à Distance) que pendant la phase d'Initiative correspondant à sa valeur d'Initiative actuelle. Par exemple, un Champion dispose d'une Initiative de 3, mais il est neutralisé par un Filet. Lors de cette phase, le Filet est détruit et le Champion est libéré à la fin de cette phase. Bien que, lors de la phase d'Initiative 2, le Champion soit libre, il ne peut pas attaquer, car sa valeur d'Initiative reste à 3 et cette phase est terminée.

Exemple 1 : L'Arquebusier, ayant une Initiative de 2 et bénéficiant d'un bonus d'Initiative de +1 grâce à une Rune d'Accélération Mineure adjacente (son Initiative actuelle est donc de 3), peut réaliser une Attaque à Distance lors de la phase d'Initiative 3. Si, lors de cette phase, la Rune est détruite et que l'Initiative du Champion redescend à 2, il ne peut pas réaliser une autre attaque lors de la phase d'Initiative 2.

Exemple 2 : À nouveau, l'Arquebusier de valeur d'Initiative 2 bénéficie d'un bonus de +1. Malheureusement, la Rune octroyant ce bonus est neutralisée par un Filet et n'affecte donc pas ce Champion. À la fin de la phase d'Initiative 3, le Filet est détruit et l'Initiative du Champion remonte à 3. La phase d'Initiative 3 étant finie, la phase suivante débute et le Champion ne peut pas attaquer lors de la phase d'Initiative 2.

MANŒUVRE

- Bien que les tuiles ne bougent normalement pas une fois qu'elles ont été placées sur le plateau, certains effets permettent aux joueurs de déplacer leurs tuiles Arène (Capacité d'une Bannière, effet d'une Rune, Capacité propre à la tuile, Ordre Manœuvre, etc.). Il n'y a pas de limite au nombre de Manœuvres que vous pouvez réaliser lors de votre tour avec une tuile Arène, à condition que chacune de ces Manœuvres soit la conséquence d'une action différente (chaque effet ne vous permet de déplacer qu'une tuile par tour).

Exemple : Le joueur contrôlant l'Empire Draconien décide d'utiliser la Rune d'Agilité et déplace son Champion vers une case adjacente. Ensuite, il joue un Ordre Manœuvre et déplace à nouveau le Chevalier. Enfin, il utilise la Capacité Manœuvre du Chevalier afin de le placer de manière adjacente à la Bannière ennemie, en changeant en même temps son orientation.

Tarris Roberouge

Arquebusier, Champion de l'Empire Draconien

« Messieurs, n'oubliez pas ! L'arène ne ressemble à aucun des champs de bataille que vous avez pu voir auparavant. La plupart de vos entraînements, aussi rigoureux soient-ils, ne vous serviront à rien. Oubliez les procédures. Oubliez la formation compacte ! Dès que nous serons là-bas, nous devrons nous adapter à l'environnement.
Obscurité, couloirs, tunnels. Ne tentez pas de rester groupés ! Notre tâche consiste uniquement à trouver une bonne position et à tirer sur tout ce qui bouge. Ce n'est pas un champ de bataille ordinaire, mais vous pourrez tout de même y laisser votre peau... et je vous donne l'ordre de rester en vie, compris ? »

MONOLITHES

Depuis des décennies, les participants à ces jeux meurtriers étudient les secrets du Monolithe, se préparant constamment au prochain affrontement. Les passages secrets et les pièges, les anciens sorts liés aux segments de pierre et les dangers des tunnels qui le parcourent – un savoir lentement consolidé et jalousement gardé par chacune des factions. Viennent s'ajouter à cela les innovations, les stratégies et les stratagèmes incessants de vos ennemis. Vous aurez tôt fait de réaliser combien l'Arène du Monolithe peut s'avérer dynamique et dangereuse.

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec les règles de base, et après que vous avez expérimenté chacune des factions au cœur de la Bataille, il est temps d'introduire les Monolithes dans vos parties.

Chaque joueur va préparer son Monolithe avant de jouer, en prenant soin de placer sa Bannière dans son segment supérieur et une tuile Arène de son choix dans chacun des deux segments restants.

Au cours de la partie, le Monolithe va se déployer et se déplacer à plusieurs reprises. En faisant bon usage des tuiles cachées à l'intérieur, le Monolithe peut faire basculer la partie ! Grâce aux Monolithes, vos tuiles préférées seront disponibles dès le début de la partie. Planifiez votre stratégie et surprenez votre adversaire avec de savantes tactiques !

MISE EN PLACE

Après avoir déplié le plateau et choisi une faction, chaque joueur prend les 3 segments de Monolithe de la couleur de son choix.

Le joueur isole la Bannière de sa faction et prépare son Monolithe : il place sa Bannière dans l'un des segments du Monolithe. Il choisit secrètement deux tuiles Arène de sa faction et les place chacune dans l'un des segments restants. Il forme ensuite une pile avec les trois segments de Monolithe, en prenant soin de mettre le segment contenant la Bannière au sommet de la pile : il forme ainsi son Monolithe « assemblé ».

À tout moment de la partie, le joueur peut consulter les tuiles des segments inférieurs de son Monolithe. Les adversaires découvriront ces tuiles seulement lorsque le Monolithe sera déployé.

Une fois les Monolithes préparés, chaque joueur mélange les tuiles de sa faction et prépare la partie normalement. Les Monolithes sont placés sur le plateau comme les Bannières lors d'une partie standard.

Exemple : Un Monolithe assemblé avec des tuiles des Seigneurs des Abysses.

MONOLITHE ASSEMBLÉ

Tant que le Monolithe est assemblé, il est considéré comme une Bannière normale. La tuile Bannière est **toujours** placée dans le segment supérieur du Monolithe assemblé.

DÉPLOYER LE MONOLITHE

Lors de son tour, après avoir pioché des tuiles et défaussé au moins l'une d'elles, un joueur peut décider de déployer son Monolithe. Dans ce cas, il ne peut pas placer de tuiles sur le plateau lors de son tour, mais peut jouer des tuiles Ordre et utiliser les Capacités de ses tuiles présentes dans l'Arène.

EXCEPTION : Si, après avoir déployé son Monolithe, au moins l'un de ses segments est vide, le joueur peut placer dans ce segment l'une des tuiles Rune ou Champion qu'il a piochées au début de son tour.

Pour déployer son Monolithe, le joueur retire les deux segments inférieurs situés sous la Bannière. Un segment contenant la Bannière ne peut pas être déplacé/pivoté et doit rester, inchangé, sur la même case.

Les deux autres segments peuvent être placés sur n'importe quelle case vide du plateau à condition qu'une fois déployé chacun des trois segments soit connecté à au moins l'un des autres segments. Les segments peuvent être librement pivotés lors du déploiement.

Une fois déployé, le Monolithe reste déployé jusqu'à la fin de la prochaine Bataille, après laquelle il est automatiquement assemblé (voir détails ci-dessous).

- Si la Bannière est neutralisée par un Filet, le Monolithe peut quand même être déployé et assemblé.
- Le Monolithe ne peut pas être déployé si, par manque de cases vides, il est impossible de placer les deux autres segments sur le plateau (en respectant la règle d'intégrité ci-dessous). Il est interdit de placer un segment d'un Monolithe déployé sur un autre segment de Monolithe (même vide) et de placer un segment de Monolithe vide sous une tuile déjà placée sur le plateau.

RÈGLE D'INTÉGRITÉ DU MONOLITHE

À tout moment de la partie, chacun des trois segments d'un Monolithe doit être connecté à au moins un autre segment de ce Monolithe. Par ailleurs, une tuile placée dans le segment d'un Monolithe ne peut pas en être retirée en suivant les règles normales : la tuile est retirée du plateau et du Monolithe uniquement lorsqu'elle est détruite.

MONOLITHES

Mouvement autorisé : Le joueur peut déployer son Monolithe sur les cases indiquées.

Mouvement interdit : Une seule case vide n'est pas suffisante pour déployer le Monolithe.

Mouvement autorisé : Le joueur peut déployer son Monolithe sur les cases indiquées.

Mouvement interdit : Le joueur ne peut pas déployer son Monolithe sur la case d'un Monolithe adverse (même si l'extrémité est vide).

ASSEMBLER LE MONOLITHE

Un Monolithe s'assemble toujours automatiquement après une Bataille. Les deux segments sont replacés sous le segment contenant la Bannière qui, comme lors du déploiement, doit rester inchangée et sur la même case. Un Monolithe peut être assemblé même si l'un de ses segments inférieurs est vide ou contient une tuile ennemie (voir détails ci-dessous). Les marqueurs Blessure et Poison restent sur les tuiles lorsque le Monolithe est assemblé.

L'assemblage automatique du Monolithe à la fin d'une Bataille est la seule manière d'assembler un Monolithe. Contrairement au déploiement, un joueur ne peut pas choisir volontairement d'assembler son Monolithe.

À son tour, le joueur peut déployer un Monolithe qui a été automatiquement assemblé à la fin de la Bataille en utilisant les règles normales de déploiement.

RÈGLES DU MONOLITHE

Une tuile placée sur un segment de Monolithe ne bénéficie d'aucune protection supplémentaire. Lors d'une Bataille, une tuile placée dans le segment d'un Monolithe déployé peut être détruite, laissant le segment vide. Ce segment vide est considéré comme n'importe quelle case vide de l'Arène (par exemple lorsqu'il s'agit de vérifier si l'Arène est pleine, ce qui pourrait déclencher automatiquement une Bataille : cela signifie que chaque joueur peut y placer ou y déplacer une tuile Arène).

Un Monolithe assemblé est considéré comme une Bannière normale.

MONOLITHES

PROBLÈMES FRÉQUENTS

Une tuile neutralisée ne peut pas être déplacée, donc si un segment du Monolithe contient une tuile neutralisée par un Filet, ce Monolithe ne pourra pas s'assembler après une Bataille. Mais comme une Bannière n'est pas déplacée lorsque le Monolithe est déployé et assemblé, il pourra continuer de le faire même si cette Bannière est neutralisée.

Exemple : Si la Bannière est neutralisée, le Monolithe peut toujours s'assembler (image de gauche). En revanche, si une autre tuile du Monolithe est neutralisée par un Filet, le Monolithe restera déployé à la fin de la Bataille (image de droite).

Les tuiles localisées dans les segments d'un Monolithe sont toujours déplacées avec ces segments : elles peuvent donc être repoussées, déplacées, etc., tant que la règle d'intégrité du Monolithe est respectée.

Exemple : Le joueur contrôlant les Gardiens du Royaume doit jouer l'Ordre Poussée de façon à maintenir l'intégrité du Monolithe.

Un Monolithe contenant une tuile adverse dans l'un de ses segments peut être assemblé (et ultérieurement déployé). Lorsqu'il est déployé, le propriétaire du Monolithe décide où placer chacun des segments, y compris ceux contenant des tuiles adverses : c'est en revanche au joueur contrôlant la tuile de choisir son orientation. UNE FOIS CES TUILES PLACÉES, le propriétaire du Monolithe décide de l'orientation de sa tuile dans le segment restant (et la Bannière reste toujours dans la même position).

REMARQUE : Le déploiement est considéré comme simultané pour les trois segments. Cette précision peut être utile pour résoudre certains effets spéciaux (par exemple les Filets).

Furmir Bradefût

Disciple, Champion des Gardiens du Royaume

« Pardon. Excusez-moi, c'est bien là le combat, ou je me suis encor' gouré d'endroit ? J'ai dormi un peu trop longtemps, car j'ai point entendu les gongs de guerre, et v'là qu'j'vois des types courir après un cinglé à cornes armé d'une gigantesque épée. C'est là, alors ? Oui ? Oh, génial ! Bon, ca ne vous dérange pas si je vous emprunte l'tabouret ? J'n'arrive point à trouver ma hache et j'ai vraiment b'soin d'quequ'chose à balancer. »

VARIANTES

Partie en équipe (2 contre 2)

Ce mode vous permet de faire s'affronter deux équipes, chacune composée de deux joueurs. La partie se déroule normalement à l'exception des ajustements suivants :

Lors de la mise en place, les joueurs sont répartis, aléatoirement ou selon leur choix, en deux équipes.

Chaque joueur reçoit la tuile Alliance correspondant à son équipe, et chaque équipe dispose d'un marqueur Résistance commun pour suivre la Résistance de ses Bannières.

ORDRE DE JEU : Lorsque vous déterminez l'ordre de jeu, assurez-vous que les joueurs d'une même équipe ne jouent pas l'un après l'autre. Si l'une des équipes est composée des joueurs A et B, et que les joueurs C et D forment l'autre équipe, alors le tour de jeu doit s'organiser de la sorte : A-C-B-D. Pour suivre facilement le joueur dont c'est le tour, les joueurs peuvent utiliser la tuile Joueur Actif.

Chaque équipe place son marqueur Résistance de l'Alliance sur la case 20 de la piste de Résistance, c'est-à-dire que les joueurs d'une même équipe disposent d'une réserve commune de Résistance pour leurs Bannières. Toute Blessure infligée à l'une des Bannières d'une équipe entraîne le déplacement du marqueur commun.

DÉBUT DE LA PARTIE : Le premier joueur pioche une tuile, le deuxième joueur en pioche deux et le troisième joueur en pioche trois. Une fois cette séquence résolue, chaque joueur pioche normalement ses tuiles.

La règle de défausse des tuiles est la même que pour une partie standard (voir le chapitre Début de la partie, page 5).

BATAILLE FINALE : Lorsque n'importe quel joueur pioche la dernière tuile de sa pile, chaque autre joueur joue un dernier tour. Ensuite, la Bataille Finale est déclenchée.

Tous contre un

Les règles des parties en équipe (2 contre 2) s'appliquent à l'exception des ajustements suivants :

Le premier joueur (appelé le joueur solo) joue contre les joueurs 2 et 3 qui forment une équipe. Le joueur solo place le marqueur Résistance de sa faction sur la case 20 de la piste de Résistance, tout comme l'équipe qui y place le marqueur Résistance de l'Alliance.

ORDRE DU TOUR : Les tours des joueurs formant l'Alliance ne se suivent pas et ils jouent alternativement avec le joueur solo. Si l'équipe est composée des joueurs A1 et A2, et que le joueur solo est le joueur B, l'ordre du tour sera : A1-B-A2-B-A1-B-etc.

RÈGLES DU JEU EN ÉQUIPE

Les tuiles des joueurs de l'Alliance sont dites Alliées. Voici les modifications de règles les concernant :

- Les bonus des Runes et des Bannières affectent également les tuiles Alliées.
- Les tuiles Ordre Manœuvre / Téléportation / Rotation peuvent être jouées sur les tuiles Alliées. Les joueurs de l'Alliance peuvent utiliser les Capacités de Manœuvre des tuiles Alliées lors de leur tour.
- Un Ordre Poussée ne peut pas être joué sur une tuile Alliée.
- Les tuiles Alliées ne peuvent pas s'infliger de Blessures. Les Attaques à Distance passent au travers des tuiles Alliées comme au travers des tuiles amies.
- Les Filets ne neutralisent pas les tuiles Alliées.
- L'équipe réduisant la Résistance de l'équipe adverse (ou du joueur solo) à 0 remporte la partie. Si aucune équipe n'y parvient avant la fin de la partie, l'équipe ayant la plus grande Résistance après la Bataille Finale l'emporte.

Les tuiles Alliance (une par membre de l'Alliance) et les marqueurs Résistance (un pour chaque Alliance).

AUTEUR : Michał Oracz
CONCEPTION GRAPHIQUE : Ewa Kostorz, Rafał Szyma
PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka
ILLUSTRATIONS : Jakub Fajtanowski, Aleksandar Mihailovic, Raypier Art, Nakarin Sukontakorn, Otto Szatmari (couverture), Bogdan Tufecciu (plateau)
RÈGLES : Michał Oracz, Grzegorz Polewka, Joanna Kijanka, Łukasz Piechaczek
RELECTURE FRANÇAISE : Robin Houpier, Alain Wernert
ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

© 2019 IELLO
9, av. des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT, France

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
All rights reserved.

Tous droits réservés.
Toute reproduction, publication des règles du jeu, de son matériel ou de ses illustrations sans l'autorisation de Portal Games et de Iello est strictement interdite.

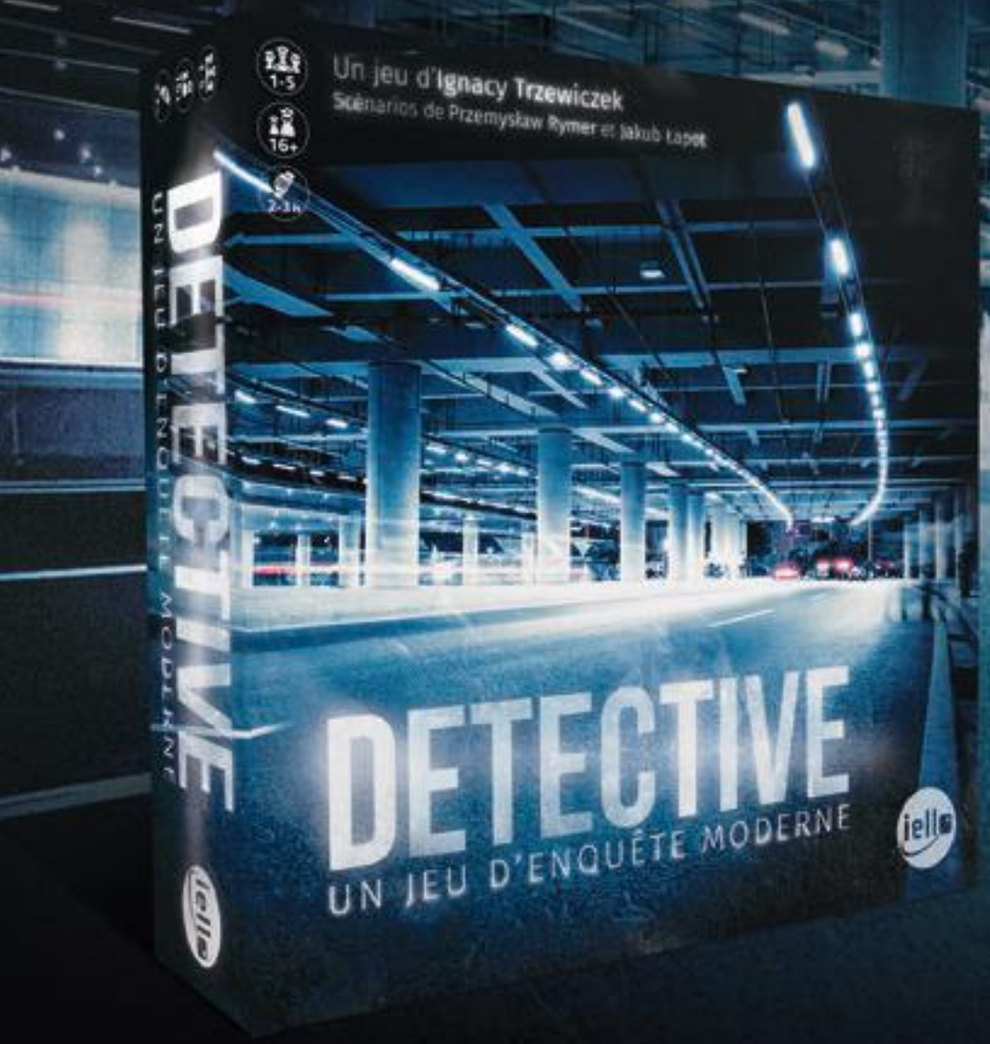
Cher joueur, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il manque quoi que ce soit dans votre exemplaire, nous en sommes désolés. Merci de nous le signaler sur : sav@iello.fr

Nos testeurs et relecteurs : Wojciech, Marta K., Michał, Patryk, Arkadiusz, Basia, Bartosz, Marcin O., Marcin S., Marta S., Jakub, Łukasz, Przemek, Jakub R., Radosław, Jakub S. Un grand merci à tous !

Un jeu d'**Ignacy Trzewiczek**
Scénarios de **Przemysław Rymer** et **Jakub Łapot**

DETECTIVE

UN JEU D'ENQUÊTE MODERNE



VOUS NE JOUEZ PAS À L'ENQUÊTEUR, VOUS ÊTES UN ENQUÊTEUR !

AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES 2019
EXPERT