

# RAPPEL DES PHASES DE JEU

## HÉROS

### V.B. TOUR DES HÉROS · P.11

- 1 ENTRETIEN DE DÉBUT DE TOUR DES HÉROS
- 2 RÉSOLUTION DES EFFETS DE DÉBUT DE TOUR DES HÉROS
- 3 DÉCLARATION DE L'ÉTAT DES HÉROS (cf. page 12)
- 4 DÉSIGNATION DU HÉROS EN ACTION (cf. page 12)
  - UN HÉROS EST ACTIF ET SOUHAITE AGIR
  - OU
  - AUCUN HÉROS N'EST ACTIF, OU NE SOUHAITE AGIR
- 5 ACTION DU HÉROS (cf. page 12)
- 6 RÉSOLUTION DES EFFETS DE FIN DE TOUR DES HÉROS (cf. page 12)
- 7 ENTRETIEN DE FIN DE TOUR DES HÉROS (cf. page 12)



### V.C.1. ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU HÉROS · P.13

- [a] DÉCLARATION DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS
- [b] DÉSIGNATION DE LA CIBLE DE L'ATTAQUE
- [c] DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
  - CASE ACTION NON SATURÉE
  - OU
  - CASE ACTION DÉJÀ SATURÉE
- [d] CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- [e] AJOUT DES BONUS D'ARME
- [f] JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- [g] RELANCES (cf. page 14)
- [h] DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS (cf. page 14)
- [i] DÉFENSE ET BLESSURES (cf. page 14)
- [j] FIN DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

### V.C.2. ATTAQUE À DISTANCE DU HÉROS · P.15

- [a] DÉCLARATION DE L'ATTAQUE À DISTANCE
- [b] DÉSIGNATION DE LA CIBLE DE L'ATTAQUE
- [c] DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
  - CASE ACTION NON SATURÉE
  - OU
  - CASE ACTION DÉJÀ SATURÉE
- [d] CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- [e] AJOUT DES BONUS D'ARME ET DE SURPLOMB
- [f] JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- [g] RELANCES
- [h] DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- [i] DÉFENSE ET BLESSURES
- [j] FIN DE L'ATTAQUE À DISTANCE



### V.C.3.a. MANIPULATION COMPLEXE DU HÉROS · P.17

- #### V.C.4. RÉFLEXION COMPLEXE DU HÉROS · P.20
- i DÉCLARATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE
  - ii DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
    - CASE ACTION NON SATURÉE
    - OU
    - CASE ACTION DÉJÀ SATURÉE
  - iii CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
  - iv AJOUT DES BONUS D'OUTILS
  - v JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
  - vi RELANCES
  - vii DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
    - SUCCÈS SUFFISANTS
    - OU
    - SUCCÈS INSUFFISANTS
  - viii RÉALISATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE
  - ix FIN DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE

### V.C.3.b. MANIPULATION AUTOMATIQUE DU HÉROS · P.19

- #### V.C.4. RÉFLEXION AUTOMATIQUE DU HÉROS · P.20
- i DÉCLARATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE
  - ii DÉPENSE D'UN CUBE D'ÉNERGIE
    - CASE ACTION NON SATURÉE
    - OU
    - CASE ACTION DÉJÀ SATURÉE
  - iii RÉALISATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE
  - iv FIN DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE



### V.C.5. MOUVEMENT · P.21

- [a] DÉCLARATION DU MOUVEMENT
- [b] CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE POINTS DE DÉPLACEMENT
- [c] BONUS DE POINTS DE DÉPLACEMENT AU PREMIER MOUVEMENT
- [d] CHOIX DU TYPE DE DÉPLACEMENT
- [e] DÉTERMINATION DU COÛT DU DÉPLACEMENT
- [f] DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
- [g] DÉPENSE DES POINTS DE DÉPLACEMENT
- [h] DÉPLACEMENT DE LA FIGURINE
- [i] RÉSOLUTION DES EFFETS DE LA ZONE DE DESTINATION
- [j] FIN DU DÉPLACEMENT
  - NOUVEAU DÉPLACEMENT
  - OU
  - PAS D'AUTRE DÉPLACEMENT
- [k] FIN DE DU MOUVEMENT



## IV. STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU · P.8

- A ENTRETIEN DU TOUR DE JEU
- B TOUR DU CAMP AYANT L'INITIATIVE
- C VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE · 1
  - NON-VÉRIFIÉES
  - OU
  - VÉRIFIÉES
- D TOUR DU CAMP N'AYANT PAS L'INITIATIVE
- E VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE · 2
  - NON-VÉRIFIÉES
  - OU
  - VÉRIFIÉES
- FIN DE PARTIE

## VII. DÉFENSE · P.38

- A DÉCLARATION D'UNE DÉFENSE
- B DÉPENSE DE CUBES D'ÉNERGIE
- C CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- D AJOUT DES DÉS DE DÉFENSE AUTOMATIQUE
- E JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- F RELANCES
- G DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- H DÉTERMINATION DU NOMBRE DE BLESSURES
- I FIN DE LA DÉFENSE

## VIII. RELANCE · P.41

- A DÉCLARATION DES RELANCES
- B RELANCES GRATUITES
- C RELANCES PAYANTES
  - RELANCE NON SATURÉE
  - OU
  - RELANCE SATURÉE
- D DÉPENSE DE CUBES D'ÉNERGIE
- E JET DES DÉS CHOISIS
- F FIN DES RELANCES

# RAPPEL DES PHASES DE JEU

## VILAINS

### VI.B • TOUR DU VILAIN • p.30

- 1 ENTRETIEN DU TOUR DU VILAIN
- 2 RÉSOLUTION DES EFFETS DE DÉBUT DE TOUR DU VILAIN
- LE VILAIN ACTIVE 1 OU 2 TUILES **ou** LE VILAIN N'ACTIVE AUCUNE TUILE
- 3 ACTIVATION DE LA PREMIÈRE TUILE
- 4 ACTIVATION DE LA SECONDE TUILE
- 5 RÉSOLUTION DES EFFETS DE FIN DE TOUR DU VILAIN

### VI.B.3 • ACTIVATION DE LA PREMIÈRE TUILE • p.30

- a) DÉCLARATION DE L'ACTIVATION D'UNE TUILE
- b) DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
- c) REPOSITIONNEMENT DE LA TUILE
- d) ACTIVATION DES PERSONNAGES CONTRÔLÉS PAR LA TUILE
- e) FIN DE L'ACTIVATION DE LA TUILE

### VI.C • ACTIVATION D'UN PERSONNAGE CONTRÔLÉ PAR UNE TUILE • p.32

- 1 DÉSIGNATION D'UN PERSONNAGE
- 2 PREMIÈRE ÉTAPE DE MOUVEMENT
- 3 DÉCLARATION D'UNE ACTION AUTRE QUE LE MOUVEMENT
- 4 RÉALISATION DE L'ACTION
- 5 RÉPÉTITION DE L'ACTION
- 6 DEUXIÈME ÉTAPE DE MOUVEMENT
- 7 FIN DE L'ACTIVATION DU PERSONNAGE



### VI.D.1 • ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS DU PERSONNAGE • p.33

- a) DÉCLARATION DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS
- b) DÉSIGNATION DE LA CIBLE DE L'ATTAQUE
- c) CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- d) JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- e) RELANCES
- f) DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- g) DÉFENSE ET BLESSURES
- h) FIN DE L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

### VI.D.2 • ATTAQUE À DISTANCE DU PERSONNAGE • p.34

- a) DÉCLARATION DE L'ATTAQUE À DISTANCE
- b) DÉSIGNATION DE LA CIBLE DE L'ATTAQUE
- c) CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- d) JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- e) RELANCES
- f) DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- g) DÉFENSE ET BLESSURES
- h) FIN DE L'ATTAQUE À DISTANCE



### VI.D.3.a • MANIPULATION COMPLEXE DU PERSONNAGE • p.35

#### VI.D.4 • RÉFLEXION COMPLEXE DU PERSONNAGE • p.36

- i) DÉCLARATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE
- ii) CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- iii) JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- iv) RELANCES
- v) DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- SUCCÈS SUFFISANTS **ou** SUCCÈS INSUFFISANTS
- vi) RÉALISATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE
- viii) FIN DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION COMPLEXE

### VI.D.3.b • MANIPULATION AUTOMATIQUE DU PERSONNAGE • p.35

#### VI.D.4 • RÉFLEXION AUTOMATIQUE DU PERSONNAGE • p.36

- i) DÉCLARATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE
- ii) RÉALISATION DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE
- iii) FIN DE LA MANIPULATION / RÉFLEXION AUTOMATIQUE



### VI.C.5 • MOUVEMENT • p.21

- a) DÉCLARATION DU MOUVEMENT
- b) CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE POINTS DE DÉPLACEMENT
- c) BONUS DE POINTS DE DÉPLACEMENT AU PREMIER MOUVEMENT
- d) CHOIX DU TYPE DE DÉPLACEMENT
- e) DÉTERMINATION DU COÛT DU DÉPLACEMENT
- f) DÉPENSE DES CUBES D'ÉNERGIE
- g) DÉPENSE DES POINTS DE DÉPLACEMENT
- h) DÉPLACEMENT DE LA FIGURINE
- i) RÉSOLUTION DES EFFETS DE LA ZONE DE DESTINATION
- j) FIN DU DÉPLACEMENT
- NOUVEAU DÉPLACEMENT **ou** PAS D'AUTRE DÉPLACEMENT
- k) FIN DE DU MOUVEMENT

## IV • STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU • p.8

- A ENTRETIEN DU TOUR DE JEU
- B TOUR DU CAMP AYANT L'INITIATIVE
- C VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE • 1
- NON-VÉRIFIÉES **ou** VÉRIFIÉES
- D TOUR DU CAMP N'AYANT PAS L'INITIATIVE
- E VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE • 2
- NON-VÉRIFIÉES **ou** VÉRIFIÉES
- FIN DE PARTIE

## VII • DÉFENSE • p.38

- A DÉCLARATION D'UNE DÉFENSE
- B DÉPENSE DE CUBES D'ÉNERGIE
- C CONSTITUTION DE LA RÉSERVE DE DÉS
- D AJOUT DES DÉS DE DÉFENSE AUTOMATIQUE
- E JET DE LA RÉSERVE DE DÉS
- F RELANCES
- G DÉTERMINATION DU NOMBRE DE SUCCÈS
- H DÉTERMINATION DU NOMBRE DE BLESSURES
- I FIN DE LA DÉFENSE

## VIII • RELANCE • p.41

- A DÉCLARATION DES RELANCES
- B RELANCES GRATUITES
- C RELANCES PAYANTES
- RELANCE NON SATURÉE **ou** RELANCE SATURÉE
- D DÉPENSE DE CUBES D'ÉNERGIE
- E JET DES DÉS CHOISIS
- F FIN DES RELANCES

