

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

ARENA

THE CONTEST

Bienvenue, héros ! Êtes-vous prêt à entrer dans l'arène et à vivre des batailles épiques ?

Ceci est le **guide de votre Premier match**, avec toutes les règles essentielles dont vous avez besoin pour jouer. S'il reste des questions après la lecture du **livret de règles**, vous pouvez utiliser ce guide comme aide supplémentaire.

Arena : the Contest se joue à tour de rôle. Un **tour** de jeu, c'est le moment où vous activez votre **Combattant**. Pendant votre tour, vous pouvez jouer, dans n'importe quel ordre :

- **1 Action principale** : réalisez une **Attaque** ou une **Action héroïque** ;
- **1 Action de Déplacement** : déplacez votre **Combattant** à travers la **zone de combat**.

Modes de jeu

PvP - Compétitif :

La compétition : deux équipes de Héros se battent jusqu'à ce qu'une équipe soit complètement éliminée.

PvE - Coopératif :

Mission : faire face à de terribles méchants et défis pour atteindre l'objectif de la quête.

Combat de boss : affrontez un ennemi mortel, capable d'affronter une équipe complète de Héros.

- Les **missions** et les **combats de boss** peuvent se jouer individuellement (en tant que matchs individuels) ou en continu, lors d'une **campagne épique**.

- Consultez le **Guide des quêtes** et le **Livret des campagnes** pour plus d'informations sur les quêtes PvE.

Types de combattants

Il y a sept **types de combattants** qui indiquent la fonction principale d'un Héros au combat.

Mêlée	À distance
Brute <i>Des guerriers sauvages qui infligent d'énormes dégâts.</i>	Guérisseur <i>Des supporters fiables qui guérissent et renforcent les alliés.</i>
Tacticien <i>Des combattants agiles qui profitent des alliés et neutralisent les ennemis.</i>	Tireur <i>Des guerriers mortels qui excellent dans le combat à distance.</i>
Tank <i>De puissants défenseurs qui se moquent des ennemis et protègent les alliés.</i>	Contrôleur <i>Des combattants débrouillards qui bloquent et attaquent plusieurs ennemis.</i>
Costaud <i>Des combattants résilients qui ripostent contre les ennemis et qui résistent à beaucoup de dommages.</i>	

Créer votre équipe

- **PvP** : chaque équipe choisit 3 ou 4 Héros (le même nombre dans chaque équipe).
- **PvE** : chaque joueur choisit 4 Héros pour former une équipe.

Chaque Héros dans une équipe doit avoir un **type de combattants** différent.

Après avoir choisi, prenez le **kit du Héros** de chaque héros.



1. **Fiche de Héros** : affiche les **statistiques**, les **attaques** et la **puissance passive** d'un Héros.
2. **Carte d'Attaque** : donne les informations détaillées sur une attaque et aide à en suivre les **effets**.
3. **Figurine** : indique la position actuelle d'un Héros sur la **zone de combat**.
4. **Jeton Héros** : utilisé pour afficher les PV actuels d'un Héros sur la **piste des PV** (points de vie).

Ensuite, chaque équipe prend 1 **jeton d'équipe**, 2 **cartes Action héroïque** et 1 **dé à vingt faces**.



1. **Jeton d'équipe** : indique l'**ordre des tours** des Héros et la disponibilité des **Attaques spéciales** pour chaque équipe.
2. **Cartes Action héroïque** :
 - Au début du match, chaque équipe choisit secrètement 2 Actions héroïques. Chacune d'elle ne peut être réalisée qu'une seule fois au cours du match.
 - Toutes les règles du jeton d'équipe sur les attaques spéciales s'appliquent aux Actions héroïques. Ainsi, vous ne pouvez pas en réaliser une lorsque votre jeton d'équipe se trouve du côté « No Special ».
3. **Dé** : lancez le dé pour chaque coup d'une attaque pour déterminer si elle touche ou pas.

Personnalisation et apprentissage

Pour les matchs d'introduction, les règles avancées de **Contre-attaque**, **Esquive**, **Encerclement** et **Concentration** peuvent être ignorées. De cette manière, la **condition Hâte** est ignorée. Une fois que vous vous êtes familiarisé avec le jeu, essayez les règles avancées. Elles améliorent grandement les stratégies de positionnement.

Il y a aussi des **objets magiques**, des caractéristiques optionnelles qui rendent le jeu encore plus dynamique. Leurs règles se trouvent dans le livret de règles.



Objets magiques :

Artefacts : objets mystiques qui rehaussent la polyvalence et les pouvoirs d'un héros.

Parchemins : sorts qui rendent le jeu imprévisible et permettent des stratégies de bluff.

Commencer un match PvP

Préparer l'arène

Vous pouvez créer n'importe quel scénario en utilisant les **tuiles**. Vous pouvez également utiliser l'option de scénario préétabli se trouvant au dos du plateau.

Placer les tuiles



Barrière
murs et
portes fermées.



Obstacle
statues, coffres,
leviers et orbes.



Terrain
lave, autels, points de
téléportation et ruines.

Les joueurs peuvent construire un champ de bataille personnalisé, de la manière qu'ils veulent, ou bien suivre la procédure de mise en place ci-dessous :

- Chaque équipe prend 4 tuiles.
- Les deux équipes lancent un dé. Le gagnant (le plus grand nombre) commence en plaçant une tuile n'importe où sur la zone de combat.
- Les équipes en placent chacune leur tour jusqu'à ce que toutes les tuiles soient posées. Les tuiles ne peuvent pas être placées de façon adjacente.

Choisir les Héros

La sélection des Héros suit le même schéma : le vainqueur du jet de dé choisit en premier et les équipes choisissent à tour de rôle leurs Héros. Les restrictions sont les suivantes :

- Les équipes doivent avoir 3 ou 4 Héros.
- Les deux équipes doivent commencer avec le même nombre de Héros.
- Un seul Héros de chaque rôle de combat peut faire partie d'une équipe.

Une fois que les Héros ont été choisis, les équipes prennent leurs **kits du Héros** (voir page 1) et placent leurs **jetons Héros** sur la **piste des PV** en fonction de leur statistique en **points de vie** (PV).

Les jetons Héros ont une bordure blanche et une noire pour distinguer les équipes sur la piste des PV.



Déployer les Héros

Les deux équipes lancent un dé. L'équipe gagnante choisit la moitié de la zone de combat (coordonnées numériques) et place un Héros sur l'une de ses cases. Ce Héros sera le premier à réaliser un tour.

Les Héros peuvent être placés n'importe où sur la moitié de zone de combat de leur équipe. Les équipes déploient chacune leur tour des Héros, jusqu'à ce que tous soient placés.

Les tours suivront l'ordre dans lequel les Héros ont été placés. Pour respecter cet ordre, arrangez les fiches de Héros de votre équipe, de gauche à droite, au fur et à mesure que vous les déployez. L'autre équipe doit faire de même de l'autre côté de la table.

Ordre du tour

L'ordre du tour correspond à l'ordre dans lequel les Héros ont été déployés (et les fiches de héros rangées). Il est suivi grâce aux jetons d'équipe.

Au début du match, les équipes doivent placer leur jeton d'équipe sur leur fiche de Héros la plus à gauche (appartenant au premier Héros qui va agir pour eux). À la fin du tour du Héros, déplacez-le vers la droite (prochain Héros à agir).

Suivez ce modèle à chaque tour de Héros. Quand il n'y a pas de fiches de Héros à droite, remplacez le jeton d'équipe sur le premier Héros.

Les équipes jouent chacune leur tour, suivant l'ordre du tour de chaque équipe. En mode PvP, les Héros d'une même équipe ne jouent jamais de tours consécutifs. Voir les exemples :



Après la mort d'un Héros, les équipes continuent d'alterner indépendamment, en suivant l'ordre de chaque équipe. Par exemple, si **B** meurt :



Quête

Introduction

Un résumé du contexte, de vos ennemis et de vos objectifs.

Cela indique les **objectifs** de la quête et le nombre de **points d'expérience** (XP) que vaut chacun. Atteindre l'objectif principal met fin à la quête.

Description

Cela décrit les caractéristiques spéciales du scénario, les salles, les Méchants, les tuiles et les événements.

- **Événements** : au cours de la quête, certaines actions spécifiques déclenchent des événements (nouveaux ennemis, ouverture des portes, etc.).

Ennemis

Cela affiche les statistiques et les attaques des ennemis de la mission. Si c'est un Boss, vérifiez sa fiche de boss et ses cartes d'attaque.

Contenu

Cela affiche toutes les pièces du jeu utilisées dans le match.

La carte des quêtes

Cela indique la position initiale des tuiles et des ennemis (débutants et futurs aussi). Les icônes avec une bordure blanche indiquent les ennemis sur la grille quand la quête commence. Chaque événement aura une couleur de bordure distincte, détaillée sur les instructions.



Les ennemis

Il y a cinq catégories génériques d'ennemis pour représenter tous les Méchants et les boss que vous rencontrerez dans les missions :

- **Sentinelle** : Méchant de mêlée rencontré dans les quêtes ;
- **Soldat** : Méchant de mêlée avec une portée étendue ;
- **Tireur d'élite** : homologue à distance des Sentinelles ;
- **Seigneur de guerre** : ennemi puissant et unique ;
- **Boss** : ennemi le plus redoutable à affronter.

Kit du Méchant : carte Méchant, figurine Méchant et jeton Méchant.



Kit du dragon : fiche du dragon, cartes d'attaque, figurine du dragon et jetons du dragon.



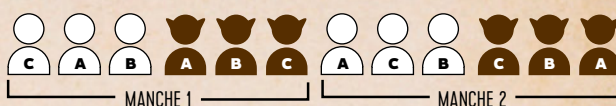
Commencer un match PvE

- Choisissez une *mission* ou un *combat de boss* dans le guide des quêtes ;
- Suivez les instructions du guide des quêtes pour préparer la zone de combat. Prenez les composants nécessaires, placez les tuiles et les Méchants.
- Déployez les Héros : placez les Héros dans n'importe quelle case avec des escaliers (un Héros par case).
- Placez les jetons en fonction de l'état des Points de Vie de chaque combattant.
- Certaines quêtes nécessitent également d'autres jetons (statue, portes, minuteur, etc.).

Ordre du tour

- Une **manche** est composée d'un ensemble de tous les tours des Héros et des Méchants. Les Héros commencent toujours la manche. Après que tous les Héros ont joué leur tour, tous les ennemis jouent le leur. Ceci met fin à la manche.
- À chaque manche, les Héros et les ennemis peuvent jouer leur tour à n'importe quel moment, dans l'ordre choisi par le(s) joueur(s), à condition que chaque combattant agisse une fois, et seulement une fois, par tour.

La manche est un concept du PvE, non utilisé en mode PvP.



Actions des ennemis

- Les actions des ennemis sont guidées par les cartes Pouvoir du mal (Méchants) ou sort du Boss (Boss).
- Les ennemis se déplacent toujours à la distance la plus courte et en sécurité pour atteindre leur cible (ce qui signifie qu'ils ne marcheront pas sur de la lave ou n'inciteront pas à des Attaques en réaction inutilement).
- Si un ennemi ne peut pas attaquer une cible après s'être déplacé, son Action principale est dépensée avec une Action de déplacement supplémentaire, pour essayer d'être adjacent (ou aussi près que possible) de la cible.
- Les Méchants font toujours la meilleure attaque possible.
- **Si plus d'une action est possible en restant dans les règles, les joueurs décident de ce qui se passera.**



Pouvoir maléfique et sorts du patron

- Au début du match, mélangez toutes les cartes Pouvoir du mal (et Sort du Boss) et posez les face cachée.
- Piochez une carte à chaque tour, au début du premier tour de l'ennemi (ne piochez une carte Pouvoir du mal que s'il y a des ennemis sur la zone de combat). Si toutes les cartes ont été utilisées, mélangez-les à nouveau et continuez à piocher.
- Les cartes Pouvoir du mal comportent des commandes spécifiques, ou stratégie de base :

Stratégie de base

1	Attaquez le Héros le plus proche.
2	S'il y a égalité, attaquez celui qui a le moins de PV parmi eux.
3	Si l'égalité persiste, les joueurs décident quel Héros est attaqué.

Cartes Destin

- Certaines quêtes ont des événements ou des situations qui utilisent ces cartes.
- Piochez une carte Destin au hasard pour déterminer l'issue de l'événement ou la situation et défaussez-la ensuite.



Fioles

- Les méchants abandonnent une fiole lorsqu'ils sont tués (jeton sur le carré, il est mort). Son porteur peut consommer-le pour effectuer une capacité spéciale.
- Dépensez un point de mouvement tout en étant adjacent ou au-dessus de la place de jeton d'un méchant pour dessiner une carte aléatoire du paquet Fiole.
- Chaque héros peut posséder un maximum de deux flacons à la fois. Fiole non collectés disparaissent lorsque le dernier héros à agir sur le tour termine son tour (enlever le jeton du méchant).



Mode campagne

Le jeu comporte également un **mode Campagne**, dans lequel les joueurs gagnent des points d'expérience pour acheter des cartes de niveau supérieur, des parchemins et des artefacts. Reportez-vous au **Guide des quêtes** et au **Livret de campagne** pour plus de détails.



Fiche de Héros

A Nom et rôle de combat.

B Icône de rôle de combat et couleur.

- Il y a 7 rôles différents. Chaque rôle a des statistiques spécifiques et un Pouvoir passif.

C Points de vie (PV) : indique les dégâts qu'un Héros peut subir.

- Chaque jeton Héros est placé sur la **Piste des PV** en fonction de l'état de cette statistique.
- Les dégâts subis réduisent les PV d'un Héros de la même quantité, alors que les effets de guérison peuvent l'augmenter. Mettez à jour la position du jeton de Héros en conséquence.
- Un Héros est vivant alors qu'il a 1 PV ou plus. Si les PV tombent en dessous de 1, le Héros est **mort**.

D Attaque de base : indique les dommages infligés par un Héros lors de l'utilisation d'une Action principale pour faire une Attaque de Base.

- La portée d'une **attaque de base** est indiquée par l'icône suivante à la valeur des dommages :
- ✂ 1 case (Attaque en mêlée) ;
- ✂ 8 cases (Attaque à distance).

Attaque de base

✂ 1 case	✂ 8 cases	🎯 1 ennemi
★ Les dégâts infligés sont égaux à la statistique de l'attaque de base.		
Manqué : n'inflige pas de dommages résiduels.		

E Défense : le jet minimum requis sur un dé pour frapper le Héros.

F Déplacement : indique le nombre de points de déplacement qu'un Héros peut dépenser dans une Action de déplacement.

Une Action de Déplacement est utilisée pour **Se déplacer** ou faire une **Esquive**.

Se déplacer

- Pour chaque Point de déplacement dépensé, une figurine de Héros peut quitter la case qu'elle occupe actuellement pour entrer dans une case adjacente.
- Les figurines de Héros peuvent être déplacées orthogonalement ou en diagonale, dans n'importe quelle combinaison.
- Vous n'avez pas besoin de dépenser tous vos points sur votre Action de déplacement, mais vous perdez tous les points inutilisés (vous ne pouvez pas vous déplacer, attaquer et ensuite vous déplacer encore une fois).

Esquive (Règles avancées)

Un Héros peut dépenser une Action de déplacement complet pour se déplacer d'une seule case (orthogonalement ou en diagonale). En faisant une Esquive, un Héros n'incite pas aux Contre-attaques en réaction (en quittant une case adjacente aux ennemis). L'Esquive vous permet d'échanger de position avec un allié, s'il y en a un qui occupe la case sur laquelle vous arrivez.

Restrictions de déplacement :

- Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé dans les coins de cases occupées par des Barrières (murs), mais c'est permis pour traverser des Obstacles et autres Combattants.
- Un Héros ne peut pas terminer une Action de déplacement sur une case occupée par des Barrières, des Obstacles ou d'autres Combattants.
- Un Héros ne peut pas traverser des cases occupées par des ennemis, des Barrières ou des Obstacles, mais peut se déplacer librement à travers des cases occupées par des alliés et des terrains.

G Attaques primaires : la principale ressource d'un Héros au combat.

- Une Action principale peut être dépensée pour faire une Attaque Primaire. Cette attaque peut être répétée plusieurs fois dans un match.

H Attaques spéciales : la ressource la plus précieuse et la plus mortelle d'un Héros.

- L'Attaque Spéciale de chaque Héros ne peut être effectuée qu'une seule fois par match.
- Après avoir fait une attaque spéciale, retournez votre jeton d'équipe du côté « No Special ». Votre équipe ne peut pas faire d'Attaques Spéciales jusqu'à ce que le jeton d'équipe soit à nouveau retourné.
- Lorsque le prochain Héros de votre équipe termine son tour, retournez votre jeton d'équipe du côté « Special Ready ». Maintenant, votre équipe peut à nouveau faire des attaques spéciales.

Certaines attaques spéciales sont des **Attaques d'interruption** 🖐.

- Les attaques d'interruption sont utilisées pendant le tour de la cible ;
- Elles doivent être annoncées lorsque la cible déclare son attaque, avant qu'un quelconque bénéfice ne se produise ou que le dé ne soit lancé.
- Les attaques d'interruption sont résolues avant l'attaque de la cible.

I Pouvoir passif : une capacité spéciale qui distingue les rôles, faisant que les héros excellent au combat de différentes façons.

- Si certaines conditions sont remplies (Déclencher), un effet est appliqué.
- Le déclencheur est vérifié lors du choix de la cible.

A *Mary the Hunter*
SHOOTER

B

55 **C**

HIT POINTS

8 **D**

BASIC ATTACK

6 **E**

DEFENSE

5 **F**

MOVEMENT

Twin Shot

✂ 8 squares | 🎯 up to 2 enemies

Benefit: You may strike 2 targets once or 1 target twice.

★ 7 damage per hit + effect

Effect: 🎯 The last target hit is **Exposed** [ends when used].

Explosive Arrow

✂ 8 squares | 🎯 1 enemy

Benefit: Gain a +2 bonus to your roll and ignore all Helpful Conditions on the target.

★ 12 damage + effect

Effect: 🏃 You may move the target 1 square.

Perfect Hunt

✂ 8 squares | 🎯 all enemies in a straight line

Benefit: You may move up to 4 squares before striking.

★ 17 damage per hit + effect

Effect: 🎯 The first target hit is **Slowed**.

Rapid Fire

✂ 8 squares | 🎯 up to 3 enemies

★ 13 damage per hit

I Accuracy

Trigger: Hit a target from at least 5 squares away (on your first hit of your turn).

Effect: Target takes 4 damage.

PRIMARY ATTACKS

SPECIAL ATTACKS

PASSIVE POWER

Attaquer

Les essentiels :

- Choisissez une attaque dans votre fiche de Héros.
- Sélectionnez une cible appropriée à l'intérieur du rayon d'action.
- Lancez un dé et comparez le résultat à l'état de défense de la cible.
 - **Coup porté** : si le résultat du dé est égal ou supérieur, l'attaque est un Coup porté et vous appliquez tous les dommages et les effets inscrits dessus.
 - **Manqué** : si le résultat du dé est inférieur, l'attaque est manquée et inflige des Dommages Résiduels. Voir **F**.
 - **Coup critique** : si le résultat du dé est 20, l'attaque est un Coup critique. Voir ci-dessous,



Effet du Coup critique :

- Effet : la cible **peut** subir +5 points de dégâts ;
- Les dégâts peuvent être appliqués avant les effets de l'attaque ;
- Ceci ne peut être appliqué qu'une seule fois par attaque.

Attaque



Termes essentiels des cartes d'attaque :

- **Vous** : le Héros réalisant l'attaque.
 - **Combattant** : tout personnage de la zone de combat.
 - **Ennemi** : tout personnage de l'équipe adverse.
 - **Allié** : tout Héros de votre équipe, sauf celui qui attaque.
- A** **Portée** : indique la distance maximale entre un Héros et sa cible pour que l'attaque soit faite. Mesurée orthogonalement et/ou en diagonale, dans n'importe quelle combinaison.

Portée 1 ✂ : Attaque en mêlée.
Le Héros doit être adjacent à la cible.

Portée 2 ✂ : Attaque en mêlée.
N'incite pas aux Attaques en réaction.

Portée 8 ✂ : Attaque à distance.
Incite les Attaques en réaction si le Héros est adjacent à des ennemis.

B **Cible** 🎯 : indique combien de combattants et lesquels peuvent être ciblés par cette attaque.

- Certaines Attaques ont plusieurs Coups. Elles peuvent attaquer plusieurs ennemis ou le même ennemi plus d'une fois.
- Le dé doit être lancé une fois pour chaque Coup.

C **Avantage ou inconvénient** : chaque fois qu'une attaque présente ces caractéristiques, lisez et suivez ces instructions.

- Elles font partie de l'attaque, mais ce ne sont pas des effets.

D **Coup** ✨ : indique ce qui se passe si l'attaque réussit.

- Tout d'abord, l'attaque porte sur le total des dommages décrits. Ensuite, les effets sont appliqués dans l'ordre indiqué.
- Si les dégâts réduisent les PV de la cible en dessous de 1, la cible n'est considérée comme morte qu'après l'application des effets.

E **Effet** : caractéristiques particulières des attaques qui modifient les circonstances de combat de bien des façons.

- **Instantané** : se résout complètement pendant l'attaque.
- **Temporaire** ⏳ : dure jusqu'à ce que l'attaquant reprenne son tour. (Certains effets se terminent lorsqu'ils sont utilisés.)
- **Permanent** : dure jusqu'à la mort du combattant affecté.

Les effets temporaires et permanents sont suivis en plaçant la carte d'Attaque sur la fiche de Héros du Héros affecté ou sur la carte de l'ennemi affecté.

Une fois que l'attaque est réussie, indépendamment de la cible des effets, les effets temporaires et permanents s'appliquent automatiquement (ils n'ont pas besoin de nouveaux jets de dé).

Certains effets impliquent des **Conditions**, identifiées par un nom unique et surlignées en **rouge** ou en **bleu**. Voir l'Aide de jeu et le livret de règles.

F **Manqué** : indique ce qui se passe si l'attaque rate.

- Si l'attaque a plusieurs Coups, tous doivent être manqués pour appliquer les Dommages résiduels.

Dommages résiduels

- Attaque de base et en réaction : ne s'applique pas ;
- Attaque principale : 5 points de dégâts ;
- Attaque spéciale : 15 points de dégâts ;
- Ceci ne peut pas abaisser les PV de la cible en dessous de 1 ;
- Il ignore tous les Effets sur vous et les cibles (sauf s'ils se rapportent spécifiquement aux Dommages Résiduels).
- Ils ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par attaque, même s'il y a plusieurs cibles manquées.

G **Bordures** : les bordures argentées indiquent des Attaques Principales ; les bordures dorées indiquent des Attaques Spéciales.





Pendant votre tour

Commencer votre tour

- Tous les effets temporaires appliqués par vous se terminent. Reprenez la Carte d'Attaque principale en suivant l'effet ;
- Vérifiez si vous êtes affecté par des effets ou des cercles (Tanks et Cognes, Pouvoirs passifs) ;
- Vérifiez quel côté de votre jeton équipe est visible : Special Ready ou No Special.

Pendant votre tour, vous pouvez réaliser une Action principale et une Action de déplacement, dans n'importe quel ordre :

Action principale	Action de déplacement
• Attaque de base • Attaque primaire • Attaque spéciale • Action héroïque • Action de déplacement supplémentaire	• Se déplacer • Esquiver

Terminer votre tour

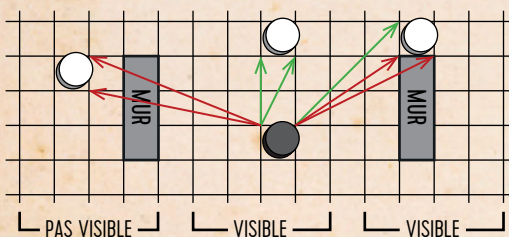
- Retournez le jeton d'équipe sur « Special Ready » si le Héros n'a pas utilisé d'Attaque spéciale pendant ce tour.
- Placez le jeton d'équipe sur la fiche de Héros du prochain Héros à agir, en suivant l'ordre du tour ;
 - **Mode PvP**: le Héros suivant est celui dont la fiche de Héros est immédiatement à droite.
 - **Mode PvE**: l'équipe choisit le prochain Héros à agir, jusqu'à ce que tous les Héros aient joué leur tour.

Vision

Vérifiez s'il y a des Barrières qui bloquent complètement le chemin direct entre la cible et vous-même. S'il n'y en a pas, vous avez la Vision et vous pouvez attaquer la cible. Les combattants doivent avoir un contact visuel pour attaquer et appliquer les effets.

Au cas où ça ne serait pas clair, tracez des lignes droites imaginaires entre les coins de la case que votre cible occupe et les coins de votre propre case. Si au moins l'une d'entre elles n'est pas interrompue par des Barrières, vous avez la Vision. Les Obstacles, les Terrains et les Combattants ne bloquent pas la Vision. Les bords et les coins des cases occupées par les Barrières sont considérés comme bloqués.

Pour des exemples détaillés, voir le livret de règles.

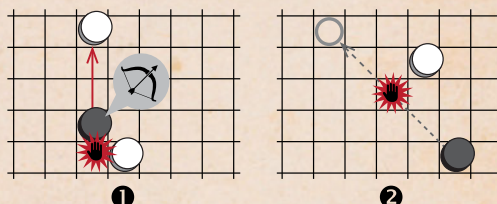


Ensuite, vous trouverez quelques **règles avancées** qui ont un impact considérable sur le jeu, mais qui peuvent être supprimées lors de vos matchs d'introduction, jusqu'à ce que vous vous sentiez plus familier avec le jeu.

Contre-attaque

Vous **pouvez** faire une contre-attaque si un ennemi en provoque une. Tout Combattant provoque des Contre-Attaques en :

1. Faisant une attaque à distance et tout en étant adjacent à un ennemi ;
2. Laissant une case adjacente à un ennemi lors de son **Action de déplacement** (à l'exception de l'Esquive).



Contre-attaque

Utilisée pendant le tour de la cible.

🗡️ 1 case. 🎯 1 ennemi déclenchant une Contre-attaque.

💥 Inflige des dommages égaux à la statistique de base + effet.

Effet : ❶ la cible perd 1 point de Déplacement pour ce tour.

Manqué : n'inflige pas de dommages résiduels.

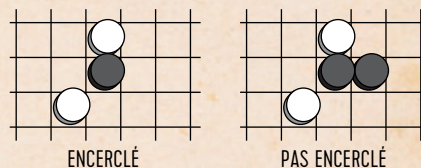
- Un combattant peut provoquer plusieurs Contre-Attaques par tour ;
- Les combattants ne peuvent faire qu'une seule Contre-Attaque par tour ;
- Les combattants ne provoquent les Contre-Attaques qu'à leur propre tour ;
- Les Contre-Attaques sont résolues avant l'attaque ou le déplacement qui les a provoquées.

Encerclement

Les combattants encerclés sont considérés comme étant **Exposés** aux attaques des ennemis qui les encerclent.

Un encerclement se produit lorsque les conditions suivantes sont remplies :

- Deux alliés ou plus sont adjacents au même ennemi ;
- Ces alliés ne sont pas adjacents les uns aux autres ;
- Cet ennemi n'est pas adjacent à un ou plusieurs de ses propres alliés.



Concentration

Les cibles de vos attaques à distance sont considérées comme **Exposées** si vous :

- Commencez votre tour sans combattant (alliés ou ennemis) dans un rayon de 3 cases autour de vous ;
- Perdez la totalité de votre Action de déplacement et les déplacements autorisés (s'il y en a), qui doivent être dépensés pour se concentrer.