

SINF TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

COLONISATEURS



ENNEMIS



SINE TEMPORE

INTRODUCTION

Dans Sine Tempore, vous faites partie de l'équipage d'un vaisseau spatial de terraformation. Votre planète s'étant éteinte, vous et vos équipiers êtes le dernier espoir de votre espèce. Au cours de vos voyages, vous avez rencontré de nombreuses espèces étrangères différentes, certaines amicales, d'autres beaucoup moins. Certaines de ces espèces se sont même jointes à votre cause et font maintenant partie de votre équipage.



BUT DU JEU

Dans Sine Tempore, vous allez affronter de nombreux dangers dans un monde inconnu, avec pour objectif la colonisation et la terraformation de celui-ci. Dans la boîte de base, vous devrez affronter les Primaevi, une espèce étrangère qui va chercher à ralentir vos efforts de colonisation d'une planète qu'ils contrôlent et qu'ils utilisent comme réserve pour la chasse. Les Primaevi sont une espèce vivant en symbiose avec la nature et n'utilisant la technologie que dans l'unique but de préserver la nature.

Sine Tempore est un jeu pour 1 à 4 joueurs. L'objectif est de réussir l'une des missions finales de la campagne. Lors d'une partie, les premières choses à faire seront la lecture de la mission, puis la mise en place du plateau de jeu en suivant les instructions et enfin le choix du membre d'équipage que vous allez incarner. Les Primaevi seront guidés par une Intelligence Artificielle (IA) et mettront vos compétences à rude épreuve.

Souvenez-vous, l'objectif principal de Sine Tempore est de s'amuser, sentez-vous libre d'adapter les règles à votre style de jeu.

MATÉRIEL

- Livret de règles
- Livret d'intrigues
- Cartes du vaisseau spatial et de Primaevus V
- 4 Fiches de Héros
- 4 Fiches de compétences
- 4 Figurines Héros
- Captain Achab
- Security Andromeda
- Psychic Jukas
- Medic Alexandra
- 35 Figurines Ennemi
- 4 Witches
- 5 Hunters
- 5 Mowers

- 10 Spriggans
- 10 Kids
- 1 Bull-y
- Des jetons
- 72 cartes Equipement
- 20 cartes Ressource
- 16 cartes Ennemi
- 10 cartes Mission
- 7 cartes Terrain
- 10 cartes Evènement
- 10D6 personnalisés
- 4 Plateaux de jeu
- 6 Tuiles de connexions
- Des éléments de décors 3D

HURION RV 16

107°

DATA 3.10V
P02 8770 1000
EXECUTE 0041 0000

STATION DX 005

134°

DATA 8.10V
P02 8476 C10-X
EXECUTE 002181-04

RÈGLES

Ce livret de règles contient toutes les informations nécessaires pour jouer à Sine Tempore.

Plusieurs règles optionnelles sont décrites dans des encadrés comme celui-ci, sentez-vous libre de les utiliser si vous le souhaitez.

Plusieurs conseils sont décrits dans des encadrés comme celui-ci, ils peuvent vous aider à améliorer votre façon de jouer.

La seconde partie de ce livret décrit l'aspect Campagne de Sine Tempore. Au cours d'une campagne, vous utiliserez des règles avancées pour gérer certaines situations, par exemple entre deux missions : la Phase de Colonie.

RÈGLE D'OR

Si les règles d'une fiche ou d'une carte d'un héros contredisent celles de ce livret de règles, suivez toujours celles des cartes ou des fiches.

COLONISATEURS, ENNEMIS ET PERSONNAGES

Dans ce livret, les personnages joués par les joueurs sont nommés Héros ou Colonisateurs. Le terme Ennemi est employé systématiquement pour tous les adversaires des héros, et le terme personnage désigne n'importe quelle figurine, c'est à dire un Héros ou un Ennemi.



FICHE DE HÉROS

Toutes les informations relatives aux colonisateurs sont inscrites sur les fiches de Héros, les fiches de Compétences et les cartes Equipement. Chaque héros possède 5 caractéristiques (Rapidité, Physique, Précision, Esprit, Santé), celles-ci combinées à leurs compétences et à leurs équipements vont déterminer le rôle du colonisateur sur le champ de bataille.



FICHE DE HÉROS

A - Symbole de Classe : La classe du héros indique son rôle tactique au cours des missions. Chaque classe dispose d'un ensemble de compétences divisées en groupe. Vous pouvez personnaliser l'évolution de votre héros en choisissant les compétences les plus adaptées à votre style de jeu.

B - Rapidité (Ra) : Elle indique la vitesse du héros, elle détermine l'ordre d'activation et le nombre de Points d'Action (AP) disponible pour le héros au cours de son activation.

C - Précision (Pr) : Elle indique la capacité du héros à viser avec une arme longue distance ou en lançant des objets. La valeur Pr détermine le nombre de base de dés à lancer à chaque fois que le héros réalisera une action de ce type.

D - Physique (Ph) : Elle est utilisée lors des actions demandant des qualités physiques comme une attaque au corps à corps avec une arme, un déplacement d'objet ou une défense contre une attaque. La valeur Ph détermine le nombre de dés de base à lancer à chaque fois que le héros réalisera une de ces actions.

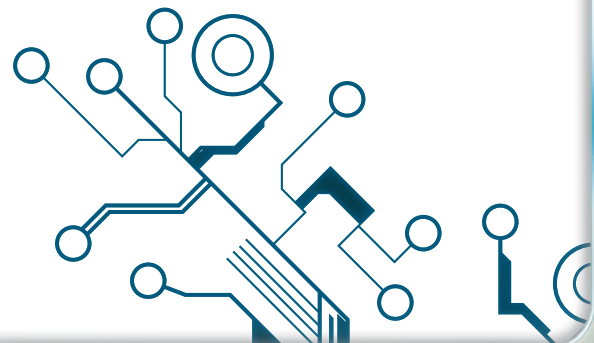
E - Esprit (Mi) : Elle indique l'intelligence du colonisateur ainsi que son savoir. Elle est utilisée lors des tests des actions mentales. Elle indique aussi les aptitudes psychiques du héros et sert à utiliser des pouvoirs psychiques ou à résister à ceux-ci.

F - Santé (Wo) : Elle indique la capacité du héros à survivre sur le champ de bataille. Quand un héros a subi un nombre de blessures égal à cette valeur, il est K.O.

G - Emplacement Compétence : C'est l'emplacement où sont insérés les jetons compétences choisis par le joueur pour la mission.

H - Compétence spéciale : Chaque héros dispose de sa propre compétence spéciale, celle-ci est toujours disponible et ne peut jamais être perdue.

I - Taille : Ce diagramme illustre la taille du héros. Dans Sine Tempore, il y a trois classifications de tailles différentes : Petite, Moyenne, Grande. La taille influence certaines situations en ajoutant des bonus ou des malus.



ENNEMIS

Dans cette catégorie sont inclus tous les adversaires que rencontreront les colonisateurs durant leurs missions



A - Le nom indique le type d'ennemi. Certaines cartes font référence à un ennemi, d'autres à un groupe; dans ce dernier cas les ennemis sont activés par le même jeton sur le Momentum. Directement sous le nom, on retrouve les traits de chaque ennemi ainsi le nombre d'ennemis arrivant lors de l'utilisation de la règle de Renfort. Les traits décrivent le milieu et les éléments distinctifs de chaque ennemi. L'icône située à gauche du nom indique le rang de l'ennemi (Troupe, Élite, Boss ou Monstre).

B - Rapidité (Ra) : Elle indique la vitesse de l'ennemi, elle détermine l'ordre d'activation et le nombre de Points d'Action (AP) disponible lors de son activation.

C - Zone de Contrôle (Ac) : Elle indique la taille de la zone dans laquelle les ennemis sont toujours conscients de ce qui se passe. Des héros se déplaçant dans cette zone peuvent déclencher l'IA de l'ennemi.

D - Défense Physique (Pd) : Elle indique la valeur de la défense physique de l'ennemi; cette valeur est soustraite à tous les dégâts causés par les attaques physiques ou les attaques à distance.

E - Défense Mentale (Md) : Elle indique la valeur de la défense mentale de l'ennemi; cette valeur est soustraite à tous les dégâts causés par des attaques mentales.

F - Santé (Wo) : Cette valeur indique la capacité de survie de chaque ennemi. Quand le nombre de blessures subies atteint cette valeur, l'ennemi est retiré du champ de bataille. *erística, el Enemigo se eliminará del campo de batalla.*

G - La couleur de la bordure de la carte représente l'espèce à laquelle l'ennemi appartient. Dans la boîte de base, vous trouverez l'espèce Primaevi, identifiée par une bordure rouge.

H - Les talents sont toujours considérés comme actifs, chaque talent possède ses propres règles.

I - Compétences : C'est ici que sont listées toutes les compétences ou spécificités de l'ennemi. Certaines compétences s'activent uniquement en réponse aux actions des héros (voir I). Les compétences d'attaques incluent toutes les informations nécessaires à l'utilisation de celle-ci, comme la portée nécessaire à leur utilisation et le type de dégâts infligés.



**TROUPE
SPÉCIFIQUE**



**ELITE
SPÉCIFIQUE**



**MONSTRE
SPÉCIFIQUE**



**BOSS
SPÉCIFIQUE**



**TROUPE
GÉNÉRIQUE**



**ELITE
GÉNÉRIQUE**



**MONSTRE
GÉNÉRIQUE**



**BOSS
GÉNÉRIQUE**

EQUIPEMENT

Dans Sine Tempore, l'équipement joue un rôle fondamental dans le développement de vos héros. Chaque carte Equipement est divisée en plusieurs sections, chacune décrit une fonction.



A - Le nom identifie chaque équipement. Sous ce nom, vous trouverez des mots clés relatifs au type d'objet; Ils peuvent être utilisés dans certaines situations pour interagir avec d'autres équipements ou compétences.

B - Chaque héros ne peut avoir en sa possession qu'une seule arme, une seule armure et un seul accessoire. Si pour une raison quelconque un héros vient à prendre possession d'un second objet du même type, il doit en défausser un avant de poursuivre la partie.

C - Ici, vous trouverez une image décrivant l'équipement.

D - Cette section décrit les effets de l'équipement.

E - Certains équipements ont une icône symbolisant des cellules énergétiques, celles-ci peuvent être utilisées avec l'équipement.

F - Tous les équipements peuvent être améliorés jusqu'au niveau 3. Lors de l'amélioration, remplacez la carte Equipement courante par la carte Equipement de niveau supérieur. Chaque équipement commence au niveau 1.

G - Ce bandeau décrit les caractéristiques de l'arme, comme sa portée, sa fréquence de tir ou les bonus d'attaque qui doivent être ajoutés aux caractéristiques du héros (Exemple : Dans le cas d'une attaque à distance, le bonus est ajouté à la caractéristique Pr. Certaines attaques ont le symbole "CHAIN", celui-ci signifie qu'il est possible de faire des attaques en série.

H - Cette section indique qui peut utiliser l'équipement, certains objets peuvent être utilisés uniquement par un héros spécifique, d'autres uniquement par une classe spécifique et les derniers par tous.

I - Cette section liste les effets spéciaux liés à l'utilisation de l'équipement avec des cellules énergétiques.

K - Ce cadre indique les éléments nécessaires à l'amélioration de l'équipement.



AMÉLIORATION DES ÉQUIPEMENTS

Dans Sine Tempore, chaque équipement dispose de 3 cartes, une pour chaque niveau d'amélioration. Une fois les ressources nécessaires à l'amélioration obtenues, remplacez la carte d'équipement par sa version de niveau supérieure. Il n'est pas possible d'améliorer directement un équipement du niveau 1 au niveau 3 sans préalablement l'améliorer au niveau 2.

CARTES ÉVÉNEMENT

Ces cartes sont piochées au début de la mission et leur effet dure toute la mission.



A - Nom de l'événement.

B - Cette section décrit les effets de l'événement. Les événements sont résolus en début de mission. Certains événements ont un effet immédiat dès le début de la mission. D'autres ont un effet permanent pour toute la durée de la mission.

CARTES MISSION

Dans Sine Tempore, chaque mission d'exploration est décrite sur une carte Mission. Cette carte contient toutes les informations nécessaires à la mise en place et au déroulement de la mission d'exploration.



A - Ici, vous retrouvez le nom de la mission, l'objectif à atteindre pour la réussir, les règles spéciales et des informations complémentaires sur le déroulement de la mission.

B - Ce schéma indique la mise en place du Momentum au début de la mission. Vous trouverez la date de début et de fin de la mission ainsi que la position initiale des jetons d'activations des héros et des groupes d'ennemis.

C - Ce schéma représente le placement des plateaux de jeu formant le champ de bataille, ainsi que la position des ennemis, des éventuels éléments de décors et des endroits clés de la mission.

D - Vous trouverez ici les éléments de décors et leur nombre associés au plateau. Si le terrain est prédéfini, son nom est indiqué dans cette section. Dans les autres cas, il est déterminé de manière aléatoire, seul le nombre de cartes à piocher est indiqué.

E - Dans cette section, vous trouverez la liste des ennemis participant à la mission ainsi que les endroits clés de la mission.

CARTES TERRAIN

Ces cartes décrivent les différents types de terrains de Primaevus V. Elles forment la pile Terrain où sont piochés au hasard les éléments de terrains présents dans les missions.



A - Certaines cartes Terrain ont un symbole 3D. Cela signifie qu'un élément de décor doit être positionné sur le plateau de jeu. Un symbole indique aussi le nombre de zones occupées par l'élément.

B - Nom du terrain.

C - Illustration.

D - Dans cette section, vous trouverez toutes les instructions relatives au positionnement de l'élément de décor. Quand une carte Terrain est piochée, l'élément peut être positionné n'importe où sur le plateau auquel il appartient, en respectant les instructions.

E - Ici, vous trouverez les règles spéciales associées aux éléments de terrains, en particulier s'il bloque ou non la ligne de vue et/ou le déplacement.

CARTES RESSOURCE

Ces cartes sont obtenues au cours des missions et représentent soit des cellules d'énergie, soit des objets consommables ou encore des troussees de soins.

A - Nom de la ressource.

B - Illustration.

C - Texte d'ambiance.



Certaines cartes Ressource représentent des pièges pour les héros. Quand vous les piochez, les effets décrits dans la section associée sont immédiatement appliqués.

A - Nom du piège.

B - Effet.



FICHE DE COMPÉTENCES

Cette fiche va vous aider à gérer les compétences de votre héros. Chaque héros dispose d'une fiche en rapport avec sa classe. Ces fiches sont recto-verso. D'un côté sont décrites toutes les compétences de la classe avec leurs icônes respectives. De l'autre est représenté un arbre de compétences à utiliser à chaque fois que vous aurez besoin de choisir une nouvelle compétence.

ARBRE DE COMPÉTENCES

A - Indique la classe associée à la fiche de compétence.

B - Symbole utilisé pour identifier la compétence et son jeton associé. Quand une compétence est choisie pour une mission, le jeton est inséré sur la fiche du héros.

C - Chaque classe possède deux spécialisations. Celles-ci n'ont pas d'impact sur le choix des compétences mais indiquent le domaine auquel elles appartiennent.

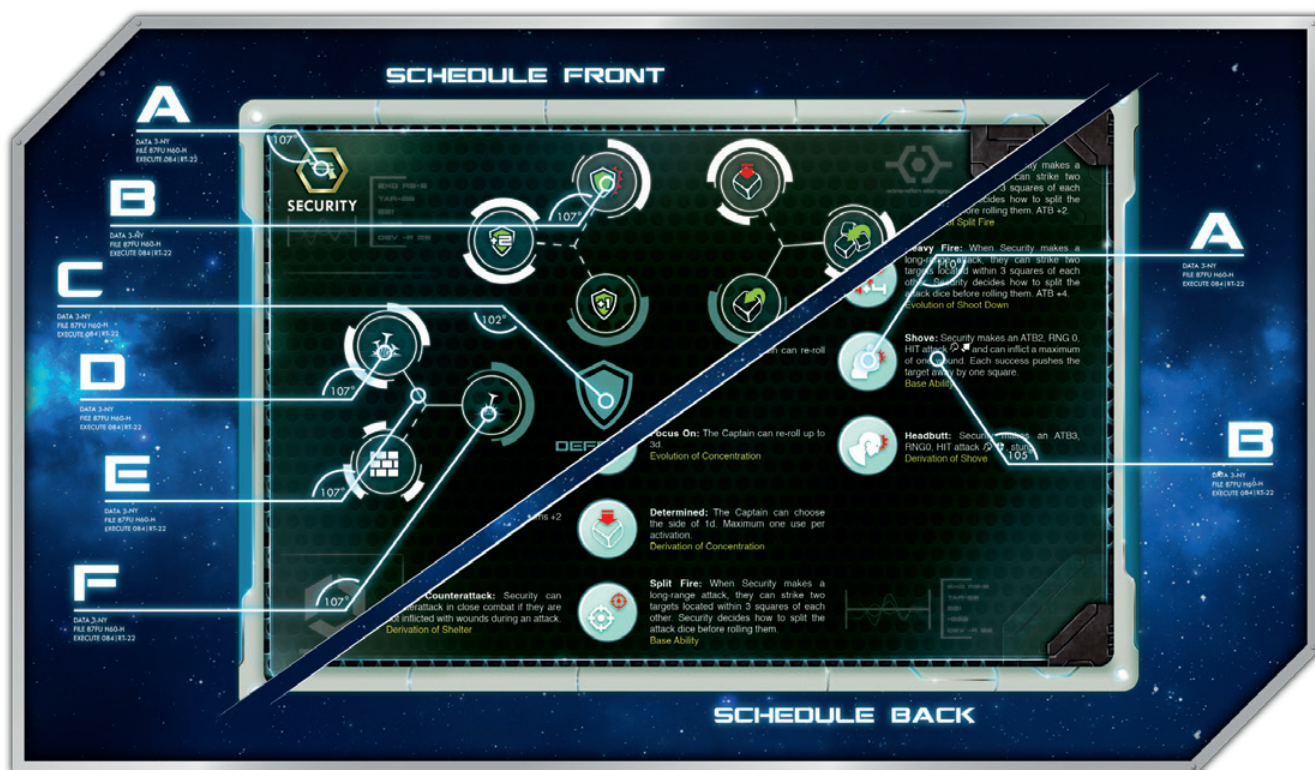
D - Ces compétences, non accessibles directement, représentent les évolutions des compétences de base. Pour débloquer une compétence avancée, un héros doit d'abord apprendre la compétence directement liée à celle-ci.

E - Il existe deux types de liens entre les compétences :

Le lien continu qui indique que la compétence avancée est une évolution de la précédente, par conséquent elle la remplace.

Le lien pointillé qui indique que la compétence avancée est une dérivation de la compétence précédente, par conséquent, elle ne la remplace pas. Elle est simplement ajoutée aux compétences disponibles du héros.

F - Compétences de base accessibles directement.



LISTE DES COMPÉTENCES

A - Icône de la compétence : il s'agit de la même que celle sur l'autre face de la fiche.

B - Règles associées à chaque compétence suivies du type de compétence : Basique, Évolué ou Dérivé.



DÉS

Sine Tempore utilise un type de dés personnalisés pour réaliser toutes les actions du jeu : Le dé Action (Blanc)
Le dé Action est utilisé pour tous les tests basés sur les caractéristiques. Chaque face du dé Action est une combinaison de symboles qui vont permettre de déterminer le niveau de succès en fonction de l'action entreprise.

Exemple : Jukas tente une attaque avec son arme sur un Spriggan. Le nombre de dés Action qu'il doit lancer est calculé en fonction de sa caractéristique Physique (Ph 3) et du bonus ATB obtenu avec son arme (2), par conséquent il peut au total lancer 5 dés Action. Chaque dé indiquant une combinaison contenant le symbole  infligera une blessure à son ennemi.

-  - **Pousser** : S'applique habituellement aux effets impliquant des déplacements sur le champ de bataille.
-  - **Interagir** : S'applique habituellement à toutes les actions impliquant une interaction avec des objets sur le champ de bataille.
-  - **Sang** : S'applique habituellement aux effets de soins ou pour infliger certains états.
-  - **Défense** : S'applique aux défenses contre d'éventuelles blessures.
-  - **Explosion** : S'applique habituellement en complément de certaines armes ou des effets d'attaques.
-  - **Attaque à distance** : Chaque symbole de ce type inflige une blessure à l'ennemi lors d'une attaque à distance.
-  - **Attaque au corps à corps** : Chaque symbole de ce type inflige une blessure à l'ennemi lors d'une attaque au corps à corps.
-  - **Esprit** : Chaque symbole de ce type est considéré comme un succès lors des tests utilisant des pouvoirs psioniques.

Quand un équipement ou une compétence doit être utilisé, vérifiez les éventuelles règles associées aux symboles. Après avoir lancé les dés, appliquez-en tous les effets qu'ils soient positifs ou négatifs.

Exemple : Jukas a lancé des dés afin d'attaquer avec son arme son adversaire, Il obtient les symboles :   . La règle spéciale de son arme l'autorise à changer la nature de son attaque d'attaque physique en attaque mentale, lorsque que deux symboles Esprit   sont obtenus. Grâce à ça, Jukas parvient à éviter la défense physique de son adversaire.



MISE EN PLACE D'UNE MISSION D'EXPLORATION

1 - Mélangez la pile des cartes Mission et piochez une carte. Suivez les instructions inscrites sur celle-ci pour la mise en place du champ de bataille.

2 - Positionnez les éléments de décors requis par la mission. Si la carte inclut des terrains aléatoires, mélangez les cartes Terrains (à l'exception des cartes nécessaires pour la mission) et piochez le nombre de cartes requis pour chaque plateau. Positionnez les éléments de décors en suivant leurs règles.

3 - Préparez le Momentum, positionnez l'aiguille des Phases (minutes), l'Harmonica (Heures) et tous les jetons Activation comme indiqué sur la carte Mission.

4 - Piochez une carte Événement et appliquez-en les effets. Si cette carte a un effet permanent, placez-la pour rappel à proximité du plateau.

5 - Choisissez parmi les héros disponibles, les 4 qui participeront à la mission. Préparez leurs fiches Héros et Compétences, leurs cartes Equipement ainsi que tous les jetons Compétence qui pourraient être utilisés.

6 - Chaque héros choisit ses compétences, il peut en choisir jusqu'à 5 parmi celles disponibles. Pour choisir une compétence, il prend le jeton associé à celle-ci et le place sur un des emplacements Compétence de sa fiche héros.

7 - Disposez les jetons, les dés et les cartes Ressource de manière à ce que tous les joueurs puissent aisément les atteindre.

8 - Lisez le texte d'introduction de la mission et les règles de celle-ci concernant la gestion des ennemis (ou des ennemis spéciaux s'il y en a) et des événements. Faites bien attention au moment où les événements doivent survenir.



LISTE DU MATÉRIEL

- | | |
|--|----------------------------------|
| A - Fiche de héros | I - Cartes Mission |
| B - Fiche de compétences | L - Momentum |
| C - Cartes Equipement | M - Dés |
| D - Jetons (Compétence, Blessure, Statut) | N - Figurines des Héros |
| E - Cartes Ennemi | O - Figurines des Ennemis |
| F - Cartes Evenement | P - Eléments de décors 3D |
| G - Cartes Terrain | Q - Eléments de décors 2D |
| H - Cartes Ressource | |

MISSIONS NARRATIVES

Les principales missions narratives de Sine Tempore sont préparées de la même manière que les missions d'Exploration. A l'exception du point 1: Introduction de la mise en place. Les missions narratives sont décrites en détail dans le Livret d'Intrigues.

DÉROULEMENT DU JEU

MOMENTUM

Le Momentum est un des éléments sur lequel le système de jeu de Sine Tempore est basé. Vous l'utilisez afin de déterminer l'ordre d'activation de chaque figurine présente sur le champ de bataille, le début et la fin de la mission et aussi afin d'établir le moment où un événement surviendra.

Le Momentum est composé de quatre éléments : le cadran (A), l'aiguille des Phases (B), les Glyphes (C) et l'Harmonica (D). Le système principal du Momentum est similaire à celui d'une horloge analogique. Les joueurs doivent apprendre à le maîtriser et l'utiliser à leur avantage pour gagner.

Tous les jetons Activation des personnages participant à la mission sont positionnés sur le Momentum. La position de ces jetons sur différents secteurs "Phase" indique l'ordre d'activation. Quand l'aiguille des Phases atteint un secteur occupé par au moins un jeton, celle-ci s'arrête et le secteur pointé devient "Actif". Tous les personnages ayant leur jeton Activation dans le secteur Actif doivent être activés. Une fois que tous les personnages ont été activés donc que le secteur est vide, déplacez l'aiguille Phase vers le prochain secteur occupé par un ou plusieurs jetons Activation, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la mission.

Les joueurs doivent gérer le Momentum de la façon suivante :

- Quand un personnage fait une action, il déplace son jeton Activation sur le cadran d'un nombre de secteurs égal au nombre de AP dépensés pour effectuer cette action. Dans le cas des ennemis appartenant à un groupe, déplacez le jeton Activation après que tous les ennemis du groupe ont effectué leurs actions.

- Quand le secteur actif est vide, déplacez l'aiguille des Phases jusqu'au prochain secteur occupé.

- Chaque fois que l'aiguille des Phases atteint le secteur "Phase 12", déplacez l'Harmonica d'un cran.

- Surveillez sur la carte mission quand les événements doivent survenir.

Exemple : Le Médecin dépense 2 AP et se décale donc de 2 secteurs sur le Momentum. Le secteur étant vide, l'aiguille des Phases se déplace jusqu'au prochain secteur occupé.



Si vous le souhaitez, vous pouvez désigner un joueur qui se chargera entièrement du Momentum lors de la mission.



GLYPHES

Sur le Momentum, on retrouve 3 symboles de couleurs différentes sur certains secteurs. Ils sont utilisés afin d'activer certains pouvoirs spéciaux des ennemis ou des héros. Quand un ennemi ou un héros débute son activation dans un secteur avec un symbole qu'il retrouve sur une de ses compétences, son pouvoir spécial peut être activé. Dans certains cas, ce pouvoir entraîne un coût de Points d'Action (AP) supplémentaire.

Les missions ont une date de début et une date de fin, celles-ci sont exprimées avec la formule suivante : "(numéro d'Harmonica).(Numéro de Phase)". L'aiguille des Phases et l'Harmonica doivent être initialement placés sur ces numéros. Par exemple, si une mission indique la date de début suivante : "2.6", l'Harmonica sera placé sur "2", et l'aiguille des Phases sur "6" (Équivalent à 2:30 sur une horloge analogique). La même syntaxe est utilisée pour déterminer la date des événements ou de fin de mission.

POINTS D'ACTION

Un des concepts de base de Sine Tempore est le temps. Comme dans la vie réelle, chaque action effectuée par un personnage demande un certain temps pour être réalisée. Pour cette raison, toutes les actions ont un coût en terme de temps; Ce coût est symbolisé par les AP. La caractéristique Ra du personnage détermine son nombre de AP disponibles à chaque activation.

Exemple : Le Capitaine Achab a 5 Ra, par conséquent, il peut utiliser jusqu'à 5 Points d'Action durant son activation.

ACTIVATION

Dans Sine Tempore, les personnages ne jouent pas dans un ordre figé mais plutôt selon un ordre d'activation dynamique qui prend en compte le temps écoulé.

Un personnage ayant son jeton Activation dans le "secteur Actif" du Momentum doit être activé. S'il y a plusieurs jetons Activation dans le secteur, l'ordre d'activation est déterminé par la caractéristique Ra des personnages, en commençant par ceux qui ont la valeur la plus forte et finissant par ceux avec la valeur la plus faible. Si des ennemis et des héros ont la même valeur de Ra, les ennemis ont toujours la priorité. Si deux héros ou plus ont la même valeur de Ra, les joueurs sont libres de choisir l'ordre d'activation.

ORDRE D'ACTIVATION

Dans certains cas, plusieurs ennemis ayant la même Rapidité (Ra) peuvent être dans le secteur actif. Dans ce cas, les joueurs sont libres de choisir l'ordre d'activation. Quand le jeton d'un ennemi est activé, c'est tous les ennemis du groupe qui doivent être joués avant d'activer un nouveau jeton.



Exemple : Comme vous pouvez le voir, plusieurs jetons d'activations sont présents dans le secteur actif : Le Médecin (Ra 5), le Chasseur (Ra 5) et la Sorcière (Ra 4). Selon la règle principale, les ennemis ont la priorité sur les héros, le premier à être activé est donc le Chasseur qui a la même Ra que le Médecin. Suivra le Médecin et enfin la Sorcière qui a la plus faible Ra.

Quand un personnage est activé, il a un nombre de AP égal à sa Ra. A chaque action déclarée, le personnage dépense un certain nombre de AP et il déplace son jeton Activation dans le sens horaire sur le Momentum d'un nombre de secteurs égal au coût en Point d'Action AP. Après avoir déplacé son jeton Activation, le personnage réalise l'action. Si le personnage a encore des AP disponibles, il peut déclarer d'autres actions tant que le coût de celles-ci ne dépasse pas son nombre de AP restant. L'activation d'un personnage prend immédiatement fin une fois que celui-ci a réalisé l'action consommant ses derniers AP, ou quand le joueur décide d'y mettre un terme.

Pour simplifier ce délicat mécanisme, nous suggérons de suivre instruction par instruction la séquence d'activation suivante :

1 - Phase Jeton : Dès qu'un personnage est activé, appliquez les effets des jetons Statuts en possession du personnage puis défaussez les jetons associés. Certains jetons ont des effets durables, ils sont décrits dans le paragraphe dédié. Tous les effets sont simultanés. Une fois cette étape effectuée, si le personnage est un héros, il reçoit les jetons associés à ses compétences ou son équipement.

2 - Déclarez l'action à réaliser.

3 - Déplacez, sur le Momentum, le jeton Activation d'un nombre de secteurs égal au coût en AP de l'action déclarée.

4 - Effectuez l'action déclarée.

Avez-vous encore des AP disponibles ?

OUI - Revenez au point 2 ou déclarez la fin de l'activation.

NON - Fin de l'activation.

L'intégralité des AP est récupéré à chaque activation. Comme indiqué précédemment, un héros n'est pas obligé de dépenser tous ses Points d'Action. Par contre, les Points d'Action non dépensés sont perdus à la fin de l'activation.





UTILISATION DU TEMPS

Quand un héros est activé, il doit obligatoirement dépenser un nombre de AP lui permettant d'atteindre au minimum le premier secteur occupé par un jeton Activation d'un Ennemi. Si à la fin de son tour d'activation, le héros n'a pas atteint ou dépassé un secteur occupé par un jeton Activation d'un ennemi, le héros doit dépenser le nombre de AP nécessaires pour y parvenir. S'il est impossible au héros d'atteindre le premier secteur occupé par un jeton Activation d'un ennemi car son nombre de Points d'Action restants est insuffisant, il doit tous les dépenser et déplacer son jeton Activation en conséquence.

Exemple : Achab est dans le secteur 5 et déclare un déplacement de 3 zones pour se mettre à l'abri. Il dépense donc 3 AP. Après avoir déplacé son jeton Activation de 3 secteurs, donc sur le secteur 8, il déclare une action Attente (voir page 16) pour ne pas perdre sa réactivité sur le champ de bataille. Le premier jeton Activation d'un ennemi se trouvant au secteur 10, Achab dépense 2 AP pour placer son jeton Activation avec celui de son adversaire.

Exemple : Si dans l'exemple précédent, le jeton d'action Ennemi se trouvait au secteur 12, Achab aurait seulement pu se déplacer jusqu'au secteur 11, car le nombre de déplacement du jeton d'activation ne peut pas excéder le nombre maximum d'AP du héros.

ACTIVATION DES ENNEMIS

Les ennemis ayant le même nom sont activés en groupe; par conséquent ils sont représentés sur le Momentum par un unique jeton Activation qui se déplace toujours d'un nombre de secteurs égal au nombre de Points d'Action total du type de l'Ennemi. Comme pour les héros, le coût en Points d'Action des actions des ennemis ne peut jamais excéder leur nombre total de AP.

L'activation des ennemis s'effectue en 4 phases :

1 - Phase Jeton : Cette phase est la première chose à faire une fois un personnage activé. Appliquez les effets des jetons Statut en possession du personnage puis défaussez les jetons associés. Certains jetons ont des effets durables, ils sont décrits dans le paragraphe dédié. Tous les effets sont simultanés.

2 - Vérification des objectifs : Certaines missions assignent un objectif aux ennemis. Si les ennemis n'ont pas d'objectif prédéterminé et s'il n'y a rien de spécifié sur leur carte, leur mission principale sera toujours d'attaquer les héros.

3 - Phase Action : Sur le champ de bataille, l'ennemi activé dépense normalement tous ses Points d'Action.

Activez les ennemis un à un. Quand vous avez finalisé l'activation du groupe, déplacez le jeton Activation de celui-ci d'un nombre de secteur égal à la caractéristique Ra du type de l'ennemi, cela quel que soit le nombre de AP dépensés par chacun.

RÉACTION

Quand le jeton Activation d'un héros est déplacé sur le Momentum, il peut dépasser un secteur occupé par le jeton Activation d'un ennemi. Dans ce cas, vérifiez si le héros ne se trouve pas dans la Ac d'un des ennemis du groupe représenté par le jeton dépassé. Si c'est le cas, ces ennemis sont directement activés avant que le héros effectue son action payée.

Une des conséquences est que plusieurs ennemis avec des jetons Activation différents peuvent être activés. Dans ce cas, l'ennemi activé en premier est désigné de façon aléatoire.

Quand un ennemi est activé par le biais de cette règle, placez un marqueur "Activé" à proximité de sa figurine. Un ennemi ayant ce jeton ne sera pas activé à la prochaine activation de son groupe, il défaussera uniquement le jeton.

IMPORTANT - Ne déplacez pas le jeton Activation de l'ennemi activé par cette règle.



ACTIONS

Au cours de son activation, un personnage peut effectuer une série d'actions si son nombre de AP le lui permet. Celles-ci peuvent être différentes ou identiques. La plupart des actions sont communes aux héros et aux ennemis. Leur coût est indépendant du personnage les utilisant. Cependant d'autres actions sont exclusives à certains personnages et proviennent généralement de l'utilisation de compétences ou d'équipements. Vous trouverez décrit ci-dessous toutes les actions de base pouvant être réalisées par un personnage au cours de son activation ainsi que le coût associé en AP.

DÉPLACEMENT (1 AP / ZONE)

Lors de cette action, chaque AP dépensé autorise le personnage à se déplacer d'une zone et ce dans n'importe quelle direction. Seuls les déplacements horizontaux et verticaux sont autorisés. Il est impossible d'effectuer des déplacements en diagonale sauf si une compétence ou un équipement indique clairement que ce type de déplacement est possible. Il est aussi impossible de traverser une zone occupée par un adversaire.

Lors de la déclaration de l'action, un héros doit indiquer le nombre de zones sur lesquelles il a l'intention de se déplacer. Ensuite, il déplace son jeton Activation sur le Momentum, pour enfin réaliser son déplacement sur le champ de bataille.

Quand un ennemi se déplace vers son objectif, il emprunte toujours le chemin le plus court possible, donc celui lui coûtant le moins de AP.



ATTAQUE (X AP)

Les personnages peuvent en utilisant leurs armes effectuer une action d'attaque. En fonction du type d'arme utilisé les règles et le coût de l'action varient.

Les règles concernant les attaques sont expliquées dans les paragraphes suivants.

UTILISER UNE COMPÉTENCE (X AP)

Un héros peut utiliser une de ses compétences, résultant de l'expérience acquise lors des batailles précédentes. Chaque compétence possède son propre jeton, celui-ci est inséré sur la fiche du héros lorsque la compétence est choisie pour la mission. La fiche de compétences contient toutes les règles des compétences associées à une classe de héros, comme leur coût en AP. Les ennemis peuvent aussi dépenser des AP pour activer leurs compétences. Celles-ci sont décrites sur leur carte Ennemi respective.

UTILISER UN ÉQUIPEMENT (X AP)

Un héros peut utiliser un de ses équipements. Le coût en AP et les règles associés sont décrits sur la carte Equipement.

ENGAGER UN ADVERSAIRE (1 AP)

Un personnage peut dépenser 1 AP pour engager un adversaire au corps à corps. Un personnage attaquant un adversaire l'engage gratuitement. Cette action peut être uniquement réalisée par les ennemis.

DÉSENGAGER (1 AP)

Un héros peut se désengager à tout moment d'un combat au corps à corps en recevant une attaque gratuite de l'Ennemi auquel il tente d'échapper. Les ennemis peuvent se désengager sans pénalité, ils n'offrent donc pas d'attaque gratuite aux héros.

ATTENDRE (X AP)

Un personnage peut décider d'attendre le meilleur moment pour agir. Les personnages peuvent dépenser leurs AP dans la limite de leur total. Déplacez le jeton Activation sur le Momentum d'un nombre de secteurs égal au nombre de AP dépensés lors de l'attente, cela sans effectuer d'action sur le champ de bataille. Lorsque que cette action est effectuée, vous devez respecter la règle "Utilisation du temps". Par conséquent, le nombre de AP dépensés doit permettre si cela est possible d'atteindre le premier secteur occupé par un jeton Activation d'un ennemi.

VISER (1 AP)

Chaque héros peut dépenser 1 AP pour viser avant d'attaquer.

Si le héros a visé, il peut économiser un dé parmi ceux lancés, en vue d'une prochaine attaque. La face du dé choisi ne peut pas être changée. Il n'est pas possible de relancer ou de modifier sa valeur avec des compétences ou des équipements.

Un héros peut viser une seul fois par activation. Il est possible d'économiser à nouveau le dé gardé lors de l'attaque précédente.

JOUER LES ENNEMIS

Sine Tempore est un jeu entièrement coopératif. Par conséquent, les joueurs doivent aussi s'occuper de leurs adversaires. Le système de jeu de Sine Tempore permet d'avoir des ennemis hautement autonomes. Dans la majorité des cas, les joueurs ont seulement à suivre les instructions données par AI et à déplacer les ennemis sur le champ de bataille. Cependant, des situations peuvent nécessiter que les joueurs fassent des choix pour les ennemis.

Quand cela se produit, suivez les règles suivantes :

1 - Intelligence artificielle - L'objectif de l'ennemi défini par la mission prend priorité sur tout le reste. Par conséquent, quand vous avez besoin de prendre une décision pour l'ennemi, faites toujours en sorte que ce choix les aide dans l'accomplissement de leur mission.

2 - Soyez Vieux ! - Il n'existe pas de conte de fée sans ennemis pour se lever contre les héros, pour compliquer les choses et avoir toujours un coup d'avance. Sine Tempore ne fait pas exception à cette règle, si vous devez prendre une décision pour les ennemis, faites toujours en sorte que ce choix soit à l'avantage des ennemis et au désavantage des héros.

Cette règle s'applique à toutes les situations ambiguës.

NIVEAU DE MENACE [TV]

Les objectifs de mission, les héros ainsi que d'autres éléments du jeu ont un niveau de Menace (noté TV). Le TV indique la priorité accordée à un objectif par les ennemis; Plus la valeur est importante, plus le niveau de priorité est important. L'intelligence artificielle de Sine Tempore utilise ce niveau pour déterminer quelles actions les ennemis vont effectuer lors de leur activation.

Le niveau de menace peut être fixe ou variable : Les objectifs avec un niveau fixe sont indiqués sur la fiche de mission, ceux avec un niveau variable sont notés à l'aide du "Perilium".

Si des actions spéciales influencent le niveau de menace d'un héros, celles-ci sont décrites sur la carte Mission.

PERILIUM

Au début de la partie, chaque héros reçoit un Perilium. Ce cadran va être utilisé durant la mission afin de noter le niveau de menace (TV) de chaque héros. Chaque fois qu'un héros voit son niveau de menace augmenter à la suite d'une action, il décale le cadran d'un nombre de crans égal au niveau de menace de l'action. Si une action a pour effet de diminuer le niveau de menace, décalez le cadran en conséquence.

Voici la liste des actions influençant le niveau de menace :

Blessier un ennemi : +1 TV

Tuer un ennemi : +1 TV

Soigner un héros : +1 TV

Héros K.O. : -2 TV

D'autres actions (décrites dans le texte de la mission) ou des compétences peuvent influencer le niveau de menace (TV).



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Dans Sine Tempore, les ennemis sont gérés par un système d'intelligence artificielle, qui va déterminer leurs actions lors de leur activation.

Dans certaines missions (habituellement les campagnes) un objectif est assigné à chaque groupe d'ennemis. Chaque ennemi doit poursuivre sa mission jusqu'à ce qu'un héros ait un niveau de menace les obligeant à changer de priorité. Le niveau de menace des objectifs de la mission doit toujours être comparé avec celui indiqué sur le Perilium de chaque héros. Cette comparaison déterminera les actions des ennemis lors de leur activation.

Chaque ennemi a aussi une "Zone de Contrôle" indiquée sur leur carte Ennemi. Cette caractéristique est aussi utilisée pour déterminer si un héros peut changer les objectifs d'un ennemi.

Durant la phase de vérification des objectifs d'un ennemi, vérifiez en premier si un héros est dans sa zone de contrôle. Si c'est le cas, comparez le niveau de menace du Perilium du héros avec celui de la mission de l'ennemi. Si le niveau de menace du héros est inférieur à celui de la mission, l'ennemi ignore le héros. Par contre, s'il est égal ou supérieur, l'ennemi considère le héros comme une menace prioritaire et agit dans le but de l'attaquer. Par conséquent, l'ennemi abandonne temporairement sa mission pour éliminer cette menace que représente le héros.

S'il y a plus d'un héros dans la zone de contrôle de l'ennemi, suivez l'ordre de priorité ci-dessous afin de déterminer l'objectif de l'ennemi. En cas de niveau de menace identique, utilisez l'option suivante.



1 - HHéros ou Mission avec le plus haut TV; En cas d'égalité, la mission est toujours la priorité.

2 - Héros le plus proche

3 - Héros choisi au hasard

Si un ennemi n'a ni mission ni héros dans sa zone de contrôle, il se comporte comme d'habitude, c'est à dire, il cherche toujours à attaquer le héros le plus proche ou celui avec le plus haut niveau de menace si deux héros sont à égale distance de l'ennemi activé.

Exemple : Sur cette illustration, l'ennemi doit faire un mouvement et attaquer s'il dispose d'assez de AP. L'intelligence artificielle choisi le héros avec le plus haut niveau de menace. Le Gynoid a un niveau de 3 TV et le Psychic a lui 9 TV, même si le Gynoid est le plus proche, l'ennemi attaquera le Psychic.

COMBAT

Dans Sine Tempore, il y existe plusieurs façons d'attaquer, il est possible d'utiliser des armes de combat rapproché, des armes à feu ou encore des pouvoirs mentaux. Chaque type d'attaque dispose de ses propres spécificités.

Une attaque coûte habituellement 3 AP, mais les armes ou les compétences peuvent faire varier ce coût. Le coût de chaque attaque est inscrit sur la carte ou sur la fiche associée.

Quand un héros se heurte à un ennemi, deux situations sont possibles : le héros attaque ou il se défend contre l'ennemi.

En fonction de la situation, les joueurs doivent suivre les instructions des paragraphes : "Attaque d'un héros" ou "Se défendre contre un ennemi".

Les ennemis sont gérés par AI lors des batailles.

ATTAQUE D'UN HÉROS

Dans Sine Tempore, les attaques sont effectuées en lançant un nombre de dés égal à la somme du bonus d'attaque (ATB) de l'arme et de la caractéristique associée au type d'attaque (toujours indiqué dans la description de l'arme ou la compétence).

Le résultat obtenu doit être comparé avec les statistiques de l'arme afin de déterminer le nombre de blessures infligées à la cible.

Certains symboles peuvent déclencher des effets secondaires. Ceux-ci sont indiqués dans la description de l'arme et dans certains cas dans les compétences de l'ennemi, inscrites sur sa carte.





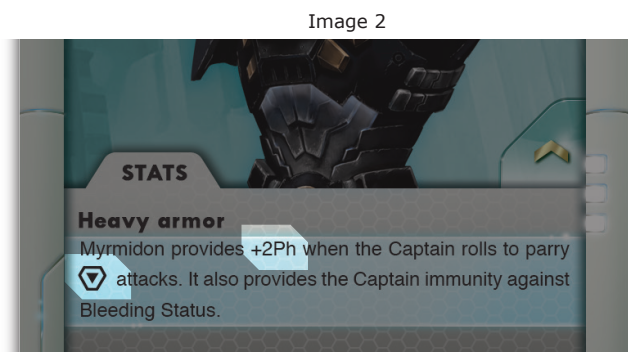
Exemple : Pour son attaque, il obtient le résultat suivant :      , les deux symboles   enclenchent l'effet secondaire de l'arme, qui transforme l'attaque physique en attaque mentale. Cela permet à Jukas d'éviter la majorité des défenses de son adversaire." data-bbox="115 815 345 845"/>

Chaque ennemi dispose de son propre schéma d'attaque, celui-ci indique le type d'attaque : Mentale, Corps à corps ou à Distance (image 1). Pour se défendre, le héros lance un nombre de dés correspondant à la caractéristique associée à ce type d'attaque modifiée des éventuels bonus provenant de ses compétences ou de son équipement. Chaque symbole obtenu correspondant à une icône du descriptif de l'attaque de l'ennemi permet d'éviter une blessure. Pour chaque icône non annulée, le héros reçoit une blessure. En plus, chaque icône infligeant une blessure peut activer un effet secondaire décrit sur la carte de l'ennemi. Chaque attaque doit être défendue de manière individuelle, et les défenses supplémentaires sont perdues d'une défense à une autre.

Les ennemis peuvent effectuer deux types d'attaques : Physique ou Mentale. Si l'attaque est (Corps à corps  ou , les héros doivent se défendre contre une attaque physique, ils utilisent leur caractéristique Physique . Si l'attaque est , les héros doivent alors se défendre contre une attaque mentale et ils utilisent la caractéristique Esprit . Les équipements peuvent apporter des dés supplémentaires pour se défendre en fonction du type de défense à réaliser.

Exemple : L'armure Mirmidon d'Achab donne +2 Ph pour bloquer une attaque Physique (🛡️), ce bonus ne peut donc pas être utilisé pour se défendre contre une attaque mentale (🧠).

Exemple : La Sorcière attaque Achab. Celui-ci doit au moins obtenir deux ☹️☹️ avec sa défense mentale pour se défendre complètement. Achab lance les dés et obtient : ☹️💧⚡, par conséquent, il ne peut éviter qu'une seule blessure. L'effet secondaire de la Sorcière étourdira donc le Captain qui a reçu au moins une blessure.



Quand un héros a reçu autant de jetons Blessure que la valeur de sa caractéristique Santé, il passe dans un état K.O.. Un héros K.O. est couché dans la zone du plateau où il a succombé. Chaque fois qu'un héros K.O. doit être activé, il pioche une carte Blessure Grave et il peut uniquement réaliser l'action Attendre. Un héros K.O. ne peut pas être pris pour cible par les ennemis. De plus, il réduit son niveau de menace de 2 en mettant à jour son Perilium.

Quand un ennemi a reçu autant de jetons Blessure que sa caractéristique Santé, il est retiré du plateau. Attention toutefois, réalisez tous les effets secondaires des compétences et équipements avant de retirer du plateau un ennemi mis hors d'état de nuire. Lors de son retrait du plateau l'ennemi laisse un jeton Butin dans sa zone.

CIBLE VALIDE

Une cible est considérée comme valide si elle respecte deux conditions : La distance et la ligne de vue. La distance signifie le nombre de zones séparant les deux protagonistes. Toutes les armes et certaines compétences ont une valeur de Portée (RNG), celle-ci doit être comparée à la distance séparant le personnage actif de sa cible. Cette distance est calculée uniquement dans directions horizontales et verticales.

La ligne de vue doit être vérifiée en partant du centre d'un bord de la zone occupée par le personnage actif (pour vous aider, chaque côté d'une zone a un segment vide à partir duquel peut être tracée cette ligne imaginaire) et le centre d'un bord de la zone occupée par la cible. Si la ligne imaginaire entre ces deux points ne rencontre aucun élément de décors bloquant la ligne de vue (vérifiez sur la carte Terrain si l'élément est doté de cette caractéristique ou non), aucun adversaire ou aucune "Non Zone" (Voir la description des Non Zones), l'attaquant peut attaquer sa cible.



NON ZONE

Les Non Zones sont les zones situées hors du plateau de jeu. Si la ligne de vue quitte le plateau de jeu, alors elle est considérée comme interrompue. De plus, un personnage ne peut jamais quitter le plateau de jeu sauf s'il a été éliminé ou par le biais d'effets spéciaux.

ÉLÉMENTS DE DÉCORS

Dans Sine Tempore, il existe plusieurs types d'éléments de décors :

ÉCRAN PRÉCAIRE - Il offre une protection à la cible qui se trouve dedans mais on peut le détruire en le prenant pour cible et en lui infligeant un nombre de dégâts égal à la résistance inscrite sur sa carte de référence. Si un héros attaque un ennemi situé derrière un écran précaire, il lance un dé de moins lors de son attaque. Si un ennemi attaque un héros situé derrière un écran précaire, le héros peut relancer un dé de sa défense.

ÉCRAN ROBUSTE - Il offre une protection à la cible qui se trouve dedans et ne peut pas être détruit. Si un héros attaque un ennemi situé derrière un écran robuste, il lance un dé de moins pour son attaque. Si un ennemi attaque un héros situé derrière un écran robuste, le héros peut relancer un dé de sa défense.

DÉFENSE PRÉCAIRE - Il s'agit d'un large écran bloquant la ligne de vue. Les personnages se trouvant derrière ne peuvent pas être touchés. Il est possible de détruire une défense précaire en la prenant pour cible et lui infligeant un nombre de dégâts égal à la résistance inscrite sur sa carte de référence.

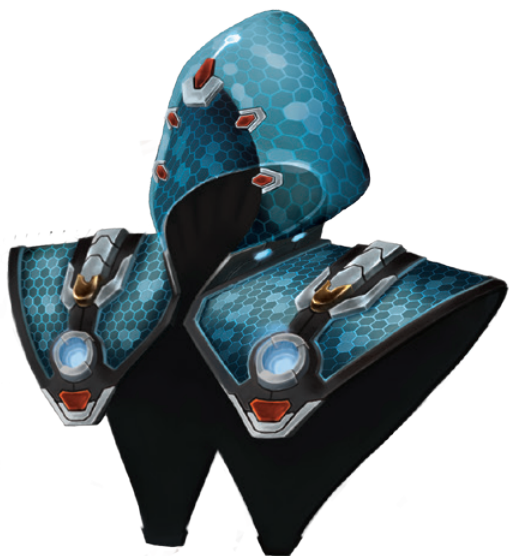
DÉFENSE ROBUSTE - Il s'agit d'un large écran bloquant la ligne de vue. Les personnages se trouvant derrière ne peuvent pas être touchés et cette défense ne peut pas être détruite.



ARMES ET ARMURES

Toutes les armes des héros ont une carte spécifique contenant leur profil iconographié où nous retrouvons : Les dégâts, la portée, le coût en Points d'Action ainsi que les effets secondaires. Une arme peut avoir plus d'un profil d'attaque. Dans ce cas, le héros choisit le profil qu'il souhaite utiliser avant d'attaquer. Chaque profil peut avoir des effets secondaires qui sont activables avec des symboles spécifiques, avec une combinaison de symboles ou si le jeton Activation du personnage l'utilisant est positionné sur un secteur spécifique du Momentum.

L'armure d'un héros augmente son total de dés de défense et dispose d'effets secondaires, comme les armes.



PSIONICS

Dans Sine Tempore, certains personnages ont la particularité de voir et manipuler une énergie pure, visible d'eux seuls. Grâce à ce talent, ils sont capables de modifier l'état de la matière et de l'utiliser à leur guise.

POUVOIRS

Chaque Psionic a accès à des compétences spéciales qui correspondent à des pouvoirs mentaux. Les règles d'utilisation de ces pouvoirs mentaux sont légèrement différentes de celles des compétences normales. Pour activer un pouvoir, le personnage doit obtenir les mêmes symboles que ceux indiqués dans la description de la compétence.

Exemple : Si lors du lancer de dés, vous obtenez le résultat correspondant, le pouvoir est activé et ses effets sont appliqués. Certains pouvoirs ont des symboles supplémentaires permettant d'augmenter l'effet de ceux-ci.

IMAGE

Exemple : Dans ce cas en obtenant un symbole  supplémentaire (en plus du coût), le pouvoir inflige deux blessures de plus.

Dans la description de la compétence, vous trouverez aussi un coût en Oblivion que le Psionic doit payer après avoir utilisé le pouvoir. Ces points d'Oblivion représentent une perte virtuelle de santé mentale.

Si en payant le prix, le Psionic se retrouve à 0 point d'Esprit, il doit alors piocher une carte "Delirium". Le joueur pioche une carte supplémentaire pour chaque point d'oblivion manquant.

En réalité, le Psionic ne perd pas de points d'Esprit, sa caractéristique est virtuellement réduite du nombre de jetons Oblivion en sa possession. Placez les jetons Oblivion sur la fiche du Psionic et sur ses objets de manière à vous souvenir de leurs conditions.

A chaque fois que le Psionic utilise un pouvoir, il lance un nombre de dés correspondant à son niveau initial d'Esprit plus les bonus obtenus avec ses compétences et son équipement sans prendre en compte les jetons Oblivion.

Les Psionics peuvent méditer afin de retirer des jetons Oblivion. Un joueur peut décider d'investir des Points d'Action pour méditer. Pour chaque Point d'Action dépensé, il retire un jeton Oblivion. Il peut méditer plusieurs fois pendant son activation en fonction de ses Points d'action disponibles.

OBJETS ET POUVOIRS MENTAUX

Certains objets aident les psionics à augmenter leur nombre de points d'Esprit ou à accélérer leur récupération. Un joueur peut librement choisir où il positionne ses jetons Oblivion, sur différents objets ou encore sur lui-même (sur sa fiche héros). Les jetons Oblivion assignés à des objets ne peuvent pas être retirés par le biais de la méditation sauf s'il en est spécifié autrement sur l'objet.

JETONS STATUT

Dans Sine Tempore, les personnages peuvent avoir différents statuts. Certains objets assignent des jetons Statut aux héros ou aux ennemis, par exemple Poison ou Étourdi (Stunned). D'autres objets donnent des jetons Statut accordant par exemple un nouveau lancer ou des dés supplémentaires. Les jetons Statut doivent être placés sur la fiche du héros s'ils dépendent d'une de ses compétences ou sur un équipement s'ils dépendent de celui-ci.

Sauf s'il est spécifié autrement, un personnage ne peut avoir un même statut plusieurs fois en même temps. Si le personnage perd ce Statut, il peut le récupérer à nouveau au cours de la mission.

Habituellement, de nombreux statuts sont automatiquement retirés au début de l'activation du personnage, comme par exemple "Étourdi" (Stunned). Certains ont besoin d'un lancer de dés afin de déterminer si le statut est toujours présent ou non. Par exemple "Feu" (Fire). D'autres restent jusqu'à qu'ils soient annulés par une compétence comme par exemple "Poison".

Vous trouverez plus de détails sur les statuts à la fin de ce livret.



CAMPAGNE DE SINE TEMPORE

Une fois que les héros ont atteint une planète, ils vont tenter de s'y installer, ils auront besoin d'établir un camp de base et d'explorer les nouveaux territoires à conquérir.

La gestion des missions suit un diagramme en étoile, chaque mission débloque d'autres missions qui lui sont liées.

Sur la carte de Primaevus, chaque mission réussie débloque un territoire associé.

Chaque territoire débloqué assure certaines ressources aux héros lors de la phase Colonie : C'est la part de gestion du jeu.

Quand les héros parviennent à débloquer un certain nombre de territoires, ils accèdent à des missions narratives qui leur permettent d'avancer sur l'intrigue principale.

Les missions narratives ont une mise en place plus complexe et assignent souvent des objectifs spéciaux aux ennemis. Pour cette raison, elles sont décrites en détail dans le Livret d'Intrigues.





Stunned (Etourdi): Si un ennemi est assommé, il reçoit ce jeton. Durant son activation, il perd 2AP et défausse le jeton. Un héros assommé déplace son jeton Activation de 2 secteurs sur le Momentum.



Hindered (Entravé): Un personnage avec ce jeton doit dépenser 2AP pour se déplacer d'une zone au cours de sa prochaine activation, puis il défausse le jeton.



Poison: Un héros avec un jeton Poison doit toujours lancer un dé de moins pour chaque action. Un héros qui attaque un ennemi empoisonné peut relancer un dé de son attaque. Un jeton Poison peut seulement être retiré à l'aide d'une compétence.



Brain Damage (Dégât cérébral): Un personnage blessé ayant des dégâts cérébraux, reçoit ce jeton. A son activation, il effectuera son premier déplacement de façon aléatoire puis défaussez le jeton.



Soul Breaker (Dégât psychologique): Un ennemi blessé par une attaque de ce type reçoit ce jeton. A sa prochaine activation, il sera géré par un héros, puis défaussez le jeton.



Contagion: Un personnage avec ce jeton, donne un jeton Poison à tous les personnages en contact avec lui. C'est à dire dans une zone horizontalement ou une zone verticalement adjacente. Le jeton Infection a un coût de maintenance.



1 AP: Le héros avec ce jeton dispose d'1 Point d'Action supplémentaire pour sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



2 AP: Le héros avec ce jeton dispose de 2 Points d'Action supplémentaires pour sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Vigorous (Vigoureux): Le héros avec ce jeton gagne 1Ph pour ces jets de défenses lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Resistance: Le héros avec ce jeton gagne 2Ph pour ces jets de défenses lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Strength (Force): Le héros avec ce jeton gagne 2Ph pour ces jets d'attaques au corps à corps lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Psionic Shell (Bouclier Psionic): Le héros avec ce jeton gagne 2Mi pour ces jets de défenses contre les attaques mentales lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Slow down (Ralentir): Un personnage avec ce jeton doit dépenser 1AP supplémentaire lors de ses attaques lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Speed up (Accéléré): Un personnage avec ce jeton doit dépenser 1 Point d'Action pour se déplacer de deux zones lors de sa prochaine activation, puis défaussez le jeton.



Nail down (Cloué): Un personnage blessé avec un jeton Cloué ne peut pas effectuer d'action de déplacement lors de sa prochaine activation mais il peut néanmoins attaquer ou se défendre, puis défaussez le jeton.



Bleed (Saignement): Un personnage avec ce jeton reçoit 1 Wo (Blessure) à la fin de son activation puis défaussez ce jeton.



1 Wound (1 Blessure): Ce jeton sert à noter le nombre de blessures reçues par le personnage.



3 Wounds (3 Blessures): Ce jeton sert à noter le nombre de blessures reçues par le personnage.



Oblivion: Ce jeton sert à noter la santé mentale perdue par le personnage.



Loot (Butin): Ce jeton est placé sur la zone où un ennemi a été tué. Si un héros se déplace sur un jeton Butin, il peut dépenser 1 AP pour le retirer et piocher une carte Ressource.

CRÉDITS

Un jeu de: **Andrea Colletti**

Equipe de développement: **Andrea Colletti, Luca Bernardini et Josè Alejandro Lupico Barca**

Directeur artistique: **Andrea Colletti**

Illustration & conception graphique: **Giovanni Pirrotta**

Couverture: **Antonio De Luca**

Graphiste: **Josè Alejandro Lupico Barca**

Sculpteur: **Fernando Armentano**

Effets spéciaux: **Paolo Scippo**

Responsable des réseaux sociaux: **Marco Presentino**

Administration - Production - Réalisation: **Vincenzo Piscitelli**

Communication: **Vincenzo Piscitelli**

Traducteurs français: **Lionel Gros**



LUDUS MAGNUS
STUDIO