

SINF TEMPORE



LUDUS MAGNUS
STUDIO

SINE TEMPORE

RÉSUMÉ

INTRODUCTION	3	DIFFÉRENTS ENNEMIS MAIS MÊMES FIGURINES	25
CONTENU DU JEU	3	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (AI)	26
CONTENU DE LA BOITE	4	EFFETS DÉCLENCHÉS PAR LES ENNEMIS	26
COLONS	6	ATTAQUER LES HÉROS.....	26
ENNEMIS	7	COMBAT	27
RÈGLES	8	COMBAT RAPPROCHÉ, ATTAQUES À DISTANCE ET	
RÈGLE D'OR	8	ATTAQUES PSIONIQUES	27
COLONS, ENNEMIS ET PERSONNAGES	8	ATTAQUER AVEC LES COLONS	27
ADVERSAIRES ET ALLIÉS	8	ATTAQUE À MAINS NUES.....	27
LANCER ET RELANCER	8	DÉTAILS D'UNE ATTAQUE.....	28
DATAPAD DE HÉROS	9	DOMMAGES COLLATÉRAUX	28
TEST	9	UNITÉS ADJACENTES	28
ENNEMIS	10	HÉROS ENGAGÉS	28
ÉQUIPEMENTS	11	DÉFENSE CONTRE LES ENNEMIS	29
EMPLACEMENT D'ÉQUIPEMENT.....	12	ATTAQUES EN CHAÎNE.....	29
MATÉRIAUX DE PRIMAEVUS V	12	CIBLES VALIDES	30
MISE A NIVEAU D'ÉQUIPEMENT.....	12	NON-ZONES	30
CARTE DE MISSION	13	TAILLES DES UNITÉS.....	31
CARTE D'ÉVÉNEMENT	13	ÉLÉMENTS SCÉNIQUES	31
CARTE D'ÉLÉMENT SCÉNIQUE	14	CONTENEURS ET BÂTIMENTS	31
CARTE DE RESSOURCE	14	PETITS ENNEMIS.....	31
DATAPAD DE COMPÉTENCE	15	PETITS	31
ARBRE DE COMPÉTENCE.....	15	OBJETS MOBILES	31
DÉS.....	16	EFFETS DE ZONE.....	32
PRÉPARER UNE MISSION D'EXPLORATION	17	COMMENT UTILISER LES CELLULES D'ÉNERGIE.....	32
DESCRIPTION	17	AURAS ET VAGUES	33
MISSIONS NARRATIVES	17	UNITÉ ASSOMMÉE (KO)	33
SÉQUENCE DE JEU	19	DÉ DE PÉNALITÉ	33
POINTS D'ACTION	19	ESCALADE	34
MOMENTUM	19	SAUTER.....	34
GLYPHES	19	LIGNE DE VUE DEPUIS ET VERS UN CONTENEUR.....	34
ACTIVATION	20	PSIONIQUE.....	35
ORDRE D'ACTIVATION DES ENNEMIS.....	20	POUVOIRS PSIONIQUES	35
ACTIVATION DES HÉROS	20	POINTS OBLIVION ET JETONS OBLIVION	36
DÉCALAGE TEMPOREL	21	CARTES OBLIVION	36
ACTIVATION DES ENNEMIS.....	21	EQUIPEMENT ET POUVOIRS PSIONIQUES	36
RÉACTION	21	JETON D'ÉTAT	37
ENNEMIS EN COMBAT ET ENNEMIS EN ATTENTE	22	COMPÉTENCES GÉNÉRIQUES	39
PHASE DE JETON	22	COMPÉTENCES ENNEMIES	40
ACTIONS	22	COMPÉTENCES DES ÉLÉMENTS SCÉNIQUES.....	40
CARTE D'ORIENTATION.....	23	RÈGLES SPÉCIALES DE TUILES	40
JOUER LES ENNEMIS	24	EAU.....	40
VALEUR DE LA MENACE (TV)	24	MUR	40
PERILIUM	24	AI DES ENNEMIS	43
JETON D'ACTIVATION ET GROUPES D'ENNEMIS	25		



J'aimais me réveiller sous la chaleur des rayons du soleil, désormais remplacés par l'éclat froid et artificiel de ces horribles néons. Le souvenir de l'air frais et pur des pentes couvertes de neige m'emplit d'amertume et de regrets. Je ne supporte plus ce mélange d'oxygène et de gaz irradiant traversant les bouches d'aération de ces abris que nous appelons désormais nos villes. Sans aucun doute, et sans les progrès scientifiques qui nous ont conduit à ces solutions de fortune, nous serions probablement tous déjà morts. Bien sûr, je ne parle pas seulement de nous, les humains, mais aussi de toutes les autres espèces qui vivent sur ce rocher stérile que nous appelons la Terre. Malheureusement, plus nous attendons, plus l'échéance nous sera fatale. Il est maintenant trop tard pour notre planète, mais si nous ne corrigeons pas rapidement nos erreurs, même l'avenir de nos enfants sera compromis

C'est pourquoi des vaisseaux spatiaux Tetra-Titanium, connus sous le nom d'Arches, ont été envoyés aux confins de l'espace. Leurs équipages ont pour délicate Mission de trouver une nouvelle planète capable d'accueillir les générations futures, ils sont notre dernier espoir. Ces vaisseaux transportent à leur bord des milliers de cylindres cryogéniques contenant le génome d'espèces animales et végétales pour les sauver de l'extinction et nous croyons en notre tâche sacrée. Forces spéciales, ingénieurs qualifiés, pilotes chevronnés ou encore experts scientifiques, nos compagnons de voyage en sont les plus brillants représentants. Nous sommes préparés à affronter toutes les difficultés et tous les dangers que représente un tel voyage, enfin, c'est ce que nous croyons! Qui sait si nos prières seront entendues.

Après de longs mois de navigation et de recherches, nous avons enfin trouvé une planète qui semble satisfaire à nos besoins. Je n'en peux plus d'attendre! Poser le pied sur la terre ferme et respirer de l'air pur se fait de plus en plus pressant. Andromeda 2.0 a commencé sa procédure d'atterrissage, il ne me reste que quelques minutes pour rouler mes cigares et terminer ce fastidieux enregistrement.

Enregistré par T.J. Achab, capitaine de l'arche Genesis.

CONTENU DU JEU

Livres et accessoires

- Livre de règles
- Livre de campagne
- Carte du Genesis et de Primaevus V
- 4 Datapads de Héros
- 4 Datapads de compétences
- 4 Perilium
- 1 Momentum

4 figurines de Héros

- Achab, Capitaine
- Andromeda 2.0, Sécurité
- Jukas, Psychique
- Alexandra, Médecin

Cartes, jetons et tuiles

- Jetons
- 72 Cartes d'Équipements
- 20 Cartes de ressources
- 21 Cartes Ennemis
- 12 Cartes de Missions
- 22 Cartes d'Éléments scéniques
- 10 Cartes d'événements
- 10 Cartes Oblivion
- 10 Cartes de Blessures graves
- 1 Carte d'orientation
- 10 Dés D6 personnalisés
- 4 Tuiles de terrain de jeu
- 7 Connecteurs de terrain
- 22 Bases colorées pour figurines

36 figurines d'Ennemis

- 4 Sorcières
- 5 Chasseurs
- 5 Taucheurs
- 10 Spriggans
- 10 kids
- 1 Fato
- 1 Bull-y

Éléments scéniques 3D

- 1 Antenne
- 2 Conteneurs
- 2 Amanites
- 2 Champignons
- 4 Buissons

INTRODUCTION

Votre planète natale est en train de mourir, le dernier espoir de votre civilisation dépend d'une flotte de navires de terraformation ayant pour Mission de trouver une nouvelle planète habitable.

Dans Sine Tempore, vous incarnerez les membres d'équipage du vaisseau spatial Genesis. Au cours de votre voyage, vous rencontrerez de nombreuses espèces d'aliens; certaines

amicales, d'autres moins. Certaines verront votre équipage comme des envahisseurs. D'autres pourront aider votre cause en rejoignant votre équipe. Le Genesis entre maintenant dans l'orbite d'une planète florissante, Primaevus V...

Parviendrez-vous à survivre à ses dangers et à trouver une nouvelle Terre?

BUT DU JEU

Dans Sine Tempore, vous serez appelé à faire face à de nombreux dangers sur une planète extraterrestre. Vous allez vous battre contre les Primaevi, une espèce alien qui cherche à entraver vos efforts pour Coloniser une planète située dans leur secteur, Primaevus V. Les Primaevi vivent en harmonie avec la nature et ne tolèrent la technologie que lorsqu'elle les aide à la préserver. Cette planète est l'une de leurs réserves de chasse.

Sine Tempore peut être joué de 1 à 4 joueurs.

La campagne est divisée en Missions durant lesquelles l'équipage du Genesis tentera de terraformer Primaevus V. La campagne évoluera et changera en fonction de vos actions et de vos décisions. Votre voyage commence avec le scénario

d'introduction, qui vous guidera dans la configuration du jeu et les instructions de la Mission. Les Primaevi sont contrôlés par des règles spécifiques d'intelligence artificielle qui testeront les compétences de votre équipe.

Afin d'éliminer la menace Primaevi, les joueurs utiliseront le plateau Momentum durant les Missions pour activer les Héros et dépenser des AP pour utiliser leurs compétences.

Méfiez-vous! Vos succès comme vos échecs lors des Missions seront déterminants sur le déroulement de la campagne.

L'objectif principal de Sine Tempore est de s'amuser à explorer la planète, alors n'hésitez pas à adapter les règles aux besoins de votre groupe.



CREDITS**Directeur de projet:** Luca Bernardini**Production, publicité et réalisation:** Vincenzo Piscitelli**Conception du jeu:** Andrea Colletti**Développement du jeu:** Luca Bernardini, Marco Presentino, Diego Fonseca**Responsable éditorial et rédaction:** Louis Angelli**Directeur design graphique:** Diego Fonseca**Design graphique:** Paolo Scippo, José Alejandro Lupico Barca, Valeria Bucci**Directeur artistique:** Andrea Colletti**Artiste concept principal:** Giovanni Pirrotta**Artiste illustration et concept:** Antonio De Luca, Simone de Paolis**Chef sculpteurs 3D:** Fernando Armentano**Sculpteurs 3D:** Tommaso Incecchi**Editeurs Web:** Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli**Manager Kickstarter:** Andrea Colletti**Traductions:** Julien Lancel**Testeurs:** Alessandro Lanzuisi, Giulio "Gad" D'Avella, Mattia Di Sangro, José Alejandro Lupico Barca, Davide e Alessio Schiavone, Simona Moauro, Michele "Lisk" Milizio, Gabriele "Mambo" Luccioni, Giulio Giannoccolo, Carlo Di Felice, Andreina Masi, Nancy De Simone, Giuliana Sampugnaro, Alessandro Caporelli, Eleonora Mostarda, Simone Massimi, Valentina, Lavinia Porzi, Vincenzo Curzola, Angelo Paolillo, Diego Fonseca, Danilo Guidi, Lucca Games, Macro Games Night**Boutique Ludus Magnus:** shop.ludusmagnusstudio.com



CONTENU DE LA BOÎTE

1 - Livre de règles

Le livre que vous tenez contient toutes les règles pour jouer à Sine Tempore.

2 - Livre de campagne

Dans ce livre, vous trouverez les règles pour gérer la campagne de Primaevus V avec le détail de ses Missions d'exploration.

3 - Figurines

Elles représentent les Colons et leurs adversaires, les Primaevi, gardiens menaçants de Primaevus V.

4 - Bases colorées

Dans Sine Tempore, certains Ennemis ont des cartes d'Ennemi différentes, mais sont représentés par les mêmes figurines. Pour les distinguer, utilisez ces bases colorées.

5 - Momentum

Cet outil est utilisé pour déterminer l'ordre d'activation des unités pendant une Mission. Savoir gérer son utilisation est l'une des clés de la victoire.

6 - Carte de Primaevus/Genesis

D'un côté, ce plateau montre une carte de la planète Primaevus V, indiquant les emplacements qui doivent être conquis par les Colons. De l'autre côté, il montre une carte du vaisseau spatial Genesis, indiquant les différents secteurs qui peuvent être visités pendant la phase de Colonie.

7 - Dés d'action (blanc) et dés de pénalité (rouge)

Les dés sont utilisés par les Héros pour déterminer le succès ou l'échec d'une action.

8 - Datapad de Héros

Chaque Colon a sa propre fiche listant ses statistiques et ses compétences spéciales. (voir page 11)

9 - Datapad de compétences

Chaque Héros a sa propre fiche de compétences liée à sa classe. Le Datapad est à double face, d'un côté l'arbre de compétences, de l'autre une description de chacune des compétences disponibles. (voir page 17)

10 - Perilium

Cet Élément est utilisé pour suivre la valeur de la menace (TV) atteinte par le Héros. Le Perilium est essentiel dans la gestion de l'intelligence artificielle (AI) des Ennemis. (voir page 26)

11 - Cartes d'Ennemis

Chaque type d'Ennemi a sa propre carte listant ses statistiques et compétences. Lorsqu'un Ennemi doit être tiré au sort, ces cartes sont mélangées pour former le deck Ennemi.

12 - Cartes d'événements

Ces cartes sont tirées avant le début d'une Mission pour y ajouter de la variété. (voir page 15)

13 - Cartes d'Éléments scéniques

La surface de Primaevus V a une variété d'environnements et d'objets à explorer. Ces cartes contiennent les statistiques de ces Éléments. Lorsqu'un Élément de terrain doit être tiré au sort, ces cartes sont mélangées pour former le deck de terrain. (voir page 16)

14 - Cartes de ressources

Elles représentent de précieuses ressources jetables que les Colons peuvent récupérer auprès des Ennemis éliminés pendant une Mission. Mais attention, le butin peut aussi inclure divers pièges! (voir page 16)

15 - Cartes d'Équipements

Chaque Équipement possède 3 cartes représentant ses 3 niveaux de puissance. Certains Équipements peuvent être utilisés par n'importe qui, tandis que d'autres ne peuvent être utilisés que par une classe ou un Héros spécifique. (voir page 13)

16 - Cartes de Missions

Chaque Mission d'exploration possède sa propre carte, lorsque ces cartes sont mélangées, elles forment le deck de Missions. Un détail clé sur la carte de Mission est le niveau Defcon.

17 - Cartes Oblivion

Ces cartes infligent des pénalités aux Héros psioniques qui abusent de leurs propres pouvoirs. (voir page 38)

18 - Cartes de Blessures graves

Quand un Héros est tué pendant une Mission, il risque de recevoir ces cartes, ce qui infligera des pénalités à l'infortuné Colon. (voir page 35)

19 - Tuile de terrain

Grandes sections de terrain qui constituent les champs de bataille de Sine Tempore.

20 - Connecteurs de terrains

Sections de terrain mineures qui relient normalement les tuiles de terrain entre elles.

21 - Carte d'orientation

Pendant le jeu, cette carte est utilisée pour diverses fonctions, dont la plus courante est de déterminer la direction d'un mouvement aléatoire d'une unité.

22 - Éléments scéniques

Ceux-ci incluent des Éléments 2D et 3D qui représentent des coffres, des buissons ou les étranges champignons de Primaevus V.

23 - Conteneurs

Ces Éléments scéniques 3D sont utilisés pour améliorer les champs de bataille de nombreuses Missions. Contrairement à d'autres Éléments scéniques, les conteneurs peuvent être utilisés pour atteindre des positions plus élevées et donc plus avantageuses. (voir page 33)

24 - Jetons d'activation

Ces jetons sont placés sur le Momentum pour déterminer l'ordre d'activation des unités en jeu. Chaque groupe d'Ennemis est représenté par un seul jeton.

25 - Jetons de compétence

Chaque compétence qui peut être apprise par les Héros a son propre jeton. Ces jetons sont insérés dans le Datapad du Héros pour indiquer quelles compétences lui sont disponibles pour la Mission actuelle.

26 - Jeton Ennemi

Ce jeton est considéré comme une unité Ennemie et sera utilisé à la place des unités non incluses dans cette boîte.

27 - Jetons d'état

Ils sont utilisés lorsqu'une unité est affectée par divers effets. Les jetons avec une bordure rouge indiquent un état négatif, ceux avec une bordure bleue indiquent un état positif.

28 - Autres jetons et jetons de Blessure

Inclut tous les divers jetons utilisés pour les Missions, tels les jetons butins, les jetons Blessures.. etc

29 - Outil LOS

Cet outil utile vous aidera à établir la ligne de vue (LoS) entre deux unités. (voir page 32)



COLONS



ACHAB

A chaque fois c'est comme si c'était la première, peu importe combien de planètes il a visité ... le suspense d'une nouvelle découverte et la peur de l'inconnu sont pour lui une source constante d'excitation. Achab passe instinctivement ses doigts sur son visage, caressant une vieille cicatrice ... il avait baissé sa garde ce jour-là. Cela n'arrivera plus jamais! Certes, ce ne sont pas des chasseurs, mais ce n'est pas une raison pour qu'ils soient les proies.



ANDROMEDA

Un bourdonnement se fait entendre près du poste de pilotage. La suspension servo-réglée d'Andromeda, quittant son siège de navigation avec une telle agilité, s'est activée. Pièces de métal, rouages et câbles se mettent en mouvement, modifiant les traits de son visage, imitant les expressions humaines comme après s'être réveillée d'un long sommeil. Faire atterrir l'équipage sur cette planète éloignée en toute sécurité n'était pas la fin de sa Mission, mais plutôt le début.



JUKAS

Patientant calmement, son esprit erre, au travers de corps intangibles et célestes, dans les souvenirs d'un monde rempli de flammes pourpres. Les «autres» ne comptent que sur leurs propres sens, limités. C'est pourquoi ils n'atteindront probablement jamais le même niveau de connaissance. Jukas est possédé par ce "présent" depuis des années, mais pour ses semblables, ce n'est qu'une malédiction. Une malédiction qui le marginalise, faisant de lui un outil utile mais instable.



ALEXANDRA

Alexandra a abandonné sa vie d'enseignante quand son compagnon est mort dans ses bras, vaincu par une maladie inconnue. Elle développe depuis une véritable obsession pour la recherche médicale. Obsession qui l'a amenée à devenir bénévole dans l'équipe d'Achab. Elle s'est enregistrée en tant que médecin de bord du Genesis, dans l'espoir de trouver les réponses à ses questions. La leçon qu'elle a apprise est que les défunts peuvent attendre ... les vivants, eux, ne pourront pas survivre sans elle.



ENEMIES



BULL-Y



FATO



MOISSONNEURS X5



CHASSEURS X5



SPRIGGANS X10



KIDS X10



SORCIERES X4

CONTENU

RÈGLES

Ce livre de règles contient les instructions sur la façon de jouer à Sine Tempore.

Dans le livre de campagne, vous trouverez toutes les règles pour jouer à une campagne Sine Tempore. Comparé à des Missions individuelles, ce mode offre un niveau d'immersion plus profond permettant à vos Colons d'évoluer en acquérant de nouvelles compétences et de nouveaux Équipements tout en explorant Primaevus V. D'autres extensions de jeu débloqueront de nouvelles planètes mortelles à découvrir.

RÈGLE D'OR

Si les règles d'un Datapad ou d'une carte contredisent certaines parties de ce livret, les règles spécifiques (sur le datapad, la carte etc...) auront toujours la priorité.

COLONS, ENNEMIS ET PERSONNAGES

Les descriptions dans ce livret de règles se réfèrent toujours aux personnages gérés par les joueurs comme les **Colons/Héros**. Le terme **Ennemi** sera utilisé de manière générique pour indiquer n'importe quel adversaire des Colons, et le terme **Personnage/Unité** pour indiquer n'importe laquelle des unités dans le jeu.

Extensions ou règles additionnelles peuvent se référer à des catégories supplémentaires telles que **Némésis** ou **animaux de compagnie**. Dans ce cas, vous trouverez leurs définitions dans des règles supplémentaires.

ADVERSAIRES ET ALLIÉS

Le terme alliés indique des unités faisant partie de la même alliance, par exemple les Colons sont une alliance tandis que leurs Ennemis forment une autre alliance. Dans de rares cas, il peut y avoir plusieurs groupes d'Ennemis dans la même Mission, auquel cas chaque groupe Ennemi est une alliance

Diverses règles optionnelles seront insérées dans des zones comme celle-ci, n'hésitez pas à les utiliser si vous le souhaitez.

Divers conseils seront insérés dans des zones comme celle-ci, ils vous aideront à mieux gérer les différentes parties du jeu.

Les règles qui fonctionnent de manière différente pour les Ennemis seront insérées dans des zones comme celle-ci.

indépendante. Les unités appartenant à différentes alliances sont définis comme des adversaires.

LANCER ET RELANCER

Dans ce livre de règles, le terme lancer indique tout type de jet de dés. Certaines règles vous donneront la possibilité de relancer un ou plusieurs dés après un jet. Dans ce cas, le terme Relancer sera utilisé. Sauf indication contraire d'une règle, il n'est pas possible de relancer un dé plus d'une fois. Si vous avez utilisé une relance, vous devez accepter le nouveau résultat.

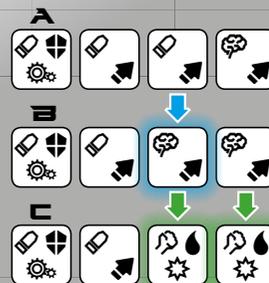


Certaines situations de jeu peuvent conduire à la nécessité d'effectuer plusieurs relances sur le même dé. La situation la plus courante est celle où un Ennemi a la possibilité de faire relancer les succès d'un Héros, qui peut quand à lui relancer ses échecs. Dans ce cas, les relances imposées par les Ennemis doivent être faites en premier. Une fois que ces relances "négatives" ont été réalisées, le Héros peut faire sa propre relance s'il en a la capacité

Par exemple, Alexandra tente de frapper un kid suicidaire avec son double fusil. Elle lance les dés et obtient le résultat **A**; elle a obtenu 3 succès (tous les symboles).

La capacité d'esquive du Kid suicidaire oblige Alexandra à relancer l'un de ses succès. Après cette relance, elle obtient le résultat **B**.

Maintenant, Alexandra peut activer la capacité du double canon qui lui permet de relancer les dés qui ont obtenu un symbole , incluant celui qui est déjà relancé par la compétence de l'Ennemi. Une fois que ces relances ont été effectuées, elle obtient le résultat **C**. Maintenant, elle peut infliger un nombre de Blessures égal aux symboles , en l'occurrence 2.



3AP RNG:1-6 ATB:2 DMG:2
Feu.

Esquive: Immunité .

RÈGLES

Tirs Multiples

3AP RNG:1-6 ATB:2 DMG:2 Relance:

DATAPAD DE HÉROS

Toutes les informations sur les Colons sont fournies sur leurs Datapad de Héros, Datapad de compétences et cartes d'Équipements. Chaque Héros se voit attribuer une valeur pour

chacune de ses 5 statistiques (Rapidité, Physique, Précision, Esprit et Santé), qui, combinées à leurs compétences et Équipement définissent leur rôle sur le champ de bataille.



A - Symbole de classe: la classe de Héros indique le rôle tactique du Héros pendant les Missions. Chaque classe est caractérisée par un ensemble de compétences qui sont divisées en groupes.

Vous pouvez personnaliser la progression de votre Héros en optimisant les compétences avec votre style de jeu.

B - Rapidité (RA - ⚡): indique la vitesse du Héros, détermine son ordre d'activation, ainsi que le nombre de Points d'Action (AP) disponibles pendant son activation.

C - Précision (PR - 🎯): indique la capacité à viser avec des armes à distance ou des objets lancés. La valeur PR détermine le nombre de dés de base qu'un Héros peut lancer chaque fois qu'il effectue l'une de ces actions.

D - Physique (PH - 💪): vous utiliserez cette statistique lorsque vous devez effectuer une action nécessitant des capacités physiques, comme attaquer avec une arme de combat rapproché, déplacer un objet ou vous défendre contre une attaque physique. Cette valeur détermine le nombre de dés de base qu'un Héros peut lancer chaque fois qu'il effectue l'une de ces actions.

E - Esprit (MI - 🧠): indique l'intelligence et la connaissance du Colon. Elle est utilisée pour réussir tous les tests nécessitant une action mentale. Indique également la capacité psychique du Héros et est utilisée à la fois pour lancer des pouvoirs psychiques et leur résister.

F - Santé (HE - ❤️): indique la résistance du Héros sur le champ de bataille. Lorsqu'un Héros reçoit un nombre de jetons Blessure égal à cette valeur, il est considéré assommés (KO) et mis temporairement hors-jeu.

G - Emplacement des compétences: les jetons de compétence que le joueur sélectionne pour la Mission sont insérés ici.

H - Compétence spéciale: chaque Héros a sa propre compétence personnelle. Cette compétence est toujours disponible et ne peut être perdue en aucune façon.

I - Taille: ce diagramme illustre la taille du Héros. Dans Sine Tempore il y a 3 tailles différentes: Petit, Normal et Grand. En fonction de la taille, certains bonus ou pénalités seront attribués dans diverses situations de jeu (voir page 33).

TEST

Les Héros seront très souvent appelés à tester leurs statistiques (Appelé «test»); La situation la plus courante sera d'attaquer ou de se défendre contre les attaques Ennemies. Pour effectuer un test de statistiques, lancez un nombre de dés égal à la valeur de la statistique concernée. Un test de statistiques peut être modifié positivement ou négativement par l'utilisation de compétences ou d'Équipements.



ENNEMIS

Cette catégorie comprend tous les adversaires rencontrés par les Colons au cours de leurs Missions.



A - Le nom indique le type d'Ennemi. Certaines cartes se réfèrent à un seul Ennemi tandis que d'autres se réfèrent à un groupe; dans ce dernier cas, les Ennemis sont tous activés ensemble par le même jeton sur le Momentum. Directement sous le nom de chaque Ennemi sont inscrits ses traits. Ils indiquent son origine et divers Éléments distinctifs. L'icône à gauche du nom représente son **Rang** (Troupe, Elite, Boss, Leader ou Monstre).

B - **Rapidité (RA - ⚡)**: indique la vitesse de l'Ennemi, détermine son ordre d'activation, ainsi que le nombre de Points d'Action (AP) disponibles pendant son activation.

C - **Zone de contrôle (CA - 🗺️)**: représente la portée sur le champ de bataille. Les Ennemis sont toujours conscients de tout ce qui se passe dans cette zone. Les Héros agissant dans cette zone peuvent déclencher des réactions d'AI de l'Ennemi.

D - **Défense physique (PD - 🛡️)**: indique la valeur de défense physique de l'Ennemi; cette valeur est soustraite de tout dommage causé par des attaques physiques ou à distance.

E - **Défense mentale (MD - 🧠)**: indique la valeur de la défense mentale de l'ennemi; cette valeur est soustraite de tout dommage infligé par les attaques psioniques.

F - **Santé (HE - ❤️)**: indique la capacité de survie de chaque unité. Lorsque le nombre de jetons Blessure atteint la valeur de cette statistique, l'Ennemi est vaincu et retiré du champ de bataille.

G - La couleur de la bordure de la carte représente le groupe auquel appartient l'Ennemi. Dans la boîte principale, vous trouverez le groupe Primaævi, identifié par la couleur rouge.

H - **Compétences actives**: ce sont des compétences qui nécessitent un coût en AP pour être activées. Cette catégorie comprend également tous les détails relatifs aux **compétences d'attaque**, telles que la portée et le type de dégâts infligés.

I - **Compétences passives**: cette section répertorie toutes les compétences passives uniques possédées par l'Ennemi. Les compétences passives sont toujours actives et leurs effets sont appliqués sans dépenser de point d'action (AP). Dans certains cas, certaines compétences peuvent fournir une résistance ou une immunité à un ou plusieurs symboles sur les dés d'attaque.

Les résistances forcent un Héros à relancer une fois les dés avec ce symbole, les Immunités annulent tous les dégâts causés par ce symbole obtenu sur les dés.

J - **Compétences génériques**: cette case énumère les compétences génériques de l'Ennemi. Ces capacités (actives et passives) sont communes à plusieurs types d'Ennemis et sont expliquées dans ce manuel à partir de la page 41.

Des Ennemis particulièrement dangereux sont immunisés contre de nombreux effets négatifs. En plus des immunités spécifiques de chaque boss ou monstre (indiqués sur leurs cartes), ces types d'Ennemis sont immunisés contre toutes les compétences et Équipements qui permettent aux Héros de les déplacer et sont immunisés contre l'état d'étourdissement.



ÉQUIPEMENTS

Les Équipements jouent un rôle fondamental dans le développement de vos Héros. Chaque carte d'Équipement est divisée en différentes sections, comme indiqué ci-dessous.



A - Le nom identifie chaque Équipement.

B - **Type d'Équipement**: chaque Équipement appartient à une catégorie, par exemple une arme, une armure, un outil, etc. Cette catégorie permet parfois à l'Équipement d'interagir avec d'autres cartes d'Équipements ou compétences.

C - L'image de l'Équipement.

D - L'effet de l'Équipement, ou les statistiques d'attaque s'il y en a.

E - Certains Éléments de l'Équipement ont des emplacements indiquant quelles cellules d'énergie peuvent être utilisées.

F - Tous les Équipements peuvent être mis à niveau jusqu'au niveau 3. Lors de la mise à niveau, remplacez la carte actuelle par la carte améliorée. Chaque Équipement commence au niveau 1.

G - Cette bande décrit les statistiques de l'arme, telles que la portée, la cadence de tir ou le bonus d'attaque, qui

sont ajoutés à la statistique correspondante du Colon (par exemple, dans le cas des armes à feu, le bonus est ajouté à la statistique PR ☉). Certaines attaques ont un symbole "CHAÎNE" ⚔, ce qui indique la possibilité d'utiliser des **Attaques en chaîne** (voir page 31)

H - **Limitations**: certains Équipements sont limités à un Héros ou une classe spécifique et sont notés dans cette section. Sinon, un Équipement n'est pas restreint.

I - **Emplacement d'Équipement**: chaque objet occupe un emplacement spécifique parmi ceux disponibles pour un Héros. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe sur les emplacements d'Équipement à la page 14.

J - Symbole de classe.

K - Les effets de puissance liés à l'utilisation des cellules énergétiques.

L - Ce cadre de mise à niveau montre les matériaux nécessaires à réaliser l'Équipement.

SYMBOLE DES CLASSES DE HÉROS



CAPITAINE



ÉCLAIREUR



PSIONIQUE



SÉCURITÉ



INGÉNIEUR



MÉDECIN



BIOLOGISTE



MISE À NIVEAU D'ÉQUIPEMENT

Chaque Équipement a 3 versions de cartes, une pour chaque niveau. Une fois que les ressources nécessaires pour la mise à niveau ont été obtenues, la carte existante peut être défaussée (avec les ressources requises) et remplacée par la carte améliorée. Il n'est pas possible de mettre à niveau un Élément d'Équipement directement du niveau 1 au niveau 3. La mise à niveau vers le niveau 2 est obligatoire.

ÉLÉMENTS

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des matériaux présents dans le jeu. Vous pouvez les utiliser pour améliorer les équipements ainsi que les secteurs du Genesis.

MATÉRIAUX



ITANIMULLI



ALH-8400I



INOTTENIO



KEKULENIUM



MOTIMOLINA

EMPLACEMENT D'ÉQUIPEMENT

Chaque Héros a 7 emplacements d'Équipement divisés en 4 catégories. Avant chaque Mission, ils peuvent s'équiper d'objets qui occupent les emplacements suivants:

- Casque (1 emplacement)
- Armure (1 emplacement)
- Accessoires (3 emplacements)
- Mains (2 emplacements): Le nombre de mains représenté sur la carte d'équipement correspond au nombre d'emplacement requis pour utiliser cet équipement.

Un symbole tiret "-" indique qu'un Élément d'Équipement n'est pas encombrant et n'occupe donc aucun créneau d'encombrement. Tout Équipement excédentaire reste dans l'arsenal du Genesis. Entre les Missions, chaque Héros peut changer son Équipement comme il le souhaite.



CASQUE

Max 1



UNE MAIN

Emplacement à 1 main



ARMURE

Max 1



DEUX MAINS

Emplacement à 2 mains



ACCESSOIRE

Max 3



AUCUN

EMPLACEMENT

CARTE DE MISSION

Chaque mission d'exploration possède sa propre carte avec quelques informations ainsi qu'un renvoi vers la page du livre de campagne contenant toutes les informations nécessaires pour préparer et jouer la mission.

A - Titre de la Mission

B - Niveau Defcon: indique le niveau de difficulté de la Mission. Il en existe 4 types : 1, 2, 3 et 4.

Le niveau Defcon est utilisé pour créer le deck Mission à partir duquel la Mission d'exploration est piochée.

C - Image de la Mission

D - Symbole de la planète: chaque Mission d'exploration peut être soit générique et donc utilisable sur n'importe quelle planète, soit spécifique à une planète (par exemple Primaevus ou Silicio). Lorsque vous construisez un deck Mission, vous devez y ajouter toutes les cartes avec le symbole générique et toutes les cartes avec le symbole de la planète où vous vous trouvez.

E - Manuel de référence: le manuel et la page où vous trouverez les règles de Mission.



Pour les règles complètes de préparation d'une Mission d'exploration, reportez vous au livre de campagne, page 7.

CARTE D'ÉVÉNEMENT

Ces cartes sont tirées au début d'une Mission et, sauf indication contraire, leurs effets sont appliqués pour la durée de la Mission.



A - Titre de l'événement.

B - Cette section décrit les règles de l'événement. Certains événements sont résolus au début de la Mission, avec l'application immédiate des effets. D'autres événements ont un effet continu pendant toute la durée de la Mission.

CARTE D'ÉLÉMENT SCÉNIQUE

Ces cartes décrivent les différents Éléments scéniques (vivants et non vivants) que l'on peut trouver à la surface d'une planète. Chacun de ces Éléments scéniques possède une carte pour décrire ses statistiques. Ces cartes forment collectivement le deck de terrain et sont, si nécessaire, piochées pour sélectionner de manière aléatoire des Éléments scéniques dans les Missions.



A - Nom de l'Élément scénique.

B - Image de l'Élément scénique.

C - Dans cette section, vous trouverez les instructions sur la façon de positionner les Éléments scéniques. Lorsqu'un Élément scénique est tiré du deck terrain, il peut être positionné n'importe où sur la tuile de terrain à laquelle il appartient, en suivant ces instructions.

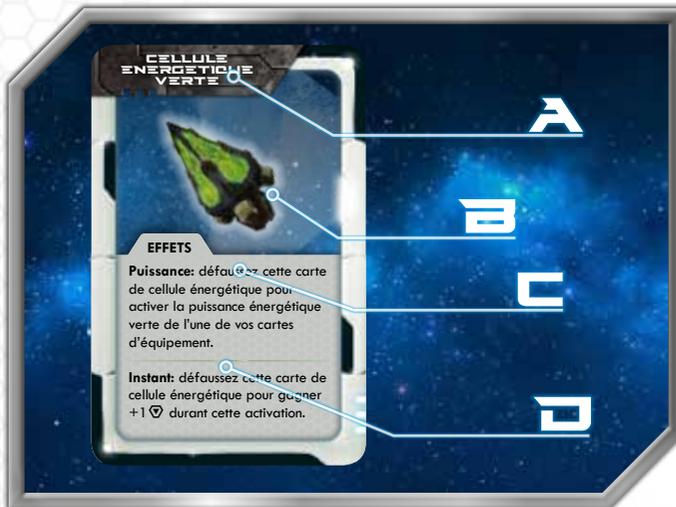
D - L'effet de l'Élément scénique est immédiatement déclenché lorsqu'un modèle entre dans une case qu'il occupe ou dans d'autres cases indiquées par les règles.

E - Santé.

F - Vous trouverez ici les règles spéciales des Éléments scéniques, en particulier si elles bloquent ou non la ligne de vue et / ou le déplacement.

G - **Objet mobile:** ce symbole indique si un Élément scénique peut être déplacé (voir page 33).

- **3D:** Certains Éléments scéniques sont affichés avec un symbole 3D. Cela signifie que les Éléments scéniques doivent être assemblés avant d'être positionnés sur le plateau de jeu. Un symbole indique également le nombre de cases occupées par l'Élément scénique.



CARTE DE RESSOURCE

Ces cartes sont collectées pendant les Missions et peuvent représenter des cellules énergétiques, des objets consommables ou des Medipacks. Pendant une Mission, un Héros peut posséder autant de carte de ressource qu'il le souhaite, mais ne peut en garder qu'une seule d'une Mission à l'autre.

A - Nom de la ressource.

B - Image de la ressource.

C - **Effet de puissance:** un Héros peut défausser une cellule d'énergie pour activer un effet de puissance sur une de ses cartes d'Équipement.

D - **Effet instantané:** Un Héros peut défausser une cellule d'énergie pour obtenir un bonus temporaire pour une statistique donnée.

Certaines cartes ressources peuvent représenter des pièges pour les Colons. Lorsqu'ils sont tirés du paquet de ressources, résolvez immédiatement les effets du piège.

A - Nom du piège.

B - Les effets du piège.



DATAPAD DE COMPÉTENCES

Cette fiche vous aidera à gérer les compétences de votre Héros. Chaque Colon est muni d'une de ces fiches en fonction de sa classe. Le Datapad est à double face; d'un côté, vous trouverez une description de toutes les compétences de classe et leurs icônes respectives. De l'autre côté, vous trouverez l'arbre de progression, que vous utiliserez chaque fois que vous devrez sélectionner une nouvelle compétence.

ARBRE DE COMPÉTENCES

A - Le Héros qui utilise ce Datapad / arbre de compétences

B - Symbole permettant d'identifier la compétence et son jeton associé. Quand une compétence est sélectionnée pour une Mission, le jeton est inséré dans le Datapad du Héros pour indiquer que la compétence est active.

C - Chaque classe a deux spécialisations. Celles-ci n'ont aucun impact sur la sélection des compétences, mais indiquent le domaine de compétence auquel elles appartiennent.

D - Les compétences de base sont immédiatement disponibles pour l'apprentissage.

E - Ce sont des compétences avancées. Pour débloquer une compétence avancée, un Héros doit d'abord apprendre la compétence de base à laquelle elle est liée. Il existe deux types de compétences avancées (évoluées ou dérivées). Une compétence évoluée remplace la compétence de base à laquelle elle est liée.

Une compétence dérivée ne remplace pas sa compétence de base, mais représente une nouvelle compétence qui ne peut être sélectionnée que si le Héros a choisi sa compétence de base en premier.

F - **Liens entre compétences:** La ligne continue indique que la compétence avancée est une évolution de la compétence précédente, et donc qu'elle remplace.

La ligne pointillée indique que la compétence avancée est une version **dérivée** de la compétence précédente, et donc qu'elle ne remplace pas. Elle est simplement ajoutée à vos compétences disponibles.

G - L'icône de compétence qui correspond à la compétence sur l'arbre de compétences au verso.

H - La description de la compétence, le type de compétence (**Base**, **Évoluée** ou **Dérivée**), et le coût en expérience pour pouvoir l'acquérir.



DÉS

Dans Sine Tempore, deux types de dés sont utilisés: dés d'Action (blanc) et dés de Pénalité (rouge). Les dés d'action sont utilisés pour tous les tests statistiques. Chaque côté d'un dé d'action possède une combinaison de symboles d'action qui déterminent le niveau de réussite, en fonction de l'action entreprise. Le dé de pénalité élimine du lancé un dé ayant obtenu le même résultat. En fonction de ses Blessures, un Héros blessé doit ajouter ce dé à n'importe quel lancer qu'il entreprend (en général seulement 1 dé).

Par exemple. Jukas, tente d'attaquer un Spriggan avec une attaque de mêlée. Le nombre de dés d'action qu'il peut lancer est calculé avec sa statistique PH (3) et le bonus ATB de son arme (2), il peut donc lancer 5 dés d'action au total. Chaque dé montrant une combinaison contenant le symbole  infligera une Blessure à l'Ennemi.

Les symboles sur les faces des dés d'action sont interprétés en fonction de l'action, de la compétence ou de l'Élément d'Équipement nécessitant le lancer. Quand un Équipement ou une compétence est sur le point d'être utilisé, vérifiez s'il y a des règles particulières liées aux symboles, et après avoir lancé les dés, appliquez tous les effets, qu'ils soient négatifs ou positifs. Un symbole d'action ne peut déclencher qu'un seul effet. Dans les rares cas où un symbole d'action peut déclencher plusieurs effets, le joueur décide de l'effet à activer.

Par exemple. Jukas a lancé le dé pour frapper son adversaire en utilisant son arme, en obtenant  et . La règle spéciale de son arme lui permet de changer le type d'attaque de physique à mentale quand   sont obtenus. Dans ce cas, Jukas parvient à ignorer la défense physique de l'adversaire.

 **POUSSER**
3 faces

 **SANG**
2 faces

 **EXPLOSION**
1 face

 **POING**
2 faces

 **ÉQUIPEMENT**
2 faces

 **DÉFENSE**
1 face

 **BALLE**
2 faces

 **ESPRIT**
2 faces



PRÉPARER UNE MISSION D'EXPLORATION

1 - Construisez le deck de Missions en utilisant les cartes Missions génériques et les cartes Missions spécifiques à la planète où vous vous trouvez. Toutes les cartes de Missions doivent être du bon niveau Defcon basé sur la couleur de la zone (voir la carte Primaevus V et la page 6 du livre de campagne). Mélangez le deck et piochez une carte. Lisez le texte de la carte et consultez les pages correspondantes du livre de campagne pour obtenir des instructions sur la façon de mettre en place le champ de bataille et sur les règles spéciales de la Mission.

2 - Placez les modèles Ennemis (prédéterminés et / ou générés aléatoirement) puis placez l'Élément scénique spécifié par la Mission. Si la carte inclut un Élément scénique aléatoire, mélangez les cartes d'Élément scénique (à l'exception des cartes d'Élément scénique déjà spécifiées par la Mission) et piochez en autant que demandé pour chaque tuiles de terrain. Positionnez les terrains selon les règles. Si vous piochez une carte d'Élément scénique montrant un Élément scénique qui ne peut pas être déployé (pour une raison quelconque), ignorez cette carte et piochez en une nouvelle.

3 - Préparez le Momentum, en positionnant l'aiguille de phase (minutes), le cycle (heures) et tous les jetons d'activation

comme indiqué dans la fiche de Mission.

4 - Piochez une carte événement du deck événement et appliquez tous les effets listés. Si la carte a un effet persistant, placez-la près du plateau de jeu comme rappel.

5 - Sélectionnez les 4 Héros qui participeront à la Mission parmi ceux disponibles. Prenez les Datapad de Héros correspondant, préparez les cartes d'Équipement respectives, prenez le Datapad de compétences et préparez tous les jetons de compétences sélectionnables.

6 - Chaque Héros sélectionne ses compétences, en choisissant un maximum de 5 parmi celles apprises. Pour sélectionner une compétence, placez le jeton correspondant dans l'un des emplacements de compétence sur le Datapad de Héros.

7 - Disposez les jetons, les dés et les cartes de ressources de manière à ce que les joueurs puissent les atteindre facilement.

8 - Lisez le texte d'introduction et les règles de Mission sur la façon dont les Ennemis (ou des Ennemis spéciaux si inclus) et les événements vont être gérés. Portez une attention particulière à l'heure à laquelle les événements se produisent.

MISSIONS NARRATIVES

Les principales Missions narratives de Sine Tempore sont préparées exactement de la même manière que les Missions d'exploration, à l'exception de la mise en scène (voir point 1). Les Missions narratives sont décrites en détail dans le livre de campagne.



DESCRIPTION

- A** - Datapad de Héros
- B** - Datapad de compétences
- C** - Cartes d'Équipements
- D** - Jetons (capacités, Blessures, effets)
- E** - Cartes Ennemis
- F** - Cartes d'événements
- G** - Cartes d'Éléments scéniques
- H** - Cartes de ressources

- I** - Cartes de Missions
- L** - Momentum
- M** - Dés personnalisés
- N** - Figurines de Héros
- O** - Figurines des Ennemis
- F** - Éléments scéniques 3D
- G** - Éléments scéniques 2D



SÉQUENCE DE JEU

POINTS D'ACTION

L'un des concepts de base de Sine Tempore est le temps. Tout comme dans la vie réelle, chaque action effectuée par les personnages nécessite un certain temps d'exécution. Pour cette raison, toutes les actions ont un coût en temps; ce coût est appelé "Points d'Action" (AP). La statistique RA détermine le nombre de points d'actions disponibles pour les Unités chaque fois qu'elles sont activées.

Par exemple. Le capitaine Ahab a 6 RA, par conséquent, il peut utiliser un maximum de 6 points d'action pendant son activation.

MOMENTUM

Le Momentum est la base du système de jeu Sine Tempore. Vous l'utiliserez pour déterminer l'ordre d'activation de chaque unité sur le champ de bataille, pour déterminer le début et la fin d'une Mission, et pour déterminer le moment où des événements peuvent se produire. Les joueurs doivent apprendre à gérer et utiliser le Momentum à leur avantage pour pouvoir gagner!

Le Momentum est composé de quatre Éléments: le cadran (A), l'aiguille de phase (B), les glyphes (C) et l'aiguille de cycle (D). Le principe de fonctionnement du Momentum est similaire à celui d'une horloge analogique traditionnelle avec les aiguilles se déplaçant autour du cadran.

Les jetons d'Activation de tous les Personnages qui participent à une Mission sont positionnés sur le Momentum. Le positionnement de ces jetons dans les différents secteurs du cadran indique leur ordre d'activation. Lorsque l'aiguille de phase atteint un secteur occupé par au moins un jeton d'activation, elle s'arrête et ce secteur devient le secteur actif. Tous les personnages avec un jeton d'activation dans le secteur actif doivent agir. Lorsque tous les personnages ont été activés et que le secteur est vide, déplacez l'aiguille de Phase vers le secteur suivant occupé par un ou plusieurs jetons d'activation, et ainsi de suite jusqu'à la fin d'une Mission.

Les joueurs doivent gérer le Momentum en effectuant les tâches suivantes si nécessaire:

- Déplacer le jeton Activation du Héros dans le sens horaire sur le cadran du nombre de secteurs égal au nombre d'AP dépensé pour effectuer l'action qu'il souhaite réaliser. Dans le cas d'Ennemis appartenant à un groupe, déplacez le jeton d'Activation après que les actions correspondantes aient été effectuées par toutes les unités du groupe.
- Vérifiez si le secteur actif (pointé par l'aiguille de phase) est vide ou non. Si ce n'est pas le cas, exécutez les actions pour ces unités. S'il est vide, déplacez l'aiguille de phase vers le secteur occupé suivant.
- Chaque fois que l'aiguille de phase atteint le secteur "12", déplacez l'aiguille de cycle d'un cran.
- Faites particulièrement attention à l'heure des événements indiquée sur la carte de Mission.

Par exemple. Alexandra dépense 2AP et déplace son jeton d'activation de 2 secteurs. Après avoir résolu son activation, l'aiguille des phases avance jusqu'à atteindre le secteur occupé suivant. Dans ce cas, un seul secteur.



GLYPHES

Des symboles de 3 couleurs différentes peuvent être représentés à l'intérieur de certains secteurs du Momentum. Ceux-ci sont utilisés pour activer divers pouvoirs spéciaux des Ennemis et des Héros. Quand un Ennemi ou un Colon commence son activation dans un secteur avec un symbole correspondant à celui montré sur l'une de ses compétences, son pouvoir spécial peut être activé. Dans certains cas, ce pouvoir peut avoir un coût supplémentaire en AP.



Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir l'un des joueurs et le charger de gérer intégralement le Momentum.

Les Missions comprennent une heure de début et de fin exprimée par la formule "numéro de cycle, numéro de phase". Au début d'une Mission, les deux aiguilles du Momentum doivent être placées sur les numéros indiqués. Par exemple si la Mission indique l'heure de début comme "2.6", placez l'aiguille de cycle sur le "2" et l'aiguille de phase sur le "6". La même procédure s'applique lorsque les deux aiguilles atteignent une heure fixée pour un événement ou la fin de la Mission.

ACTIVATION

Dans Sine Tempore, les personnages n'agissent pas selon une série stricte de tours, mais plutôt selon une séquence dynamique d'activations qui prend en compte le passage du temps.

Un personnage avec un jeton d'activation dans le "secteur actif" du Momentum **doit être** activé. S'il y a plusieurs jetons dans le même secteur, l'ordre d'activation est déterminé par la statistique RA (♣) des personnages, du plus élevé au plus bas; si les Ennemis et Héros ont la même valeur RA, les Ennemis auront toujours la priorité. Si deux Héros ou plus

ont la même valeur RA, les joueurs sont libres de décider de l'ordre d'activation.

ORDRE D'ACTIVATION DES ENNEMIS

Dans certains cas, il peut y avoir plusieurs Ennemis avec la même statistique RA dans le secteur actif. Dans ce cas, les joueurs sont libres de décider de l'ordre d'activation tout en gardant à l'esprit d'avantager les Ennemis. Lorsqu'un jeton Ennemi a été activé, toutes les unités de ce groupe doivent agir avant de pouvoir activer un autre jeton.



Par exemple. Comme vous pouvez le voir, n'importe quel secteur peut contenir plusieurs jetons d'activation. Dans cet exemple, nous avons Alexandra (♣5), Achab (♣6) le chasseur (♣5) et la sorcière (♣5). Achab est donc le premier à être activé, et dépense 2 AP.

En règle générale, les Ennemis ont la priorité sur les Héros avec la même statistique RA, donc le prochain à être activé est le Chasseur ou la Sorcière (dans n'importe quel ordre qui donne avantage aux Ennemis). Immédiatement après, Alexandra agit.



LORSQU'UN HÉROS EST ACTIVE

1 - Phase de jeton: le Héros rassemble tous les jetons qu'il peut utiliser grâce à ses compétences ou son Équipement. De plus, appliquez les effets de tous les jetons d'état qui affectent le Héros. Réolvez ces effets dans l'ordre que vous préférez et, à moins qu'une autre règle ne soit spécifiée, défaussez le jeton

2 - Chaque fois qu'un Héros déclare une action, il dépense un certain nombre d'AP et son jeton d'activation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sur le Momentum, d'un nombre de secteurs égal au coût de l'action déclarée.

3 - Effectuer l'action déclarée

4 - Si vous avez encore des AP disponibles et que vous souhaitez les utiliser, **retournez à l'étape 2**. Sinon, **terminez l'activation**.

Les AP sont automatiquement régénérés au début de chaque nouvelle activation. Comme indiqué précédemment, les Héros ne sont pas obligés de dépenser tous les AP qui leur sont assignés par leur RA, mais doivent cependant respecter la règle du **décalage temporel** (voir page suivante). Tout AP non dépensé est perdu à la fin de l'activation.

ACTIVATION DE HÉROS

Quand un Héros est activé, ils ont le même nombre d'AP que leur valeur de RA. Chaque fois qu'un Héros déclare une action, il dépense un certain nombre d'AP et son jeton d'activation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sur le Momentum, d'un nombre de secteurs égal au coût de l'action déclarée. Après avoir déplacé le jeton d'activation, le Colon effectue l'action. Si le Héros a toujours des points d'action disponibles, il peut déclarer d'autres actions, à condition que le coût ne dépasse pas la valeur totale de ses points d'actions restants. L'activation d'un Colon se termine immédiatement après l'exécution de l'action qui a consommé le dernier AP disponible, ou lorsqu'un joueur décide de mettre fin à son activation.

Pour simplifier cette partie délicate du jeu, nous vous suggérons de suivre l'organigramme ci-contre et d'effectuer les étapes dans l'ordre.

DÉCALAGE TEMPOREL

Lorsqu'un Héros est activé, il est toujours nécessaire de dépenser un nombre d'AP (au maximum égal à son RA) lui permettant d'atteindre ou de dépasser le premier secteur occupé par un jeton d'activation Ennemi. Si, à la fin de l'activation du Héros, son jeton n'a pas atteint ou dépassé un secteur contenant un Ennemi, le Héros doit dépenser les AP restant nécessaires pour en atteindre un. Si le Héros n'a pas assez d'AP pour en atteindre un, il doit dépenser tout ses AP restant et déplacer son jeton d'activation pour se rapprocher le plus possible de ce secteur.

Par exemple. Jukas est dans le secteur 12, le premier jeton d'activation Ennemi est dans le secteur 5. Jukas déclare qu'il va se déplacer de 3 cases pour se mettre à l'abri. Il va donc dépenser 3 AP. Après avoir déplacé son jeton d'activation vers le secteur 3, et après avoir effectué son déplacement, il est toujours à deux secteurs du jeton Ennemi suivant. Pour cette raison, Jukas doit dépenser ses 2 AP restants pour déplacer son jeton jusqu'à celui de son adversaire. Par conséquent, il déclare qu'il effectuera une action d'attente (voir page 22-23) afin de ne pas perdre sa position sur le champ de bataille, dépensera ses 2 AP restants et déplacera son jeton d'activation vers le secteur 5.

NB: Si dans l'exemple précédent, le jeton d'activation de l'Ennemi avait été dans le secteur 6, Jukas serait néanmoins passé au secteur 5, étant donné que le décalage temporel ne peut pas dépasser le AP maximum d'un Héros.



ACTIVATION DES ENNEMIS

Les Ennemis avec le même figurine (voir page 27) sont activés en tant que groupe; chaque groupe est représenté sur le Momentum par un jeton d'activation unique, qui sera toujours déplacé d'un nombre de secteurs égal au nombre de points d'actions disponibles pour ce groupe. Les actions des Ennemis doivent toujours considérer leur AP total, qui de la même manière que les Héros, ne peut jamais être dépassé. L'activation de l'Ennemi est divisée en 5 phases:

1 - Phase de jeton: dès qu'un Ennemi est activé, la première étape est la phase de jeton. Dans cette phase, ils recevront tous les jetons bonus attribués par leurs compétences et leurs Équipements.

2 - Dans le cas d'un groupe d'Ennemis, établissez un ordre d'activation qui profite autant que possible aux Ennemis.

3 - Vérifier les objectifs: vérifiez s'il y a des Héros dans la CA (☹) de l'Ennemi activé. Si c'est le cas, vérifiez si la TV indiquée sur le Périlium de chaque Héros dans la CA est égal ou supérieur à la TV de l'objectif assigné à l'unité Ennemie (voir Intelligence artificielle page 25).

4 - Jouez les ennemis activés.

5 - Répétez à partir du point 3 pour chaque unité dans le groupe Ennemi actif.

6 - Lorsque les unités du groupe actif ont tous été activés, déplacez leur jeton d'activation d'un nombre de secteurs égal à leur statistique RA.



RÉACTION

Quand le jeton d'activation d'un Héros est déplacé sur le Momentum, il peut dépasser un secteur contenant un jeton d'activation Ennemi. Si cela se produit, vérifiez si la figurine de ce Héros se trouve dans la CA d'une ou de plusieurs unités du groupe Ennemi dépassé. Si c'est le cas, ces unités Ennemies sont immédiatement activées (appelée Réaction). La réaction se produit avant que le Héros n'effectue l'action qu'il tente d'accomplir. Seules les unités Ennemies qui peuvent interagir avec le Héros seront activées (d'après la CA et la TV, voir ci-dessous).

Il est possible que des Ennemis avec des jetons d'activation différents réagissent en même temps. Dans ce cas, le joueur décide quel groupe sera activé en premier. Quand un Ennemi est activé via une Réaction, placez un jeton "agi" près de la figurine. Lors de la prochaine activation de ce groupe, toutes les unités Ennemies avec un jeton agi défaussent ce jeton et ne peuvent effectuer aucune action.

IMPORTANT – Ne déplacez pas le jeton d'activation d'un groupe Ennemi dont une ou plusieurs unités ont été activées par cette règle.



ENNEMIS AU COMBAT ET ENNEMIS EN ATTENTE

Les unités Ennemies ne sont pas automatiquement conscientes de la présence des Héros sur le champ de bataille. Et jusqu'à ce que ces Ennemis entrent en combat, ils restent en position d'attente (ou utilisent la règle de Patrouille si elle est définie par la Mission). Ils auront toujours leur jeton d'activation sur le Momentum, lors de leur activation, déplacez-le normalement d'un nombre de secteurs équivalent à leur Δ , mais sans exécuter d'action, à moins qu'ils ne respectent les règles de la patrouille (voir page 14 du livre de campagne). Un Ennemi entre en combat si l'une des conditions suivantes est remplie:

- Un Héros entre dans une tuile (ou un connecteur) où se trouve une unité Ennemie.
- Un Héros entre dans la CA d'une unité Ennemie.
- Un Héros interagit avec une unité Ennemie de quelque manière que ce soit (par exemple en attaquant ou en utilisant une compétence ciblant l'Ennemi).

Dès qu'une de ces conditions se présente, le groupe d'Ennemis entre en combat. Quand un Ennemi appartenant à un groupe entre en combat, tous les Ennemis de ce groupe entrent en combat également.

Les Ennemis en combat commenceront à s'activer normalement et ne retourneront jamais à leur état d'attente.

PHASE DE JETON

Cette phase se produit au début de l'activation d'un personnage. Le personnage reçoit tous les jetons positifs et négatifs accordés par compétences et Équipement. De plus, certains états négatifs doivent être résolus durant cette phase.



ACTIONS

Au cours de son activation, un personnage peut effectuer plusieurs actions ou la même action plusieurs fois. Les Ennemis peuvent utiliser les mêmes actions que les Héros au même coût, à l'exception des actions réservées aux Héros. D'autres actions sont cependant exclusives à certains personnages et proviennent normalement de l'utilisation d'une compétence ou d'un Équipement. Vous trouverez ci-dessous une description de toutes les actions de base pouvant être effectuées pendant l'activation d'un personnage et leur coût relatif en AP.

MOUVEMENT (1 AP / CASE)

Avec cette action, chaque AP dépensé permet à un personnage (Héros ou Ennemi) de se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Seuls les mouvements horizontaux ou verticaux sont autorisés. Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale à moins d'utiliser une compétence ou un Équipement qui permet spécifiquement ce type de mouvement.

Un Héros doit déclarer le nombre de cases par lesquelles il a l'intention de se déplacer avec cette action. Après avoir déplacé son jeton d'activation sur le Momentum, il effectue l'action sur le champ de bataille. Une unité peut traverser une case occupée par un allié sans pénalité, alors qu'elle ne peut pas traverser une case occupée par un Ennemi. Rappelez-vous qu'une case ne peut pas être occupée par plus d'une unité.



ATTAQUE (X AP)

L'action d'attaque est utilisée lorsqu'un personnage souhaite attaquer avec l'une de ses armes. Le coût d'une attaque et ses limites sont décrits sur l'arme utilisée (voir page 29).

UTILISER UNE COMPÉTENCE (X AP)

En tant qu'action, un personnage peut utiliser l'une de ses compétences. Le Datapad des compétences contient les règles de toutes les compétences de classe choisies pour la Mission, ainsi que leurs coûts en AP. Les Ennemis peuvent également dépenser des AP pour activer leurs compétences. Les règles sur l'utilisation des compétences Ennemies sont décrites sur leurs cartes respectives.

Un Ennemi se déplaçant vers une cible suivra toujours le chemin le plus court, par conséquent qui a le coût le plus faible en AP.

UTILISER UN ÉQUIPEMENT (X AP)

Un Héros peut utiliser l'un de ses objets d'Équipement. Le coût en AP et les règles spéciales sont décrits sur leurs cartes respectives.

ENGAGER UN HÉROS (1 AP)

Un Ennemi peut dépenser 1 AP pour engager un Héros au corps à corps. Cette action peut être effectuée uniquement par les Ennemis. Les règles détaillées sur l'engagement sont expliquées à la page 30.

DÉSENGAGER [1 AP]

Un Héros Engagé (avec le jeton Engagé sur son Datapad) peut s'éloigner d'une case à partir de n'importe quel Ennemi adjacent en utilisant une action de désengagement. Chaque Ennemi dont le Héros se désengage reçoit une attaque gratuite sur celui-ci. Après avoir résolu toutes ces attaques Ennemies, défaussez le jeton Engagé du Héros.

ATTENTE [X AP]

Un personnage peut décider d'attendre un meilleur moment pour agir. Il est possible de dépenser des AP en action d'attente (jusqu'au maximum disponible). Déplacez le jeton d'activation sur le Momentum d'autant de secteurs que d'AP dépensés en Attente, mais sans effectuer d'action sur le champ de bataille.

Lorsque vous effectuez cette action, vous devez toujours prendre en compte la règle du **Décalage Temporel** (voir page 23), vous devez donc toujours dépenser un certain nombre d'AP pour atteindre le premier secteur occupé par un jeton d'activation Ennemi.

CONCENTRATION [1 AP]

Chaque Colon peut dépenser 1 AP pour se concentrer avant de faire une attaque. Si un Héros s'est concentré, il peut choisir de ne pas utiliser l'un des **dés d'action** lancé et de le sauvegarder pour une attaque ultérieure.

Les symboles du dé sélectionné ne seront en aucun cas pris en compte pour déterminer le résultat de l'attaque initiale, pas même pour déclencher des effets spéciaux d'Équipement ou d'Ennemis. Le dé d'action sélectionné sera positionné sur la carte de l'arme utilisée pour l'attaque et doit absolument conserver le résultat obtenu lors du lancé.

Il n'est pas possible de modifier ou de relancer ce dé en utilisant des compétences ou des Équipements, à moins d'indication contraire. Sur une carte d'Équipement individuelle, il ne peut y avoir qu'un seul dé sauvegardé. Lors de sa prochaine attaque, le Héros lancera toujours son nombre standard de dés et peut choisir de rajouter ce dé au résultat. Chaque Colon ne peut utiliser l'action Concentration qu'une seule fois par activation.

Par exemple. Jukas lance 5 dés pour faire une attaque de combat rapproché avec sa lame et décide de dépenser 1 AP pour se concentrer sur cette attaque. Après avoir lancé les dés, il décide de sauvegarder l'un des dés d'action et de le positionner sur sa carte d'arme. Le dé sélectionné n'est donc pas pris en compte pour le résultat de l'attaque et ses symboles ne déclenchent ni effet spécial, ni capacité. Lors de sa prochaine attaque, Jukas lance à nouveau ses 5 dés. Après avoir lancé ses dés, le joueur peut décider d'ajouter ce dé au résultat des 5 autres ou de continuer à le sauvegarder pour une attaque ultérieure.

RÉCUPÉRER [1 AP]

Chaque personnage peut dépenser 1 AP pour collecter un objet trouvé sur sa case ou sur une case adjacente libre de tout adversaire. Les objets pouvant être collectés sont des jetons Butins ou des objets spéciaux liés à la Mission en cours.

INTERAGIR AVEC UN OBJET [X AP]

Un personnage peut interagir avec un objet spécial situé sur une case adjacente libre de tout adversaire. Ces objets peuvent être des terminaux, des totems et d'autres artefacts Aliens. Ces objets sont généralement liés à des objectifs spécifiques de la Mission en cours. Leurs règles spéciales et les coûts en AP pour leur utilisation seront précisés dans la fiche de Mission.

ECHANGE DE RESSOURCES [0 AP]

Un Héros peut donner une carte de ressource à un Héros adjacent. Cette action ne coûte pas d'AP mais requiert l'approbation du joueur qui contrôle le Héros recevant la carte.

MÉDITATION [3 AP]

Chaque Psionique peut méditer pour enlever tous les jetons Oblivion de son datapad de Héros.



CARTE D'ORIENTATION

Cette carte est utilisée à plusieurs fins pendant la Mission. La plus commune sera celle déterminant la direction lors d'un mouvement aléatoire. Au début de la Mission, placez-la à côté du champ de bataille. L'orientation que vous choisissez n'a aucune importance, mais essayez de ne pas la modifier jusqu'à la fin de la Mission. Quand une règle implique de l'utiliser, lancez le dé d'action et comparez le résultat avec les symboles sur la carte. Le symbole sur la carte qui correspond au résultat du dé indiquera la direction à suivre pour le déplacement.



JOUER LES ENNEMIS

Sine Tempore est un jeu entièrement coopératif. Par conséquent, les joueurs doivent également assumer le rôle de leurs adversaires. Le système de jeu Sine Tempore rend les Ennemis hautement autonomes. Par conséquent et dans la majorité des cas, les joueurs doivent seulement suivre les instructions fournies par l'Intelligence Artificielle (AI) et déplacer les figurines Ennemis sur le champ de bataille. Cependant, au cours des différentes Missions, des situations peuvent survenir où les joueurs doivent prendre des décisions au nom des Ennemis. Lorsque cela se produit, suivez simplement ces règles:

1 - Intelligence artificielle: les objectifs Ennemis fixés par la Mission ont priorité sur tout le reste. Par conséquent, lorsque vous devez prendre une décision au nom d'un Ennemi, veillez toujours à ce qu'il agisse de manière à l'aider à atteindre ses objectifs.

2 - Soyez méchant!: Aucun récit épique ne le serait sans adversaires capables de résister aux Héros, prompt à leur compliquer la tâche et garder une longueur d'avance. Sine Tempore n'échappe pas à cette règle, donc si vous devez prendre une décision au nom des Ennemis, faites-le toujours au profit des Ennemis et au détriment des Héros. **Cette règle doit être appliquée dans toutes les situations douteuses.** *C'est comme ça que les contes épiques sont créés!*



VALEUR DE LA MENACE (TV)

Les objectifs de Mission, les Héros et certains Éléments de jeu ont une valeur de menace (TV). La TV indique la priorité attribuée à un objectif par les Ennemis, plus la valeur TV est élevée, plus la priorité est grande. L'AI de Sine Tempore utilise cette valeur pour déterminer les actions que les Ennemis effectuent pendant leur activation.

La TV peut être fixe ou variable: Les objectifs avec une valeur fixe sont indiqués dans la feuille de Mission, ceux avec une valeur variable (normalement celle des Héros) sont mis à jour via le "Perilium". Si des règles d'action spéciales influencent la TV d'un Héros, elles seront décrites dans la Mission.

PERILIUM

Au début du jeu, chaque Héros reçoit un Perilium. Ce cadran sera utilisé pendant la Mission pour garder la trace de la valeur de menace (TV) d'un Héros. Chaque fois qu'un Héros effectue une action qui augmente sa TV, déplacez l'aiguille du cadran vers l'avant d'un nombre de cran égal à la TV de l'action. Si une action est effectuée pour abaisser la TV, déplacez l'aiguille du cadran dans la direction opposée.

Voici une liste d'actions qui influencent le Perilium:

- Blessé un Ennemi (hors petit):** +1 TV
- Tuer un Ennemi (hors petit):** +1 TV
- Guérir un Héros:** +1 TV
- Héros hors d'action:** -2 TV

D'autres actions (décrites dans le texte de la Mission) ou des compétences peuvent influencer la TV. Normalement, les Héros commencent une nouvelle Mission avec une TV égale à 1.





JETONS D'ACTIVATION ET GROUPE D'ENNEMIS

Un Ennemi ne peut être représenté sur le Momentum que par un jeton d'activation, qu'il fasse partie d'un Groupe (par exemple les Spriggans) ou qu'il s'agisse d'un modèle unique (par exemple Bull-y). Ceci est valable pour toutes les versions d'un même type d'Ennemi. Par exemple, si sur le champ de bataille il y a des Chasseurs et des Chasseurs Sanglants, puisque les deux sont représentés par le même modèle, ils n'auront qu'un jeton d'activation sur le Momentum pour gérer leur activation. Ils peuvent être différents mais ils sont toujours un groupe.

DIFFÉRENTS ENNEMIS MAIS MÊMES FIGURINES

De nombreux Ennemis dans la boîte principale de Sine Tempore ont plusieurs versions différentes, indiquées sur les cartes Ennemi correspondantes. Ces différentes versions sont cependant représentées par les mêmes figurines. Par exemple, il y a les Chasseurs et les Chasseurs Sanglants. Sur le champ de bataille, les Ennemis avec le même trait dans le nom (par exemple Chasseur, Spriggan, etc.) sont représentés par la même figurine et ils sont tous activés avec le même jeton d'activation. Afin de distinguer les différents types d'Ennemis, vous pouvez utiliser les bases colorées. Par exemple, si sur le champ de bataille vous avez des Spriggan et des Frag Spriggan en même temps, vous pouvez ajouter la base verte sous les figurines du Frag pour les distinguer des Spriggan.

JOUER LES ENNEMIS

SPRIGGAN
PRIMAÆVI - KID, PETIT

4

8

1

APTITUDE

☞ Tir de Fureur: 3AP RNG:2-8 DMG:☞☞
Faiblesse.

TIREUR
HORDE 3 - ESCALADE



FRAG SPRIGGAN
PRIMAÆVI - KID, PETIT

4

6

1

2

APTITUDE

☞ Tempête de balles: 2AP RNG:2-5 DMG:☞☞

Dysfonctionnement: si le test de défense obtient ☞☞ toutes les unités adjacentes subissent de 1 Blessure.

Anti-explosion: au début de son activation, si son jeton d'activation est sur un secteur Ⓢ, cette unité ignore Dysfonctionnement.

TIREUR
HORDE 2 - ESCALADE

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE [AI]

Dans Sine Tempore, les Ennemis sont gérés par un système d'Intelligence Artificielle, qui détermine leurs actions lors de leur activation. Dans certaines Missions (normalement celles de la campagne), un objectif est assigné à chaque groupe d'Ennemis. Chaque Ennemi doit poursuivre son objectif jusqu'à ce qu'un Héros ait accumulé sur son Perilium une valeur de TV égale ou supérieure à la TV des objectifs Ennemis, afin que ce Héros devienne une cible prioritaire. Chaque Ennemi a également une **Zone de Contrôle** (CA) spécifiée sur sa carte Ennemi. Cette statistique est utilisée pour vérifier si un Ennemi estime qu'un Héros peut interférer avec ses objectifs. Pendant la vérification des objectifs Ennemis, vérifiez d'abord si des Héros se trouvent dans l'AC de l'Ennemi. S'il y a au moins un Héros à l'intérieur de l'AC, comparez la TV de leur Mission avec celle indiquée sur le Perilium du Héros. Si la TV du Héros est plus basse que la TV de Mission, l'Ennemi ignore le Héros. Si la valeur est égale ou supérieure, l'Ennemi considère le Héros comme une menace et agit dans le but de l'attaquer. L'Ennemi abandonne donc temporairement sa Mission pour éliminer la menace représentée par le Héros. S'il y a plus d'un Héros avec une TV supérieure à l'objectif des Ennemis dans l'AC de l'Ennemi, suivez l'ordre des priorités ci-dessous pour déterminer qui deviendra la cible de l'Ennemi.

- 1 - Le Héros avec la TV la plus élevée.
- 2 - Le Héros le plus proche.
- 3 - Le Héros au choix des joueurs.

Si un Ennemi n'a pas d'objectif de Mission et qu'il n'y a aucun Héros à l'intérieur de son AC, il attaquera le Héros le plus proche ou s'il y a deux Héros à égale distance de l'Ennemi actif, le Héros ayant la TV la plus élevée.



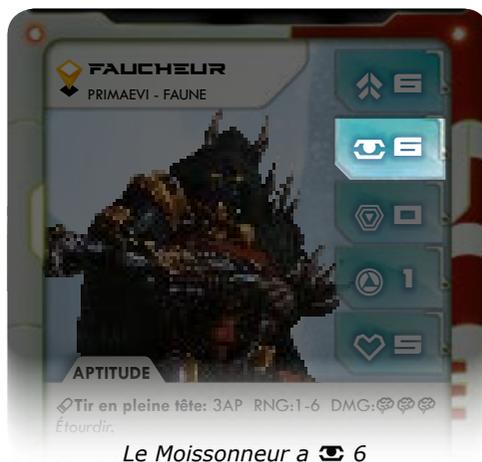
ATTAQUER LES HÉROS

Lorsque les Ennemis n'ont pas d'objectif spécifique, ou lorsqu'ils ont un Héros dans leur CA (CA) avec la même TV ou plus élevée que leur objectif principal, les Ennemis suivent la règle générale **d'attaquer les Héros**.

Quand un Ennemi attaque un Héros, il se déplace de la distance minimale nécessaire pour attaquer ou engager le Héros. Si cela n'est pas possible, l'Ennemi se rapproche le plus possible du Héros.



Par exemple. Dans cette image, l'Ennemi (TV5) doit effectuer son déplacement et ensuite attaquer s'il lui reste suffisamment d'AP. L'intelligence artificielle visera le Héros avec la TV la plus haute. Andromeda a une TV3 et Jukas a une TV8, donc même si Andromeda est le plus proche, l'Ennemi attaquera Jukas.



Le Moissonneur a TV 6

EFFETS DÉCLENCHÉS PAR LES ENNEMIS

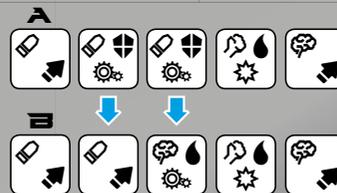
Certains Ennemis ont la capacité spécifique de forcer les Héros à relancer des dés ou à en annuler le résultat. Toutes les capacités des Ennemis qui influencent le lancé d'un joueur doivent être appliquées avant que les Héros n'activent les leurs. Tous les effets de relance sont appliqués avant d'utiliser les symboles d'action obtenus pour déclencher des effets (tels que l'attribution de Blessures ou l'utilisation de relances). Une fois que les Héros ont activé leurs propres effets (relancer, etc ...), les Ennemis ne peuvent plus déclencher les leurs.

Par exemple. Andromeda essaie de frapper un chasseur sanglant avec son arme Mors Pretiosa. Les deux unités ont des effets qui se déclenchent avec les symboles d'action.

Andromeda lance 5 dés et obtient le résultat **A**, obtenant ainsi 2 résultats avec le symbole **⚙️**. Le Bouclier de la Tour octroie "Résistance" au chasseur sanglant et oblige Andromeda à relancer les deux dés avec le symbole **⚙️** en plus du succès d'attaque.

Après la relance, Andromeda obtient le résultat **B**.

Maintenant, elle peut activer la capacité Mors Pretiosa, qui lui permet d'ajouter d'autres dés à son attaque pour chaque résultat **⚙️** obtenu. Elle peut continuer ainsi de suite tant qu'elle a la chance d'obtenir d'autres **⚙️**, jusqu'à infliger un nombre maximal de dommages égal au nombre de dés lancés au début de l'attaque (voir compétence d'attaque soutenue).



COMBAT

Les unités peuvent attaquer de différentes manières dans Sine Tempore; utiliser des armes de combat rapproché, des armes à feu ou des pouvoirs psychiques. Chaque type d'attaque a des règles spécifiques. Une attaque coûte normalement 3AP, mais de nombreuses armes et compétences permettent des attaques qui peuvent avoir un coût différent. Le coût en AP de chaque attaque est indiqué sur sa carte. Quand un Héros se heurte à un Ennemi, deux situations sont alors possibles: soit le Héros attaque, soit il doit se défendre contre l'attaque de son adversaire. Les joueurs doivent suivre les instructions dans "Attaquer avec les Colons" ou "Se défendre contre les Ennemis" ci-dessous. Pendant les combats, les Ennemis sont toujours gérés par l'intelligence artificielle (AI).

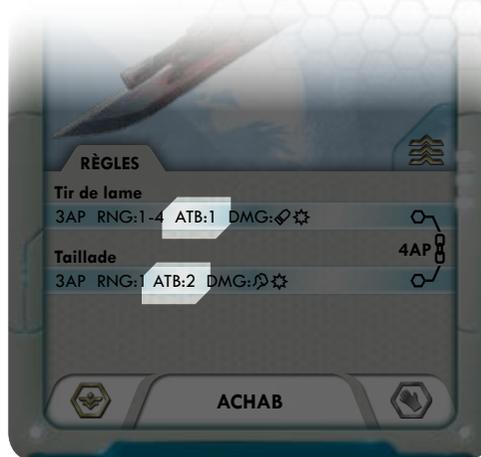
COMBAT RAPPROCHÉ, ATTAQUES À DISTANCE ET ATTAQUES PSIONIQUES

Pour déterminer si une attaque est considérée comme combat rapproché ou à distance, reportez-vous aux symboles requis pour effectuer l'attaque. Si l'attaque nécessite au moins 1  et que sa portée (RNG) est de 1, elle est considérée comme combat rapproché et est effectuée avec un test PH (). Si l'attaque nécessite au moins 1 , elle est considérée comme attaque à distance et est effectuée avec un test PR ().

Les attaques Ennemies sont considérées comme combat rapproché si la bande est précédée d'un , comme attaque à distance si elle est précédée d'un  ou comme attaque Psionique si elle est précédée d'un .

ATTAQUER AVEC DES COLONS

Les attaques de Héros sont effectuées avec un test utilisant la statistique demandée par le type d'attaque, et en ajoutant le bonus d'attaque de l'arme (ATB). Les résultats doivent être comparés avec les statistiques de dégâts de l'arme (DMG) pour établir combien de succès ont été obtenus par les dés. Certains **SYMBLES D'ACTION** peuvent déclencher des effets secondaires. Ceux-ci sont signalés dans la description des Armes de l'attaquant, ou dans certains cas dans les compétences sur les cartes d'Ennemis (voir page 12 et 13). Une fois que tous les effets déclenchés ont été appliqués, tous les symboles réussis deviennent des Blessures pour la cible.



ATTAQUES DE BASE

Certaines règles font références aux attaques de base d'un Héros. L'attaque de base implique une attaque faite avec l'une des armes du Colon sans aucun bonus supplémentaire (qu'il soit de compétences ou d'autres Équipements).

ATTAQUE A MAINS NUES

Si un Héros perd ses armes ou ne peut pas les utiliser pour quelque raison que ce soit, il peut néanmoins attaquer à main nue en utilisant sa caractéristique PH et selon les statistiques d'attaque décrites ci-dessous:

Attaque à mains nues: 3AP RNG:1 DMG:  Faiblesse



Par exemple. Jukas se dirige vers Kid, puis attaque avec son arme d'énergie, qui a un ATB de 2 et cause des Blessures avec , le Psionic a une valeur physique de 3 et attaque donc avec un total de 5 dés.



Par exemple. Il lance les dés pour l'attaque et obtient , les deux symboles  déclenchent l'effet secondaire de l'Arme, qui transforme l'attaque physique en attaque mentale. Cela permet à Jukas d'éviter la majorité des tactiques de défense des adversaires.

DÉTAILS D'UNE ATTAQUE

Les attaques réalisées avec de l'Équipement ou des compétences ont toujours les mêmes attributs:

A - Coût en AP: les points d'action nécessaires pour exécuter l'attaque.

B - Portée (RNG): le nombre de cases dans lesquelles l'attaque peut être effectuée. Certaines attaques peuvent avoir une portée minimum et maximum. Dans ce cas, la cible doit se situer dans la plage minimale et maximale.

C - Bonus d'attaque (ATB): le nombre de dés à ajouter à la statistique utilisée pour l'attaque.

D - Dommages (DMG): le symbole d'action qui doit être obtenu sur le dé pour infliger une Blessure à la cible. Chaque symbole obtenu dans le jet d'attaque provoque une Blessure. Le symbole indique également le type d'attaque: (🎯) attaque à distance, (👊) combat rapproché.

E - Règles spéciales: certaines attaques ont des règles spéciales telles que des états supplémentaires ou des relances.



Les Ennemis ont des attaques avec des attributs légèrement différents:

A - Type d'attaque: (🎯) attaque à distance, (👊) combat rapproché et (🧠) attaque psionique.

B - Coût en AP

C - Portée (RNG): le nombre de cases dans lesquelles l'attaque peut être effectuée. Certaines attaques peuvent avoir une portée minimum et maximum. Dans ce cas, la cible doit se situer dans la plage minimale et maximale.

D - Dommages (DMG): les symboles d'action nécessaire pour se défendre contre les Blessures causées par l'attaque. Chaque symbole non défendu inflige une Blessure. Chaque symbole obtenu lors du lancer de défense annule une Blessure.

E - Règles spéciales: certaines attaques ont des règles spéciales qui peuvent déclencher d'autres effets comme l'application d'un jeton d'état, ou l'obligation pour le Héros de faire une relance.



COMPÉTENCES D'ATTAQUE

Certaines compétences de Héros possèdent le mot-clé "Attaque". Dans ce cas, elles ont leurs propres statistiques et sont considérées à toutes fins utiles comme des armes (par exemple, certains pouvoirs Psioniques de Jukas). Lorsque l'une de ces compétences est utilisée pour attaquer un Ennemi, n'ajoutez pas de bonus ou de compétences fournis par vos autres armes.

UNITÉS ADJACENTES

Deux unités sont considérées comme adjacentes lorsqu'elles partagent un côté commun des cases qu'elles occupent. deux carrés en contact diagonal ne sont pas considérés adjacents.

DOMMAGES COLLATÉRAUX

Dans certaines situations de jeu, il peut arriver que les Héros doivent se défendre contre des dommages provenant d'une source différente que celle d'Ennemis classiques. Il peut arriver, par exemple, qu'un Héros se défende de l'attaque d'un autre Héros ou qu'il soit impliqué dans une zone d'effet causée par un allié. Dans ces cas, un Héros effectue un test normal de la stat requise PH ou MI (avec les bonus normaux). Chaque résultat de (🎯) obtenu lors du lancer de défense annule une Blessure.

Dans le cas où un ennemi est touché par un autre ennemi, les blessures ne peuvent pas être annulées. Néanmoins, n'oubliez pas de déduire sa défense comme d'habitude.

HÉROS ENGAGÉS

Quand un Ennemi attaque un Héros adjacent, il l'engage automatiquement (sans dépenser d'autre AP). De la même manière, un Héros devient engagé quand il attaque un Ennemi adjacent. Placez un jeton engagé sur le Datapad du Héros.

Une fois engagé, le Héros garde ce jeton tant qu'il a une unité Ennemie adjacente. Si le Héros n'a pas d'Ennemis adjacents, il défait le jeton engagé immédiatement.

Un Héros engagé subit une attaque de chaque Ennemi adjacent lorsqu'il effectue une action de désengagement (voir page 25).

Les Ennemis ne sont jamais considérés comme engagés.



Par exemple. Faucheur **A** attaque Achab, et le Héros récupère un jeton Engagé. Achab souhaite se déplacer vers Spriggan **B** en utilisant l'action Désengager. Suite à cela, Faucheur **A**, Spriggan **C** et Spriggan **D** effectuent une attaque gratuite, puis Achab défait le jeton Engagé et effectue son déplacement. Achab atteint Spriggan **B** et l'attaque, il reçoit à nouveau un jeton Engagé. Rappelez-vous que seuls les Héros peuvent recevoir des jetons Engagé.

DÉFENSE CONTRE LES ENNEMIS

Chaque Ennemi à sa propre bande d'attaque qui indique le type de l'attaque, que ce soit Psionique, combat rapproché ou attaque physique à distance (**image 1**). Si la compétence d'attaque d'un Ennemi est précédée de  ou , les Héros se défendent en utilisant leur statistique PH . Si la compétence est précédée de , l'attaque est considérée comme une attaque Psionique et les Héros doivent se défendre en utilisant leur statistique MI . L'Équipement qui fournit des dés de défense bonus spécifiera pour quels types de défense il peut être utilisé (**image 2**). Les Colons lancent un nombre de dés égal à la statistique appropriée, plus tout bonus attribué par des compétences et des Équipements qui pourrait s'appliquer aux attaques de ce type.

Comme d'habitude après le lancé de dés, vous devez d'abord appliquer tous les effets déclenchés par l'Ennemi. Après que ceux-ci aient été appliqués, vous pouvez résoudre tous les effets déclenchés par les Héros. Enfin, chaque symbole d'action obtenu correspondant à ceux référencés dans l'attaque de l'Ennemi DMG, annule une Blessure.

Le Héros subit une Blessure pour chaque symbole d'action qui n'a pas été obtenu lors du test de défense.

Pour chaque symbole de compétence non annulé, le Héros reçoit une Blessure. De plus, chaque symbole d'action qui inflige une Blessure peut activer des effets secondaires tels que décrits sur la carte d'Ennemi. Ils influenceront bien souvent sur les jetons de statut négatifs. Chaque attaque doit être défendue individuellement, tout résultat supplémentaire sera perdu d'une défense à l'autre.

Par exemple. L'armure de myrmidon d'Achab fournit +2 PH pour bloquer  attaques, donc ce bonus ne peut pas être utilisé pour se défendre contre les attaques Psionique ().

Par exemple. Le Chasseur attaque Achab, qui doit obtenir au moins   avec un test PH () (Achab a 3) afin de se défendre contre l'attaque. Le capitaine lance 5 dés (PH 3 + 2 donnés par son armure de mirmidon). Parmi les symboles nécessaires pour se défendre, il n'en obtient que , il subit donc 2 blessures. L'effet supplémentaire du chasseur aurait dû également infliger un jeton Saigner, mais l'armure de mirmidon d'Achab lui confère une immunité à cet état négatif.

ATTQUES EN CHAÎNE

Certains Équipements permettent aux Héros de faire une attaque en chaîne. Cet Équipement a deux attaques différentes, séparées par le symbole d'attaque de chaîne , avec un coût en AP au milieu. Un Héros avec cet Équipement peut choisir soit d'effectuer l'une de ces deux attaques, ou, s'il possède assez d'AP, effectuer les deux en payant le coût en AP à côté de l'icône d'attaque en chaîne.

Sauf indication contraire, les attaques doivent être dirigées vers la même cible et cette cible doit être valide pour les deux attaques.

DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE

- 1 - Déterminer le nombre de dés à lancer (/ + ATB)
- 2 - Si déclenchée, activer la compétence de l'Ennemi ciblé
- 3 - Si déclenchée, activer la compétence du Héros. la relance du Héros (jetons, compétences, etc.) peut être utilisée dans cette étape mais aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois.
- 4 - Comparez les résultats avec les symboles d'actions requis par l'attaque utilisée. Chaque symbole correspondant est une Blessure potentielle sur la cible.
- 5 - Soustraire la valeur / de la cible du total des Blessures infligées.
- 6 - Infligez les blessures restantes à la cible et appliquez lui tous les effets possibles de l'attaque (par exemple, saignements, empoisonnement, etc.)

IMAGE 1

APTITUDE

 Tir en pleine tête: 3AP RNG:1-6 DMG:
Étourdir.

Camouflage: ne peut pas être attaqué si l'attaquant est éloigné de plus de 3 cases.

IMAGE 2

RÈGLES

Armure Lourde

Fournit +2  à tous les tests de défense contre les attaques physiques ().

Immunité: Saigner.

Assurez-vous que l'Ennemi est visible et dans la portée des deux attaques pour maximiser l'attaque en chaîne!

Un Ennemi possédant ce symbole sur sa carte peut réaliser une attaque en chaîne s'il a deux attaques différentes. Un Ennemi attaquant un Héros fera toujours une attaque en chaîne s'il possède assez d'AP pour le faire, sinon il attaquera en utilisant les statistiques de la première attaque sur sa carte.

DÉROULEMENT D'UNE DÉFENSE

- 1 - Déterminer le nombre de dés à lancer (bonus PH / MI + Compétence / Équipement).
- 2 - Si déclenchée, activer la compétence de l'Ennemi attaquant.
- 3 - Si déclenchée, activez la compétence du Héros ciblé. la relance du Héros (jetons, compétences, couverture, etc.) peut être utilisée dans cette étape, mais aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois.
- 4 - Comparez les résultats avec les symboles d'actions requis par l'attaque utilisée par l'Ennemi attaquant. Supprimer chaque symbole correspondant.
- 5 - Le Héros ciblé subit une blessure pour chaque symbole non annulé. Appliquez ensuite tous les effets possibles de l'attaque sur la cible (ex: saignements, empoisonnement, etc.).

CIBLES VALIDES

Une cible est considérée comme valide lorsque deux conditions sont remplies: la **distance** et la **ligne de vue** (LoS).

La distance implique le nombre de cases séparant les deux modèles.

Toutes les armes et certaines compétences ont une valeur de Portée (RNG), qui doit être comparée à la distance séparant le personnage actif de sa cible. La distance ne peut être déterminée que dans les directions horizontales et verticales. (comme s'il s'agissait d'un déplacement d'une unité).

La ligne de vue doit être déterminée en utilisant le **milieu d'un côté de la case occupée par le personnage actif et le milieu de la case occupée par sa cible**. Pour faire simple, chaque côté d'une case a un petit segment vide à partir duquel on trace la ligne imaginaire (voir image à droite). Si la ligne imaginaire qui passe entre les deux cases n'est pas interrompue par une **obstruction** (lire la carte d'Élément scénique pour vérifier s'il possède cette statistique), par une case occupée

par une unité Ennemie (voir **tailles de modèles**)) ou par une **Non-Zone** (voir la description de Non-Zone), l'attaquant alors peut tenter d'attaquer la cible.

Si la ligne imaginaire traverse un Élément scénique qui octroie **Couverture**, et si l'unité ciblée est adjacente à cet Élément scénique, alors elle est considérée sous Couverture. Un Héros sous couverture peut relancer un dé de défense PH (♣). Un Héros qui attaque un Ennemi sous couverture doit relancer un dé réussi (considérez cela comme un effet déclenché par l'Ennemi). Les pouvoirs psioniques ne sont pas influencés par Couverture.

Note du concepteur: Vous pouvez utiliser l'outil LOS pour vous aider à établir la ligne de vue entre deux modèles.



LINE OF SIGHT TOOL

Les règles pour établir la ligne de vue ont été conçues en pensant à recréer une vraie fusillade et à rendre le combat plus engageant. Une unité adjacente à un obstacle pourra toujours tirer sur les modèles adverses tout en restant protégée par l'Élément scénique. Leurs adversaires devront manœuvrer autour du champ de bataille pour contrer cet avantage.



Dans cet exemple, Spriggan A peut cibler Achab, mais au contraire, le Capitaine ne peut pas cibler Spriggan A, puisque la Pierre (une Obstruction) bloque sa ligne de vue.

Achab peut cibler Faucheur.

Achab peut également cibler Spriggan C, qui, étant adjacent au Buisson, est sous couverture.

Achab ne peut pas cibler Spriggan B puisque Faucheur bloque sa ligne de vue.



Dans cet exemple, Spriggan A et B ne peuvent pas cibler Achab parce que leurs lignes de vue traversent une non-zone. Achab ne peut cibler que Spriggan A.

NON-ZONES

Les non-zones sont toutes ces zones en dehors du plateau de jeu; si la ligne de vue quitte le plateau de jeu, elle est considérée comme interrompue. De plus, les modèles ne peuvent jamais quitter le plateau de jeu à moins qu'ils ne soient éliminés ou via des effets spéciaux.

TAILLES DES UNITÉS

Dans Sine Tempore, toutes les unités sont réparties selon trois tailles différentes énumérées ci-dessous dans l'ordre croissant, du plus petit au plus grand (voir l'image).

Chaque unité dissimule des unités de même taille ou plus petite de la ligne de vue de leurs adversaires, mais ne peuvent pas dissimuler des modèles de plus grande taille.

Lorsque vous tentez d'attaquer un grand Ennemi, il est possible d'ajouter un dé bonus à votre test d'attaque.

Les Ennemis de taille normale ne donnent pas de bonus ou de pénalités et la taille n'est pas listée dans leurs caractéristiques. Une unité n'obstrue jamais la ligne de vue d'une unité alliée.



PETIT

NORMAL

GRAND

PETITS ENNEMIS

Blesser ou éliminer un Ennemi avec le trait petit n'élèvera jamais la TV d'un Héros. De plus, un petit Ennemi éliminé ne lâchera jamais un jeton de butin sur le champ de bataille.

ÉLÉMENTS SCÉNIQUES

Dans Sine Tempore, il existe différents types d'Éléments scéniques:

Couverture légère - Un Élément qui octroi **Couverture** légère protège ceux qui se cachent derrière lui. Il peut être attaqué comme une unité Ennemie normale. Il est détruit s'il subit un total de Blessures égal à sa santé (♥).

Couverture solide - Un Élément qui octroi **Couverture** solide protège ceux qui se cachent derrière. Une couverture solide ne peut pas être détruite.

Obstruction légère - Un Élément scénique qui ne peut pas être déplacé et bloque complètement la ligne de vue. Il peut être attaqué comme une unité Ennemie normale. Il est détruit s'il subit un total de Blessures égal à sa santé (♥).

Obstruction solide - Un Élément scénique qui bloque complètement la ligne de vue. Une obstruction solide ne peut pas être détruite.



Les ennemis qui attaquent un élément scénique infligent automatiquement un nombre de blessures égal au nombre de symboles d'action dans la statistique DMG de leur attaque. Infliger des dommages à une structure n'augmente pas la TV.

CONTENEURS ET BÂTIMENTS

Les champs de bataille de Sine Tempore peuvent contenir ces grands Éléments scéniques que les personnages peuvent utiliser comme abris, ou qui peuvent être escaladés pour atteindre une meilleure position tactique. Les bâtiments et les conteneurs sont considérés comme identiques au niveau des règles. Les conteneurs sont normalement formés par un seul bloc et n'atteignent qu'un seul étage. D'un autre côté, les bâtiments peuvent être plus élevés et atteindre un ou plusieurs étages.



OBJETS MOBILES

Certains Éléments scéniques ou jetons de Mission peuvent être déplacés par certaines capacités ou Équipements. Quand un Élément scénique à le symbole , il se déplace sur le champ de bataille. Les règles pour effectuer ces mouvements sont décrites directement dans la compétence ou l'Équipement. Les jetons de butin sont considérés comme des objets mobiles.

RÈGLES

Placement: le Champignon occupe une case et peut être placé n'importe où sur la tuile terrain, et ne peut pas être placé sur des cases situées aux bords d'une tuile.

♥ 10 OBSTRUCTION LEGERE IMPASSABLE 3D

COMMENT UTILISER LES CELLULES D'ÉNERGIE

Les cellules d'énergie peuvent être défaussées pour obtenir l'un de ces effets :

1 - Activez l'effet de puissance sur une carte d'Équipement: dans ce cas, vous devez défausser une cellule d'énergie de la couleur correspondante requise par la carte d'Équipement.

2 - Activez l'effet instantané: Défaussez la cellule d'énergie pour recevoir le bonus indiqué. Ce bonus reste octroyé pendant tout le reste de l'activation.



EFFETS DE ZONE

Certaines attaques ou compétences peuvent frapper plus d'une unité à la fois. Dans ce cas, elles sont définies comme des effets de zone. Les effets de zone ont leur propre ensemble de règles.

Chaque attaque de zone ou compétence est caractérisée par un symbole qui indique sa forme. Le symbole montre les cases du terrain affectées par l'effet.

La case avec un symbole rond à l'intérieur indique la cible principale de l'effet de zone, qui peut être une unité ou une case simple. L'unité cible ou la case cible doivent être des cibles valides.

Si l'effet de zone fait partie d'une attaque, un jet d'attaque normal est effectué avec l'arme, indépendamment du fait qu'un Ennemi ou une case soit ciblé. Calculez les frappes avec les symboles obtenus lors du lancer d'attaque, comme d'habitude, mais appliquez les dégâts à toutes les unités présentes dans les cases couvertes par la zone d'effet. Chaque unité (Héros ou Ennemi) se défendra individuellement selon ses propres règles.

Un Ennemi avec une attaque de zone centrera l'attaque (donc la case avec le rond) sur son objectif, mais tous les unités adverses dans la zone doivent effectuer un jet de défense. Les Ennemis sont immunisés contre les effets de zone d'une unité alliée.

Si une compétence a un effet de zone, sa fonction sera expliquée directement dans ses règles.

Les types d'effets de zone sont :



Explosion: frappe la cible principale et les unités dans les 8 cases qui l'entourent.



Croix: frappe la cible principale et les unités dans les 4 cases adjacentes.



Lance: frappe la cible principale et les unités dans les 3 cases suivantes en ligne droite. La case de la cible principale doit toujours être la cible la plus proche, toutes les cases supplémentaires doivent s'éloigner de l'attaquant.



Souffle: frappe la cible principale et les unités dans les 3 cases directement derrière, en formant un "T". La case de la cible principale doit toujours être la cible la plus proche, toutes les cases supplémentaires doivent s'éloigner de l'attaquant.



Balayage: frappe la cible principale et les unités dans les 2 cases adjacentes de chaque côté. La cible principale doit être adjacente à l'unité qui utilise cet effet de zone.



EXPLOSION



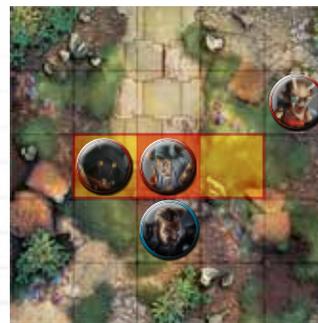
CROIX



LANCE



SOUFFLE



BALAYAGE

AURAS ET VAGUES

Les auras et les vagues sont des effets de zone spéciaux qui ont des règles légèrement différentes de celles qui viennent d'être décrites. Les Auras et les Vagues sont toujours centrées sur le personnage qui les utilise et leurs symboles sont toujours accompagnés d'un nombre indiquant le nombre de cases dans lesquelles la zone produit son effet.

Vague X: lorsqu'une unité utilise cet effet de zone, toutes les unités dans les X cases d'elle sont frappées. Dans le cas d'une attaque d'un Héros, faites un jet d'attaque pour chaque Ennemi présent dans les X cases. Dans le cas d'une attaque d'un Ennemi, faites un jet de défense pour chaque Héros présent dans les X cases.

Aura X: contrairement à une vague, qui est un effet instantané, une aura est un effet continu sur chaque unité présente dans les X cases de l'unité qui déclenche l'effet. Par conséquent, si l'unité utilisant un pouvoir d'Aura se déplace, l'Aura se déplace avec lui, impliquant chaque nouvelle unité qui pénètre dans la zone. Un modèle cesse d'être sous son effet lorsqu'il n'est plus dans la zone définie. De nombreuses compétences passives sont des auras. Les Auras ne peuvent jamais être des attaques.



VAGUE 2 / AURA 2

HÉROS ASSOMMÉE (KO)

Lorsqu'un Héros accumule un nombre de jetons Blessure égal à sa valeur HE (♥), il est assommé (**KO**). Un Héros KO a sa figurine couchée sur place et dans le Momentum, son jeton d'activation est placé sur le bord extérieur du secteur dans lequel il se trouve. Si l'aiguille de phase atteint le secteur dans lequel le jeton d'activation est présent et si le Héros est toujours KO, ce Héros pioche une carte **Blessure grave**. Cela se produit chaque fois que l'aiguille de phase atteint le secteur où se trouve le jeton d'activation d'un Héros KO. Par conséquent, il est possible pour un Héros de gagner plusieurs cartes Blessure grave.

Un Héros KO ne peut pas être ciblé par des Ennemis.

Un Héros hors-combat diminue de 2 sa valeur de menace sur son Perilium et perd tout ses jetons d'état négatif, à l'exception des jetons Oblivion.

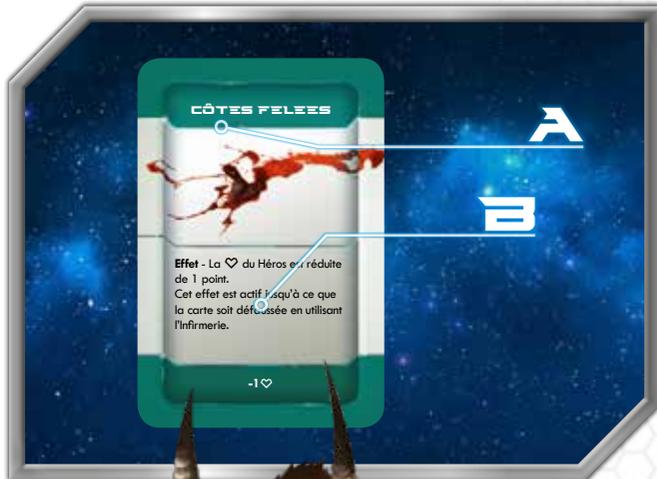
Un Héros KO peut revenir en jeu s'il se guéri d'au moins une Blessure. Redressez la figurine du Héros et, sur le Momentum, placez son jeton d'activation dans le secteur de phase suivant le secteur actuellement actif.

Une case avec un Héros KO peut être traversé par les autres

CARTES DE BLESSURE GRAVE

Les cartes blessure grave infligent de lourdes pénalités aux Héros et doivent être soignées dès que possible en se rendant à l'infirmerie du Génésis. Lorsqu'un Héros reçoit une carte blessure grave, il la conserve près de son Datapad de Héros jusqu'à ce qu'elle soit défaussée. Un Héros peut avoir plusieurs cartes blessure grave et leurs effets sont cumulables.

A - Nom
B - Effet



SOIGNER UNE UNITÉ
Lorsqu'une unité est soignée à l'aide d'une compétence ou d'un Équipement, supprimez-lui autant de jetons Blessure que la valeur de guérison.

unités mais il n'est pas possible de s'arrêter dessus.

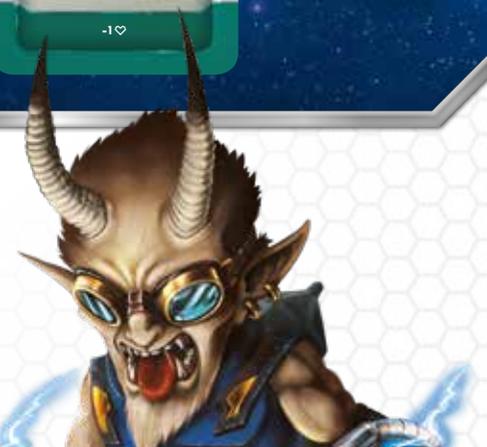
DÉ DE PÉNALITÉ

Lorsqu'un Héros subit 3 Blessures ou plus, chaque fois qu'il doit faire un test de statistiques (de n'importe quel type), il doit ajouter et lancer ce dé avec ses dés d'action. Avant d'appliquer les résultats du lancer, le dé de pénalité élimine du lancé un dé ayant obtenu le même résultat. Les symboles obtenus sur le dé éliminé sont également annulés pour ce lancer.

Si un Héros est guéri et se défausse d'un jeton Blessure en réduisant son total à deux ou moins, il ne lancera plus le dé de Pénalité. Le dé de pénalité peut être obtenu et perdu plusieurs fois au cours d'une Mission.

Les Héros peuvent utiliser une relance (donné par un jeton et / ou des compétences) pour lancer à nouveau un dé de pénalité. Comme d'habitude, ils doivent accepter le deuxième résultat.

Par exemple. Après la dernière attaque, Alexandra a accumulé un total de 4 jetons Blessure. Par conséquent, à partir de ce moment, chaque fois qu'elle lancera les dés, elle devra ajouter la dé rouge de Pénalité à chacun de ses jets de dés.



ENNEMIS ASSOMMÉS
Quand un Ennemi accumule un nombre de jetons Blessure égal à sa valeur ♥, il est KO et retiré du jeu. Les Ennemis KO ne sont retirés du jeu qu'après avoir appliqué les effets secondaires fournis par les compétences et les Équipements.

ESCALADE

Une unité avec la compétence **d'Escalade** peut grimper d'un étage en fonction de son niveau d'escalade. Par exemple, une unité avec Escalade peut grimper ou descendre d'un étage.

Certains Équipements et compétences peuvent permettre à une unité sans la compétence d'utiliser la compétence d'escalade.

Les mouvements verticaux effectués avec la compétence d'escalade ont un coût en AP égal à tout mouvement horizontal. Par conséquent, grimper d'un étage coûtera 1 AP, tandis que l'escalade de deux étages coûtera 2 AP.

Si la case d'arrivée sur l'étage désiré est occupé par une autre unité, il n'est pas possible d'effectuer le mouvement d'escalade.

Tous les Héros possèdent la Compétence Escalade.

LIGNE DE VUE DEPUIS ET VERS UN CONTENEUR

Une unité se trouvant sur un container peut toucher une cible au sol en regardant directement depuis les bords.

Les lignes de visibilité d'une unité placée sur un container sont bloquées par tous les côtés du container contre lesquels elle n'est pas adjacente.

Vérifiez les diagrammes ci-dessous pour vérifier les zones d'attaque valides. Un personnage ne peut pas atteindre une cible à un étage différent en combat rapproché. Un personnage sur un étage supérieur peut cibler une unité d'un étage inférieur même s'il est couvert par d'autres unités. Une unité qui utilise une attaque à distance depuis un conteneur (ou depuis n'importe quelle position surélevée) augmente la RNG de l'attaque de 1.



Par exemple. Achab a une ligne de vue libre vers la Sorcière, donc il peut attaquer et être attaqué, car les deux utilisent des armes à distance. Faucheur est dans une zone sans visibilité pour Achab et vice versa, donc il ne peut ni l'attaquer ni être attaqué.



Par exemple. Achab a une ligne de vue libre vers le Kid, donc il peut l'attaquer mais ne peut pas être attaqué, car il attaque avec des armes à distance alors que le Kid n'attaque qu'avec des armes de combat rapproché. La Sorcière, bien qu'elle puisse utiliser une attaque à distance, se trouve dans une zone sans visibilité pour Achab et vice versa, donc elle ne peut ni attaquer ni être attaquée.



PSIONIQUE

Dans Sine Tempore, certains personnages sont capables de voir et de gérer des courants d'énergie pure, visibles par eux seuls. Ils sont appelés Psioniques et leur capacité leur permet de modifier l'état de la matière et de l'utiliser comme bon leur semble. Les Psioniques sont des individus très craints parmi les équipages de vaisseaux spatiaux. Trop exposés aux énormes flux d'énergies, ils deviennent bien souvent fous.

POUVOIRS PSIONIQUES

Chaque Héros psionique a accès aux **pouvoirs psioniques**. Comme les autres compétences, elles doivent être apprises et, pour être utilisées pendant une Mission, elles doivent être sélectionnées en insérant le jeton correspondant comme d'habitude (voir la page 10 du livre de campagne).

Pour utiliser un Pouvoir Psionique, le Héros doit réussir un **test psychique** en lançant un nombre de dés égal à son MI (▲) et en obtenant les symboles requis. Ce test peut être modifié par l'Équipement ou d'autres capacités, négatives ou positives.

Payez le coût en AP, prenez le nombre indiqué de jetons Oblivion et lancez les dés. Appliquez les effets du pouvoir seulement si le test est réussi.

Certains pouvoirs ont le mot-clé **Attaque**, dans ce cas, ils sont considérés comme des attaques à part entière et sauf indication contraire, ils suivent les règles normales d'attaque pour choisir les cibles (voir "**Cible valide**" à la page 32). L'attaque psionique, en plus de tous les effets supplémentaires désagréables, inflige généralement (mais pas toujours) des dégâts fixes (par exemple 2 ou 4, etc.) indiqués par la valeur **DMG** du pouvoir. Un Ennemi touché par une attaque psionique qui inflige des dégâts peut réduire les dégâts reçus d'un montant égal à sa statistique MD (♣).

Par exemple. Jukas attaque Faucheur en utilisant son attaque psionique "Energy Lash". Avec son test de MI (▲) il obtient les deux symboles nécessaires pour la lancer (☞ + ☛), il peut alors infliger 3 Blessures sur sa cible. Faucheur, cependant, a une statistique de MD (♣) égale à 1 qui lui permet de réduire les dégâts causés par des attaques psioniques et donc de recevoir seulement 2 Blessures.

Certains pouvoirs psioniques peuvent avoir un **effet amélioré**, qui, pour être activé, nécessite l'obtention de symboles supplémentaires lors du test MI (▲). Si, en plus des symboles nécessaires, le test MI (▲) obtient également les symboles supplémentaires, l'effet amélioré peut être appliqué en plus de l'effet normal.

Souffle énergétique:
[3AP] ▲ test (☞ ☛)
Attaque RNG 1-5 - DMG 3 - Oblivion 2
Effet Amélioré (☞): Pousser.
Évolue 2XP

Souffle énergétique puissant:

- A** - Jeton de compétence Pouvoir Psionique.
- B** - Nom du pouvoir psionique (pour le distinguer des capacités normales, il est coloré en bleu).
- C** - Coût en AP pour utiliser le pouvoir psionique.
- D** - Test, la séquence de symboles à obtenir avec un test MI (▲) pour utiliser avec succès le pouvoir psionique.
- E** - Oblivion, le nombre de jetons Oblivion que le Héros doit prendre en utilisant ce pouvoir.
- F** - RNG. Le nombre de cases dans lesquelles la cible du pouvoir doit se situer.
- G** - DMG. Le nombre de Blessures infligées.
- H** - Effet amélioré.
- I** - Coût en point d'expérience (XP).



POINTS OBLIVION ET JETONS OBLIVION

Les Points Oblivion indiquent la perte de santé mentale subie par un Psionique lorsqu'il abuse de ses pouvoirs.

Chaque fois qu'un Héros utilise un Pouvoir Psionique, il gagne un jeton Oblivion pour chaque **Point Oblivion** indiqué sur le Pouvoir Psionique. Quand un Psionique possède au moins 1 **jeton Oblivion** sur son Datapad, il doit effectuer un test d'Esprit au début de son activation, et doit avoir un nombre de **Esprit** égal ou plus grand que le nombre de jetons Oblivion possédés. Si le test réussit, rien ne se passe. Si le test échoue, le Héros psionique défausse tous les jetons Oblivion en sa possession et pioche une carte Oblivion.

Placez les jetons Oblivion sur le Datapad de Héros, pour vous souvenir de l'état du Psionique.

Jeton Oblivion



CARTES OBLIVION

Lorsqu'un Héros pioche une carte Oblivion, l'effet doit être appliqué immédiatement. Certains effets sont instantanés et ne sont appliqués que lorsqu'ils sont piochés. Les autres effets sont temporaires dont la durée est représentée par un nombre défini de secteurs devant être traversés par l'aiguille de phase.

Description

- A** - Nom de la carte Oblivion
- B** - Type d'effet:  Instantané,  Temporaire
- C** - Description et règles de la carte Oblivion

EQUIPEMENT ET POUVOIRS PSIONIQUES

De nombreux objets d'Équipement aident le Psionique à augmenter ses points d'esprit disponibles ou à en accélérer leur récupération. Certains peuvent même stocker des jetons Oblivion : si cela est autorisé par l'objet, le Psionique peut placer n'importe quel jeton Oblivion sur la carte d'Équipement dès qu'ils sont obtenus. Un joueur peut choisir librement où placer les jetons Oblivion, sur des cartes d'Équipement différentes ou sur son Datapad. Les jetons Oblivion attribués à l'Équipement ne peuvent être éliminés par la méditation, sauf indication contraire.



JETON D'ÉTAT

Les personnages de Sine Tempore peuvent obtenir différents types d'états, positifs et négatifs. Ces effets sont indiqués en utilisant des jetons. De nombreux Équipements attribuent des jetons d'état aux Héros ou aux Ennemis, par exemple Poison, Etourdi, Relancer, etc. Dans ce cas, l'unité gagne les jetons correspondants durant la phase de jetons, au début de son activation (voir page 24). Les jetons d'état doivent être positionnés sur le Datapad de Héros s'ils dépendent d'une de leurs compétences, ou sur l'Équipement s'ils dépendent de l'un d'entre eux.

Pour déterminer rapidement si un état est négatif ou positif, regardez la couleur de la bordure du jeton: un jeton d'état avec une bordure rouge indique un état négatif, tandis qu'une bordure bleue indique un état positif.

NÉGATIF



POSITIF

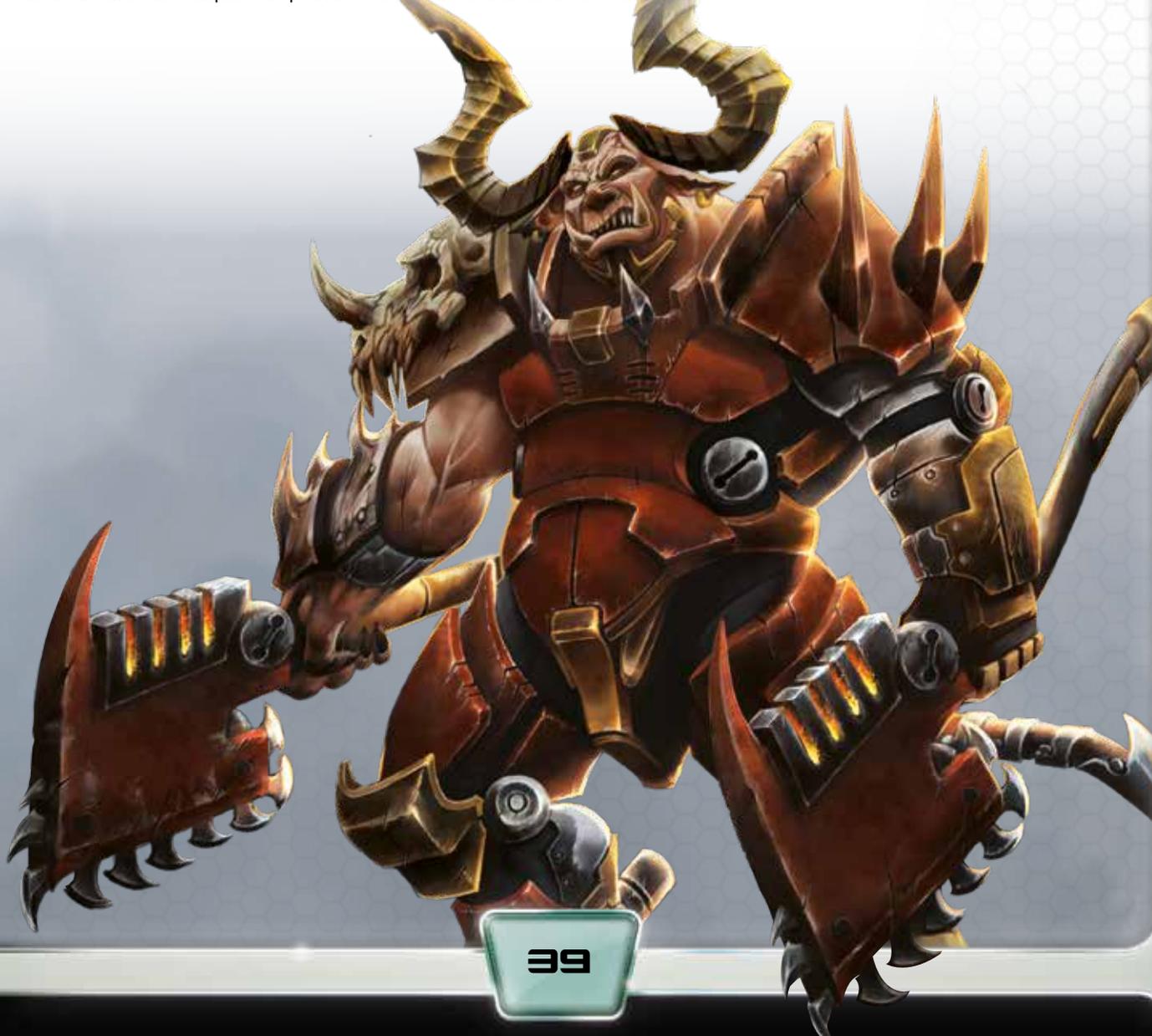
Lorsqu'un jeton est attribué à un Héros, placez-le sur son Datapad. S'il est affecté à un Équipement, placez-le sur la carte correspondante. Sauf indication contraire, un état ne peut être attribué qu'une seule fois à chaque Unité. Si une unité perd ou défausse un jeton état, il peut le recevoir de nouveau au cours de la Mission.

Lorsqu'une attaque qui possède un état négatif en tant que règle spéciale (par exemple Feu) inflige au moins une Blessure, elle affecte son jeton état à la cible de l'attaque.

Normalement les jetons d'état négatif sont automatiquement défaussés après l'application de leur effet, ou dans certains cas dans la phase de jeton au début de l'activation des unités (le moment où vous devez jeter ce type de jeton est expliqué dans la description des différents états à la page 40).

Certains états, tels que le feu, ont besoin d'un jet de dé pour déterminer si l'effet de l'état se termine. D'autres resteront applicables à l'unité jusqu'à ce qu'ils soient annulés par une compétence (par exemple Poison).

Plus de détails sur chaque état peuvent être trouvés à la fin de ce manuel.



ETATS NÉGATIFS



Dommages au cerveau: une unité avec ce jeton se déplace d'une case dans n'importe quelle direction. Résolez ce mouvement pendant la phase de jeton de l'unité et défaussez le jeton d'état. La direction de ce mouvement aléatoire est établie grâce à l'utilisation de la carte d'orientation. Si en faisant ce mouvement aléatoire, le Héros s'éloigne d'un Ennemi avec lequel il était engagé, il est considéré comme désengagé et subit donc une attaque libre de l'Ennemi. Si une unité ne peut pas effectuer ce mouvement parce que la case dans lequel il doit se déplacer est occupé, il reste immobile et subit une Blessure.



Contagion: une unité avec ce jeton assigne un jeton Poison à toutes les unités qui entrent dans une case adjacente. Jetez le jeton Contagion durant la phase de jeton suivante de l'unité, puis l'unité gagne un jeton de poison.



Feu: une unité avec ce jeton subira 1 Blessure à la fin de son activation. Pour défausser ce jeton, un Héros doit dépenser 1 AP et lancer un dé d'action. Avec un résultat de 4, le Héros parvient à éteindre le feu et peut défausser ce jeton. Un Héros peut tenter d'éteindre le feu plusieurs fois pendant son activation et ce aussi longtemps qu'il peut dépenser des AP.

Un Ennemi avec un jeton feu subit 1 Blessure à la fin de son activation, puis lance un dé d'action. Avec un résultat de 4 l'Ennemi défausse ce jeton, sinon il reste en place.



Entravé: une unité avec ce jeton doit dépenser 2 AP pour se déplacer d'une case à chaque fois qu'elle effectue une action de déplacement. À la fin de son activation, défaussez ce jeton.



Cloué: une unité avec ce jeton ne peut effectuer aucune action de mouvement lors de sa prochaine activation, mais peut néanmoins attaquer ou défendre. Jetez ce jeton à la fin de l'activation de l'unité.



Poison: un Héros avec un jeton Poison lance toujours 1 dé de moins pour toute action. Un jeton poison peut seulement être défaussé par une compétence ou un équipement qui le supprime.

Un Héros qui attaque un ennemi empoisonné peut relancer l'un de ses dés d'attaque.



Ralentissement: une unité avec ce jeton doit dépenser 1 AP supplémentaire pour chaque action qu'elle effectue pendant son activation. Jetez ce jeton à la fin de l'activation de l'unité.



Briseur d'âme: un Ennemi avec ce jeton le défausse pendant sa phase de jeton, et ne sera normalement pas activé. Au lieu de cela, le Héros qui lui a donné le jeton briseur d'âme peut le déplacer d'un nombre de cases égal à la RA (♣) de l'Ennemi; durant cette activation spéciale, le Héros peut également forcer l'Ennemi à faire l'attaque suivante (une seule fois):

Attaque: AP 3 - RNG 1 - ♣4 - DMG 4



Étourdi: un Héros étourdi déplace son jeton d'activation en avant de 2 secteurs sur le Momentum.

Un Ennemi avec un jeton étourdi le défausse durant la phase de jeton et perd 2 AP pour le reste de son activation.



Hémorragie: pendant sa phase de jeton, l'unité reçoit 1 jeton saigner. Cette jeton peut seulement être défaussé par une compétence ou un équipement qui le supprime.



JETONS BLESSURE



Saigner: une unité avec ce jeton reçoit 1 Blessure à la fin de son activation, puis défausse ce jeton.



1 Blessure: une unité reçoit un de ces jetons pour chaque Blessure qu'il subit.



3 Blessures: ce jeton est utilisé pour condenser les Blessures reçues par un personnage.

AUTRES JETONS



Engagé: un Héros reçoit un de ces jetons quand il devient Engagé (voir page 30).



Butin: ce jeton est positionné sur le sol lorsqu'un Ennemi est tué. Un Héros adjacent ou sur la même case que ce jeton peut dépenser 1 AP pour le retirer du champ de bataille et piocher une carte Ressource.



Oblivion: un Héros reçoit un de ces jetons pour chaque point Oblivion qu'il subi en utilisant un Pouvoir Psionique (voir page 38).



Agi: lors de son activation, une unité avec ce jeton DOIT dépenser tous ses AP pour le défausser. elle ne fait donc aucune action.



Objectif générique: ce jeton est utilisé dans plusieurs Missions en tant qu'objectif pour les Héros ou les Ennemis. La façon dont cela fonctionne est expliquée dans les règles spéciales de la Mission où il est présent.



Relance: un Héros peut défausser ce jeton pour relancer un dé lors d'un test statistique. Un Héros ne peut jamais avoir plus de 3 jetons Relance sur son Datapad. Les jetons Relance placés sur les cartes Équipements ne comptent pas dans cette limite.

ETATS POSITIFS



1 AP: une unité avec ce jeton gagne 1 AP gratuit pendant son activation. Jetez ce jeton à la fin de l'activation du personnage.



2 AP: une unité avec ce jeton gagne 2 AP gratuits pendant son activation. Jetez ce jeton à la fin de l'activation du personnage.



Sphère Psionique: un Héros peut défausser ce jeton pour gagner +2  pour un jet de défense contre une attaque Psionique. Un Héros ne peut pas avoir plus d'un jeton Sphère Psionique en même temps.



Accélération: une unité avec ce jeton dépense 1 AP de moins lorsqu'il attaque. Défaussez ce jeton à la fin de l'activation de l'unité.



Endurance améliorée: un Héros peut défausser ce jeton pour gagner +2  pour un jet de défense contre une attaque physique. Un Héros ne peut pas avoir plus d'un jeton d'Endurance améliorée en même temps.



Force: un Héros peut défausser ce jeton pour gagner +2  pour un jet d'attaque au corps à corps. Un Héros ne peut pas avoir plus d'un jeton Force en même temps.



Endurance: un Héros peut défausser ce jeton pour gagner +1  pour un jet de défense contre une attaque physique. Un Héros ne peut pas avoir plus d'un jeton d'Endurance en même temps.



Concentration: un Psionique peut défausser ce jeton pour relancer un dé lors d'un test Oblivion.



Sélectionnez le point: un Héros peut défausser ce jeton pour changer la face d'un dé qui vient d'être lancé contre l'une de son choix. Un Héros ne peut jamais avoir plus d'un jeton Sélectionnez le point.



Résilience: durant sa phase de jeton, l'unité récupère d'une Blessure. Après avoir récupéré d'une Blessure, lancez un dé: si le résultat est , défaussez ce jeton.

COMPÉTENCES GÉNÉRIQUES

Perforateur d'Armure X: une attaque avec cette compétence ignore X points de la PD () d'un Ennemi.

Escalade: une unité avec cette capacité peut escalader 1 étage avec une action de Mouvement normale (voir page 36).

Voler: une unité avec cette compétence peut se déplacer au-dessus des cases occupées par d'autres unités ou Éléments scéniques, à condition qu'ils ne s'arrêtent pas dessus. De plus, ils peuvent se déplacer sur des cases à différents étages sans dépenser d'AP supplémentaire. Une unité volante ne peut pas être engagée ou ciblée par des attaques rapprochées mais ne peut pas non plus effectuer d'attaques rapprochées.

Immunité X: une unité dotée de cette compétence est immunisée contre un état (par exemple étourdi ou empoisonné), contre un type d'attaque (par exemple Psionique) ou contre une Blessure spécifique (par exemple saignement). Cela signifie qu'elle ne peut jamais subir les effets de certaines attaques ou recevoir certains jetons d'état.

Sur certains Ennemis, cette compétence peut être suivie d'un symbole d'action, par exemple immunité () ou l'immunité (). Dans ce cas, si le symbole spécifié par cette compétence est obtenu par un dé lors d'un jet d'attaque, ce dé doit être éliminé et il ne doit pas être pris en compte pour déterminer le résultat.

Pousser: si une attaque avec cette capacité inflige au moins une Blessure, déplacez la cible d'un nombre de cases égal aux symboles () obtenus lors du test d'attaque / défense.

Atteindre X: une attaque de combat rapproché avec cette compétence peut frapper les figurines jusqu'à X cases, et pas seulement celles des cases adjacentes.

Etat: une attaque avec le nom d'un jeton état dans ses règles spéciales, si elle inflige au moins une Blessure, elle inflige également le jeton d'état correspondant à la cible.

Attaque soutenue X: cette compétence est toujours accompagnée d'un symbole d'action. Chaque fois qu'un dé donne le symbole requis, lancez un nouveau dé et ajoutez les symboles d'action obtenus au résultat final. Tant que vous obtenez le symbole requis sur les dés supplémentaires, vous pouvez continuer à lancer de nouveaux dés, et à ajouter tous les symboles d'action obtenus, jusqu'à infliger un nombre maximal de dommages égal au nombre de dés lancés au début de l'attaque.

Faiblesse: cette attaque inflige un maximum de 1 Blessure, quels que soient les succès obtenus en le bloquant ou en le lançant.



COMPÉTENCES ENNEMIES

Attirer: un Héros blessé par une attaque avec cette compétence est placé à côté de l'Ennemi qui a effectué l'attaque, ou, si ce n'est pas possible, dans la case la plus proche.

Horde X: si une carte Ennemie avec cette capacité est tirée pendant un draft Ennemi, placez X figurines au lieu d'une seule sur le champ de bataille. Suivez les règles normales du point de déploiement pour placer les modèles Ennemis. S'il n'est pas possible de déployer toutes les figurines, déployez le nombre maximal de figurines possible.

Prédateur: un Ennemi avec cette compétence est toujours considéré dans un état de combat (voir page 24) à moins que la Mission utilise la règle de patrouille, auquel cas l'unité Ennemie commencera le mode Mission en mode Patrouille.

Anomalie Pisonique: un Héros qui effectue un test  pour utiliser un pouvoir pisonique dans un rayon de 5 cases de cet Ennemi doit relancer tous les succès.

Résistance X: lors d'un test d'attaque, un Ennemi doté de cette capacité forcera un Héros à relancer chaque dé obtenu avec le symbole indiqué. Cette compétence est appliquée uniquement aux dés qui ont obtenu un succès.

Coureur: l'Ennemi se déplace de 2 cases pour chaque AP dépensé dans une action de mouvement.

Shooter: Tireur: cette compétence est déclenchée dans deux situations différentes:

1 - Si au début de son activation, un Ennemi avec cette compétence est adjacent à un Héros, lors de sa première action, il / elle se déplacera sur une distance maximale, tout s'assurant de rester dans la RNG de l'attaque et en conservant assez de PA pour effectuer son attaque.

2 - Après l'étape Vérifier l'objectif pour cet Ennemi (voir page 21), si l'objectif est d'attaquer un Héros, l'Ennemi avec cette compétence, lors de sa première action, il / elle se déplacera sur une distance maximale, tout s'assurant de rester dans la RNG de l'attaque et en conservant assez de PA pour effectuer son attaque.

Dans les deux cas, si en faisant ce mouvement l'Ennemi n'a plus assez d'AP pour faire une attaque, il dépensera toutes ses AP à s'éloigner encore plus loin.

Tendances suicidaires: un Ennemi utilisant une compétence d'attaque selon cette règle et infligeant au moins 1 Blessure, sera retiré du jeu après avoir résolu l'attaque.

Frappe Vicieuse X: lorsqu'un Héros se défend contre une attaque Ennemie avec cette compétence, il doit relancer tous les dés affichant le symbole d'action indiqué.



COMPÉTENCES DES ÉLÉMENTS SCÉNIQUES

Impassable: une case occupée par un Élément scénique avec cette compétence ne peut pas être franchi et il n'est pas possible d'y effectuer un mouvement.

Terrain difficile: Pénétrer sur une case ayant cette compétence nécessite 2 AP.

RÈGLES SPÉCIALES DE TUILES

Eau: un modèle dépense 2 AP au lieu de 1 pour quitter une case marquée par un symbole d'eau sur les règles de Mission.

Murs: si 2 cases adjacentes sont séparées par un mur, elles ne seront pas considérées comme adjacentes et il n'est pas possible, pour une unité, de franchir la ligne de séparation entre ses cases. Les murs bloquent la ligne de vue.



EAU

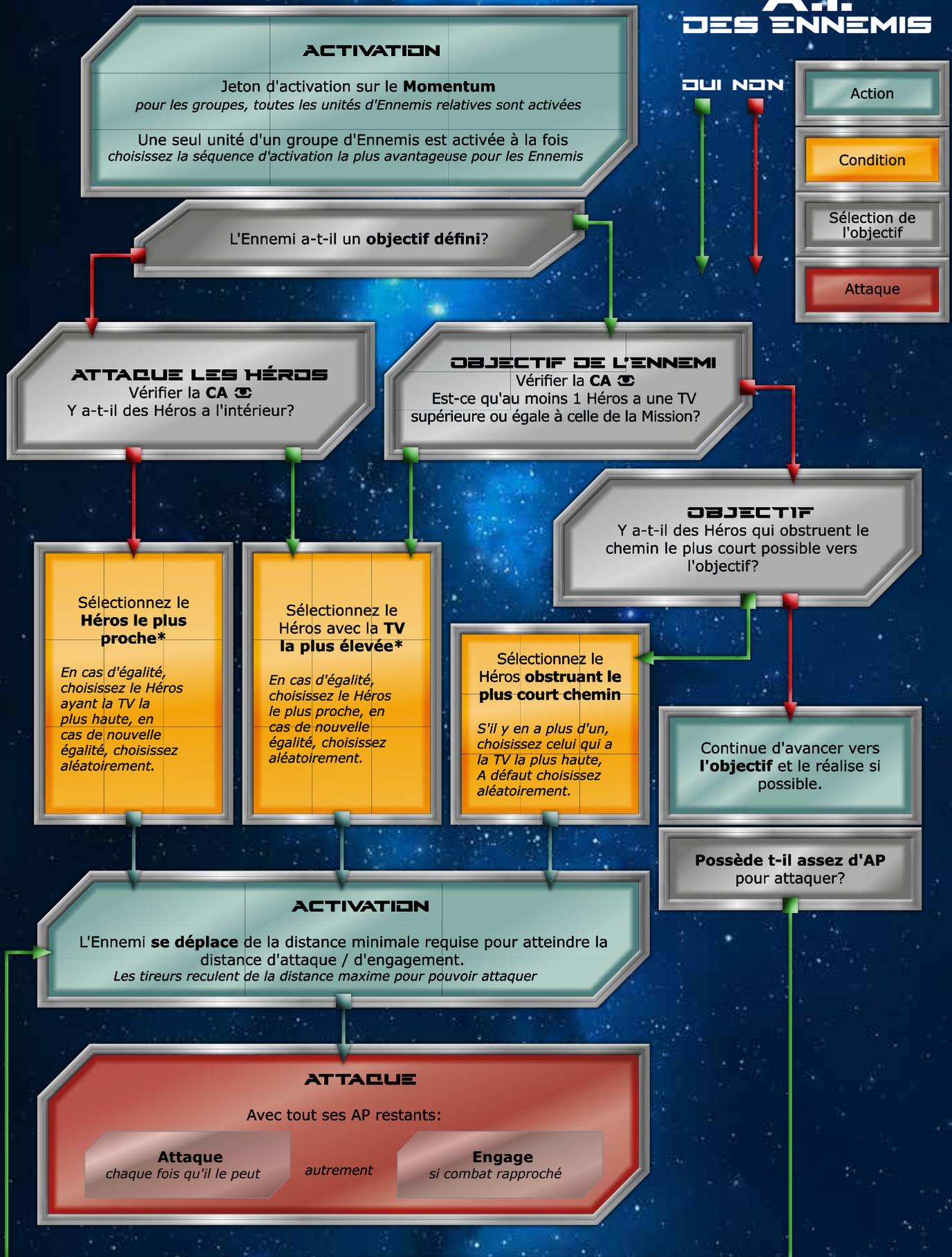


MUR





**COMPÉTENCES
ENNEMIES**



* = l'Ennemi doit être capable d'interagir avec le Héros, sinon il ignore ce Héros et passe à la cible suivante
(Par exemple, Andromeda sur le toit d'un conteneur sans échelle ne peut pas être attaquée par des Ennemis avec des attaques au corps à corps)

FEUILLE DE COLONIE

SALLE DE CONTROLE

- ▣ LVI
- ▣ LV2

INFIRMERIE

- ▣ LVI
- ▣ LV2

LABORATOIRE

- ▣ LVI
- ▣ LV2

SALLE DE MEDITATION

- ▣ LVI
- ▣ LV2

ATELIER

- ▣ LVI
- ▣ LV2
- ▣ LV3

ARSENAL

- ▣ LVI
- ▣ LV2
- ▣ LV3

ENTREPOT

- ▣ LVI
- ▣ LV2
- ▣ LV3

SALLE D'ENTRAINEMENT

- ▣ LVI
- ▣ LV2

ACHAB

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- ▣ Établir Un Plan
- >▣ Tactiques Avancées
- ▣ Stratège
- ▣ Support Tactique
- ▣ Manœuvre Tactique
- ▣ Leurre Holographique
- ▣ Reconnaissance
- >▣ Infiltration
- ▣ Charge
- >▣ Charge Furieuse
- >>▣ Charge Téméraire
- ▣ Balayage
- ▣ Onde De Choc
- ▣ Concentration
- >▣ Focalisation
- ▣ Sélectionner Le Point

RESSOURCES

- ▣ Cellule Énergétique Bleue
- ▣ Cellule Énergétique Verte
- ▣ Cellule Énergétique Rouge
- ▣ Kit Médical

ALEXANDRA

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- ▣ Premiers Soins
- ▣ Résilience
- ▣ Renaissance
- ▣ Désinfection
- >▣ Purification
- ▣ Censure
- ▣ Endurance
- ▣ Endurance Améliorée
- ▣ Force
- ▣ Saignement
- >▣ Hémorragie
- ▣ Touche Vampirique
- ▣ Explosion Neurale
- ▣ Dommages Au Cerveau
- ▣ Vide Psychique
- >▣ Tempête Mentale

RESSOURCES

- ▣ Cellule Énergétique Bleue
- ▣ Cellule Énergétique Verte
- ▣ Cellule Énergétique Rouge
- ▣ Kit Médical

ANDROMEDA 2.0

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- ▣ Cloué
- >▣ Pluie De Clous
- ▣ Barrage
- ▣ Protection
- ▣ Blocage Vigoureux
- ▣ Contre-Attaque
- ▣ Enfoncer
- ▣ Coup De Boule
- ▣ Concentration
- >▣ Focalisation
- ▣ Sélectionner Le Point
- ▣ Garde Du Corps
- >▣ Sauveteur
- ▣ Tir Scindé
- >▣ Abattre
- ▣ Feu Nourri

RESSOURCES

- ▣ Cellule Énergétique Bleue
- ▣ Cellule Énergétique Verte
- ▣ Cellule Énergétique Rouge
- ▣ Kit Médical

JUKAS

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- ▣ Fouet Énergétique
- >▣ Souffle Énergétique
- >>▣ Souffle Énergétique P.
- ▣ Transformation D'Énergie
- >▣ Transmutation D'Énergie
- ▣ Kinésie Incendiaire
- ▣ Explosion Incendiaire
- >▣ Bûcher
- ▣ Venin Psychique
- >▣ Gangrène
- ▣ Contagion
- ▣ Télékinésie
- ▣ Coup Cinétique
- ▣ I Believe I Can Fly
- ▣ Maître Du Temps
- ▣ Ralentir
- ▣ Accélérer

RESSOURCES

- ▣ Cellule Énergétique Bleue
- ▣ Cellule Énergétique Verte
- ▣ Cellule Énergétique Rouge
- ▣ Kit Médical

ENTREPOT



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



MISSIONS NARATIVES

- ▣ Un Accueil Chaleureux
- ▣ Bienvenue Dans La Jungle
- >▣ Raid Sur Le Temple
- >▣ A La Recherche Des Ces Foutus Minerais
- ▣ Machinations Tragiques
- >▣ Le Culte De L'Honneur
- >▣ Initiation Tribale
- ▣ Malefique
- >▣ Reprend Ta Destinée En Main
- >▣ Le Dernier Espoir

ZONES DE PRIMAEVUS V

DEFCON 4

- ▣ Le Paradis
- ▣ La Crevasse
- ▣ Le Lac De Neptune

DEFCON 4-3

- ▣ La Fosse Du Tonnerre
- ▣ Les Morsures De Papillons
- ▣ Les Marais Acides
- ▣ La Riviere D'Émeraude
- ▣ Les Feuilles Tombantes
- ▣ La Forteresse

DEFCON 3-2

- ▣ Agricola
- ▣ Les Roches Tranchantes
- ▣ Les Trois Soeurs
- ▣ Le Bassin De Magma
- ▣ Les Bois Morts
- ▣ Le Mont Solitaire

DEFCON 2-1

- ▣ Les Rapides De Sang
- ▣ La Vallée Des Temples
- ▣ Le Trident
- ▣ Les Hurllements Sauvages
- ▣ Le Jardin De Pierres

DEFCON 1

- ▣ La Faux
- ▣ Haut Lieu
- ▣ Scilla



FEUILLE DE COLONIE

SALLE DE CONTROLE

- LV1
- LV2

INFIRMERIE

- LV1
- LV2

LABORATOIRE

- LV1
- LV2

SALLE DE MEDITATION

- LV1
- LV2

ATELIER

- LV1
- LV2
- LV3

ARSENAL

- LV1
- LV2
- LV3

ENTREPOT

- LV1
- LV2
- LV3

SALLE D'ENTRAINEMENT

- LV1
- LV2

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

RESSOURCES

- Cellule Énergétique Bleue
- Cellule Énergétique Verte
- Cellule Énergétique Rouge
- Kit Médical

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

RESSOURCES

- Cellule Énergétique Bleue
- Cellule Énergétique Verte
- Cellule Énergétique Rouge
- Kit Médical

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

RESSOURCES

- Cellule Énergétique Bleue
- Cellule Énergétique Verte
- Cellule Énergétique Rouge
- Kit Médical

XP TOTAL: _____
XP RESTANT: _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

RESSOURCES

- Cellule Énergétique Bleue
- Cellule Énergétique Verte
- Cellule Énergétique Rouge
- Kit Médical

ENTREPOT



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



MISSIONS NARATIVES

- Un Accueil Chaleureux
- Bienvenue Dans La Jungle
- Raid Sur Le Temple
- A La Recherche Des Ces Foutus Minerais
- Machinations Tragiques
- Le Culte De L'Honneur
- Initiation Tribale
- Malefique
- Reprend Ta Destinée En Main
- Le Dernier Espoir

ZONES DE PRIMAEVUS V

DEFCON 4

- Le Paradis
- La Crevasse
- Le Lac De Neptune

DEFCON 4-3

- La Fosse Du Tonnerre
- Les Morsures De Papillons
- Les Marais Acides
- La Riviere D'Emeraude
- Les Feuilles Tombantes
- La Forteresse

DEFCON 3-2

- Agricola
- Les Roches Tranchantes
- Les Trois Soeurs
- Le Bassin De Magma
- Les Bois Morts
- Le Mont Solitaire

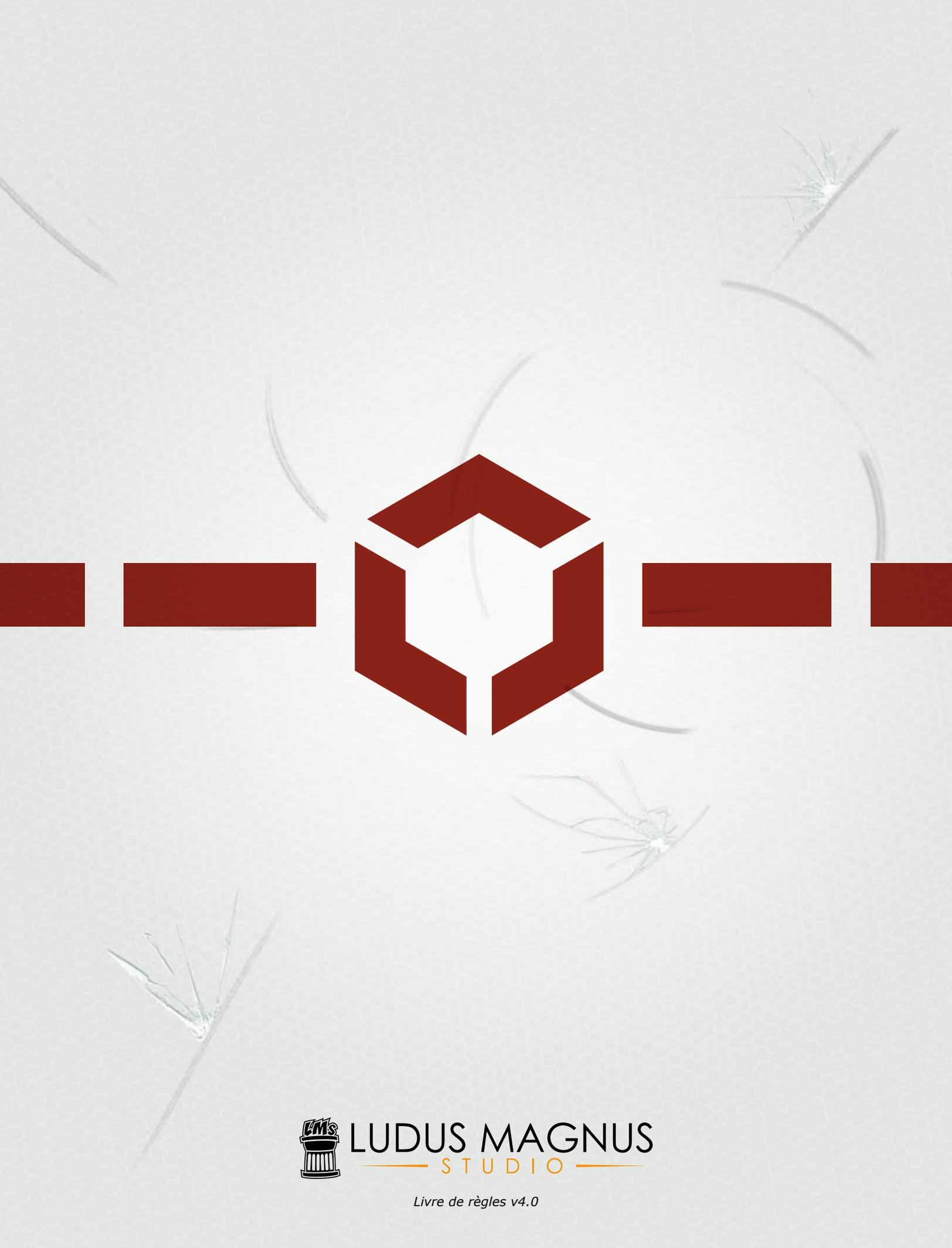
DEFCON 2-1

- Les Rapides De Sang
- La Vallee Des Temples
- Le Trident
- Les Hurléments Sauvages
- Le Jardin De Pierres

DEFCON 1

- La Faux
- Haut Lieu
- Scilla





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Livre de règles v4.0