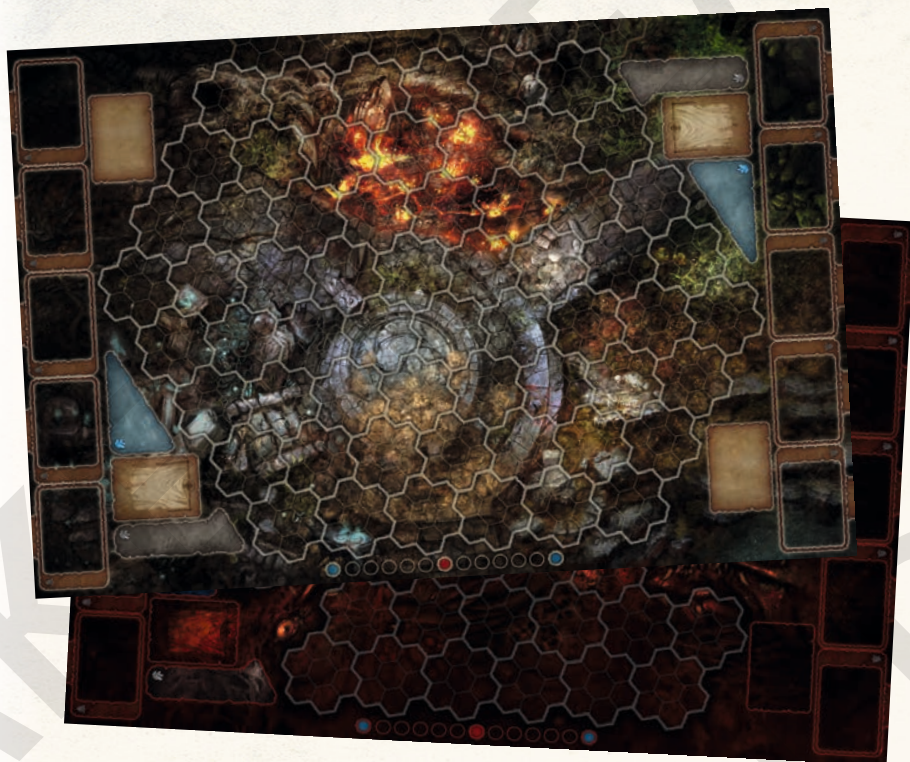




THE
EDGE
D A W N F A L L

LIVRET DE RÈGLES

MATÉRIEL DE JEU:



Plateau de Jeu Recto-Verso [x2]



Pions Source de Cristaux [x4]



2 Dés



Pion « Mon Tour »



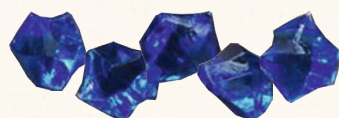
Marqueur de Victoire



Pions Charge [x10 par faction]



Pions Endurance [nombre variable selon la boîte de jeu]



Pions Cristal [nombre variable selon la boîte de jeu]



Pions secondaires Désactivé [x6]



Pions secondaires Passif [nombre variable selon la faction]

Les éléments qui suivent sont relatifs à une faction donnée, indiquée à titre d'exemple. Leur type et leur quantité peuvent varier en fonction de la boîte de jeu choisie et des factions qu'elle contient. Le nombre exact de cartes et de pions d'une faction peut être trouvé sur la Fiche de Faction correspondante.



Figurines de faction [nombre variable selon la faction]



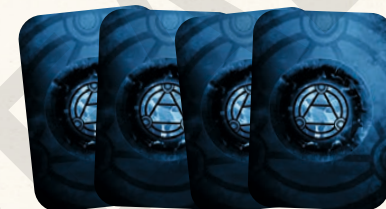
Cartes Escouade de faction [nombre variable selon la faction]



Carte Référence [x1 par faction]



Carte Bannière [x1 par faction]



Cartes Action de faction [nombre variable selon la faction]



Pion Autel [x1 par faction]



Pions Faction [nombre variable selon la faction]



Pions Point de Victoire [x10 par faction]



Pion faction [x1 par faction]

Note : D'autres pions, figurines et éléments, qui ne sont pas utilisés dans le jeu de base, sont décrits dans le livret « Récompenses » et dans les règles qui les concernent.

Note : la troisième faction supplémentaire fournie dans la **Conflict Box** ne contient pas de sets de pions Cristal ou Endurance.

Note : la **Faction Box** ne contient qu'un seul plateau de jeu.

THE EDGE D A W N F A L L

« Avant le Jour du Jugement, nous avons tout. Nous ne nous en rendons pas compte, à l'époque... pas avant que tout ait disparu. Il me semble que cela fait une éternité que je n'ai pas vu le soleil, senti une brise fraîche souffler sur mon visage ou que je me suis promené dans les bois. L'Unique est un maître sévère, mais nous n'avons d'autre choix que de lui confier nos vies si nous voulons espérer survivre dans ces terres désolées. »

**– Un des derniers témoins
du Jour du Jugement**

Bienvenue dans le monde de *The Edge : Dawnfall.*

Le bien et le mal n'ont pas leur place ici : seule importe la survie. Forgez votre propre histoire et menez votre faction vers la domination totale. Attention, cependant : si vous voulez sortir vainqueur des épreuves de ce monde cruel, vous allez devoir planifier le moindre de vos mouvements et apprendre à vous montrer impitoyable.

Bienvenue dans **The Edge**.
Survivez, si vous le pouvez.

APERÇU DU JEU

The Edge : Dawnfall est à la fois un wargame, un jeu de plateau et un jeu de cartes. Vous allez devoir faire appel à votre sens de la stratégie afin de construire un deck efficace, rassembler et gérer vos ressources, pour finalement mener vos figurines à la victoire sur un plateau de jeu tactique. Vous livrerez vos batailles dans un univers sombre et unique, mélangeant des éléments de fantasy, d'horreur et de steampunk.

N'oubliez jamais que, dans ce jeu, les Cristaux et les cartes sont tout aussi importants que vos unités !

Au début de la partie, les deux joueurs construisent chacun leur deck, puis placent leurs escouades à tour de rôle sur le plateau, comme si la bataille avait déjà commencé. Ainsi, le carnage peut commencer dès le premier déplacement.

Au cours de la partie, chaque joueur va tenter d'annihiler l'armée de son adversaire, d'améliorer ses propres escouades et de capturer des Cristaux, utilisés pour alimenter la plupart des cartes et des capacités. Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne l'une des conditions de victoire.

Chaque tour, le joueur doit choisir s'il souhaite être Actif (jouer des cartes, se déplacer, combattre) ou Passif (récolter des ressources, récupérer des capacités). La bataille se termine dès que l'un des participants atteint le nombre de Points de Victoire (PV) requis, détruit toutes les figurines de l'adversaire ou épuise son deck Action. Dans ce dernier cas de figure, c'est le joueur qui a accumulé le plus de PV qui l'emporte.

Simple?

En apparence, car la complexité réside dans les détails, qui sont expliqués dans ce livret.

Ces parties de texte grisées fournissent des détails supplémentaires sur les règles, ainsi que diverses informations de jeu. Leur but est de vous guider lors de vos premières parties. Une fois les règles maîtrisées, vous n'aurez plus besoin de vous y reporter.

MISE EN PLACE DU JEU

Veillez noter que les règles de base et la mise en place concernent les parties à 2 joueurs. La mise en place prend pour exemple un match opposant le Chapitre aux Démons, mais les règles s'appliquent de la même façon aux parties opposant n'importe lesquelles des six factions.

Les modifications de règles relatives aux parties en multijoueur sont présentées dans des encadrés tels que celui-ci.

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE est un mode pour 3 à 4 joueurs, « chacun pour soi ».

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE vs. ÉQUIPE est un mode pour 4 joueurs, dans lequel deux équipes de deux joueurs se font face.

Tout encadré portant la mention **MULTIJOUEUR** s'applique à ces deux modes de jeu.

Il est fortement recommandé de se familiariser avec les matches à deux joueurs avant de se lancer dans le jeu multijoueur.

Une fois acquise la maîtrise générale des règles, vous pourrez vous contenter de vous reporter aux sections écrites en **gras**, sans avoir à lire le reste du texte, parties en italique comprises.

1 – PLATEAU

Disposez un plateau standard (tel qu'indiqué sur le schéma de droite), en laissant suffisamment de place de chaque côté pour placer des cartes et d'autres éléments de jeu.

MULTIJOUEUR : Utilisez deux plateaux standard, accolés par les bords correspondants.

2 – DÉS

Deux types de dés à 6 faces sont utilisés pour déterminer les résultats des combats et de certaines capacités : le Jaune et le Rouge. Le Dé Jaune peut être utilisé gratuitement, mais génère de moins bons résultats. Pour utiliser le Dé rouge, plus puissant, il est nécessaire de s'acquitter d'un coût chaque fois. **Les dés doivent être placés à portée des deux joueurs.**

Voir Dés, page 9

3 – PILES NEUTRES DE CRISTAUX ET DE CHARGES

Placez 20 Cristaux et 20 pions Charge à côté du plateau. Ils n'appartiennent à aucun joueur. Les joueurs peuvent gagner des Cristaux en cours de jeu et les ajouter à leur propre Réserve. Ils utilisent également les pions Charge de cette pile pour alimenter leurs Améliorations.

Voir Payer avec des Cristaux, page 9

Voir Améliorations, page 13

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE : Placez les éléments suivants dans la pile neutre :

- 3 joueurs : 30 Cristaux et 30 pions Charge
- 4 joueurs : 40 Cristaux et 40 pions Charge

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE vs. ÉQUIPE : Placez 40 Cristaux et 40 pions Charge dans la pile neutre.

4 – DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR

Lorsqu'ils sont prêts, les joueurs lancent chacun un Dé Rouge. Celui qui obtient le meilleur résultat devient le **Premier Joueur** et reçoit le pion **Mon Tour**. Certaines règles des sections Mise en Place ou Commencer le match se rapportent au Premier Joueur.

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE : Les tours s'effectuent dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE vs. ÉQUIPE : Les joueurs se partagent en deux équipes selon leurs préférences. Les tours s'effectuent dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur. Les joueurs doivent se positionner autour de la table de façon à ce que le sens horaire permette d'alterner les membres de deux équipes (A → B → A → B). Chaque joueur prend le pion Faction de son allié afin d'indiquer qui est son coéquipier.



5 – CHOIX DES FACTIONS

Chaque match représente un affrontement entre deux factions. Il est temps de choisir votre camp !

Le Premier Joueur choisit une faction, puis son adversaire fait de même. Chaque joueur rassemble les différents éléments propres à sa faction : son deck Escouade, son deck Action, sa carte Bannière, une carte Référence, sa Fiche de Faction, ainsi que les pions qui s'y rapportent et, pour finir, ses figurines. Chaque joueur dispose ces éléments de son côté de la table.

Les éléments propres à chaque faction sont indiqués et détaillés sur la Fiche de cette dernière.

6 – PLACEMENT DES BANNIÈRES

Chaque faction possède une carte Bannière unique qui lui octroie différents pouvoirs.

Chaque joueur place sa carte Bannière dans l'emplacement de Bannière situé de son côté du plateau.

Voir Cartes Bannière, page 13

7 – CHOIX DES ESCOUADES

Chaque camp peut recruter jusqu'à 5 Escouades pour un match donné, même si certaines factions en possèdent plus. Si c'est le cas, **choisissez 5 de vos cartes Escouade et placez-les, face claire (Mode de Base) visible, dans les emplacements prévus à cet effet de votre côté du plateau.** Chaque carte Escouade représente un groupe de 1 à 4 figurines.

Pour votre première partie, il est conseillé d'utiliser les Escouades indiquées dans la section Deck de Départ Préconstruit de votre Fiche de Faction.

Pour les parties suivantes, vous pourrez choisir les Escouades à recruter, en fonction de vos tactiques préférées et de vos stratégies de construction de deck. Vous n'êtes pas obligé d'inclure le leader de votre faction (une figurine de boss, comme celle de l'Ange de la Mort ou du Fils du Khyber) si vous ne le souhaitez pas.

Placez à présent toutes les figurines qui vont prendre part au match sur leur carte Escouade respective (elles seront bientôt déployées sur le plateau).

Voir cartes Escouade, page 8

MULTIJOUEUR : Chaque joueur peut recruter jusqu'à 4 Escouades.

8 – DISTRIBUTION DES PIONS ENDURANCE

Sur chaque carte Escouade, placez autant de pions Endurance que la valeur indiquée dans le symbole de bouclier gris apparaissant sur la carte.

Les pions Endurance représentent le nombre de Blessures qu'une Escouade peut encaisser avant de commencer à perdre des figurines.

Voir Endurance, page 12

9 – PRÉPARATION DES DECKS ACTION

Chaque joueur construit à présent son deck Action en choisissant jusqu'à 25 cartes Action parmi celles disponibles pour sa faction.

Pour votre première partie, il est conseillé d'utiliser le deck indiqué dans la section Deck de Départ Préconstruit de votre Fiche de Faction.

Pour les parties suivantes, vous pourrez construire votre deck vous-même, en fonction de votre liste d'Escouades et de vos tactiques préférées.

Vous ne pouvez pas inclure des cartes dont l'Action Inférieure concerne une Escouade qui ne fait pas partie de votre armée.

Chaque joueur mélange à présent son deck Action et le pose sur l'emplacement prévu à cet effet, face cachée. Toutes les cartes restantes qui ne font pas partie du deck sont mises de côté et ne seront pas utilisées lors de ce match.

Les cartes Action permettent de donner à chaque Escouade une personnalité unique et contribuent au « style » de chaque faction. Elles représentent des attaques spéciales, d'incroyables prouesses, des pouvoirs mystiques ou de sombres rituels utilisés par les Escouades indiquées. Une bonne sélection de cartes représente l'une des clés de la victoire.

Voir Cartes Action, page 12

MULTIJOUEUR : Chaque joueur construit un deck de 15 cartes.

10 – CHOIX DU JOUEUR OPÉRATEUR ET DU JOUEUR EN CONTRE

Le Premier Joueur décide à présent s'il veut être le joueur Opérateur (qui initie les étapes de Déploiement 11 à 14) **ou le joueur en Contre** (qui commencera le match et effectuera le premier tour, étape 18). **Passer le pion Mon Tour au joueur en Contre afin de valider ce choix.**

MULTIJOUEUR : Un seul joueur devient le joueur en Contre. Les autres sont des joueurs Opérateurs (ils agissent l'un après l'autre, dans le sens horaire en partant du joueur en Contre).

11 - PLACEMENT DES AUTELS

Chaque faction possède un pion Autel doté d'une capacité unique.

En commençant par le joueur Opérateur, chaque joueur place le pion Autel de sa faction sur le plateau.

Pour votre première partie, déployez les Autels comme indiqué dans le schéma de gauche.

Pour les parties suivantes, choisissez une Case vide et placez-y votre pion Autel. Les seules restrictions sont les suivantes:

Les pions Autel doivent être placés à un minimum de 2 Cases de distance l'un de l'autre. Chaque Autel doit occuper une seule Case.

Voir Autels sur les Fiches de Faction.

12 - PLACEMENT DES SOURCES DE CRISTAUX

Les joueurs placent à présent jusqu'à 4 pions Source de Cristaux, qui représentent des gisements naturels pour lesquels les forces en présence vont s'affronter afin de récolter des Cristaux. Les Cristaux appartiennent toujours au joueur qui les a récoltés qui les conserve (généralement) jusqu'à la fin de la partie.

Les Cristaux constituent une ressource essentielle, dépensée lors de l'utilisation d'actions spéciales ou de capacités.

Pour votre première partie, déployez les pions Source de Cristaux comme indiqué dans le schéma de gauche.

Lors des parties suivantes, les joueurs placent 1 Source de Cristaux à tour de rôle, en commençant par le joueur Opérateur. La Source de Cristaux peut être placée dans n'importe quelle Case du plateau, tant qu'elle se situe à au moins 2 Cases de tout Autel ou de toute autre Source de Cristaux.

Chaque Source de Cristaux doit occuper une seule et même Case.

Voir Moisson (Tour Passif), page 6

Voir Payer avec des Cristaux, page 9

13 - DÉPLOIEMENT DES FIGURINES

C'est enfin le moment de peupler le plateau avec les guerriers qui vont s'affronter au cours de la bataille. Notez qu'il n'y a aucune zone de déploiement dans ce jeu. Les joueurs disposent leurs figurines sur tout le plateau. Commencer la partie revient à appuyer sur le bouton « lecture » d'une scène de bataille spectaculaire qui aurait été mise en pause.

À tour de rôle, les joueurs placent l'une de leurs Escouades (en disposant toutes les figurines de l'Escouade choisie sur le plateau), en essayant de contrer les figurines de l'adversaire et de se placer dans la meilleure position pour récolter des Cristaux.

Le joueur Opérateur place une Escouade en premier, puis chacun en place une à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les figurines sélectionnées pour la bataille aient été déployées.

Une figurine peut être placée sur n'importe quel hex libre, avec les restrictions suivantes:

- Le socle complet de la figurine doit se trouver dans une seule et même Case (le socle ne peut pas chevaucher plusieurs Cases).
- Une figurine ne peut pas être placée Socle à Socle (OO) avec un Autel, une Source de Cristaux ou une figurine ennemie. Socle à Socle (OO) implique un contact direct sans aucun hex de séparation.
- Si l'Escouade comporte plus de 1 figurine, chacune doit être placée Socle à Socle (OO) avec au moins 1 autre figurine de la même Escouade. L'Escouade ne peut pas être divisée en deux groupes séparés lors de la mise en place.

IMPORTANT : Cela ne signifie pas que toutes les figurines d'une même Escouade doivent être placées dans la même Case. Par exemple, elles peuvent très bien former une ligne qui traverse plusieurs Cases !

Idéalement, les joueurs devraient se familiariser avec leurs Escouades et leurs cartes Action avant de commencer la bataille (leurs caractéristiques, leurs forces et faiblesses, ainsi que leurs deux Modes). Cependant, vous pouvez également vous lancer aveuglément dans la bataille et apprendre sur le tas (de cadavres). Bien entendu, une telle partie est forcément moins stratégique et repose plus sur la chance !

14 - PLACEMENT DU MARQUEUR DE VICTOIRE ET DES PIONS FACTION

Placez un marqueur de Victoire au milieu de la piste des Points de Victoire (sur l'emplacement rouge).

Chaque joueur place ensuite un de ses pions Faction sur la dernière case (bleue), de son côté de la piste (14B).

Si, à n'importe quel moment de la partie, le marqueur Victoire vient à chevaucher l'un des pions de faction, la partie se termine.

Voir Points de Victoire, page 12

Voir Fin de la Partie, page 7

MULTIJOUEUR : Plutôt que de placer un pion Faction sur la piste de PV, chaque joueur rassemble 10 pions Point de Victoire de sa faction pour constituer sa propre pile de Points de Victoire de Départ.

15 - PRÉPARATION DES RÉSERVES DE CRISTAUX

Chaque joueur prend 2 Cristaux de la pile neutre (voir Étape 3) et les place dans sa Réserve de Cristaux.

Ils constituent les Cristaux de départ de chaque joueur. En récolter d'autres pendant la bataille est capital, car sans Cristaux, la plupart de vos capacités et cartes Action les plus puissantes ne pourront pas être utilisées.

Les Cristaux utilisés sont placés dans la Réserve Épuisée. Pour qu'ils soient à nouveau disponibles, vous devez effectuer un tour Passif.

Voir Payer avec des Cristaux, page 9

Voir Tour Passif, page 6

MULTIJOUEUR : Chaque joueur prend autant de Cristaux que le nombre de joueurs dans la partie et les place dans sa Réserve de Cristaux de départ.

16 - PIOCHE DES MAINS DE DÉPART

Chaque joueur pioche 3 cartes de son deck Action, sans les révéler à son adversaire. Elles constituent la main de départ de chacun, depuis laquelle peuvent être jouées les cartes Action (en utilisant l'une ou l'autre des 2 Actions disponibles sur la carte).

Pendant un tour Actif, le joueur peut utiliser autant de cartes Action qu'il le souhaite, du moment qu'il peut payer les coûts associés. Certaines Actions peuvent également être jouées pendant le tour de l'adversaire. Dès que vous résolvez une Action, défaussez la carte correspondante (à l'exception des Améliorations, qui s'attachent à une carte Escouade). À la fin de CHAQUE tour (à la fois le vôtre et celui de votre adversaire), piochez de cartes Action jusqu'à en avoir 3 en main. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes Action en main, à moins qu'une capacité spéciale n'augmente spécifiquement cette limite.

Voir Cartes Action, page 12

Voir Tour Passif, page 6

Nous y sommes ! Parés pour la bataille?



Exemple d'Escouades de 4 figurines mal déployées (socles de 1 hex). Dans l'Escouade grise, les figurines ne sont pas disposées OO les unes des autres. Dans l'Escouade bleue, une des figurines n'est pas placée OO avec d'autres figurines bleues. L'Escouade rouge et la verte sont déployées OO avec l'ennemi. De plus, un membre de l'Escouade verte est placé OO avec la Source de Cristaux.



Exemple d'Escouades de 4 figurines correctement déployées (socles de 1 hex). Toutes les figurines de l'Escouade sont OO avec au moins une autre figurine de leur Escouade, aucune figurine n'est OO avec une Source de Cristaux, une figurine ennemie ou un Autel.

APERÇU DU PLATEAU DE JEU:

A - CASE - Un groupe de sept « petits » hexagones (hex) entourés d'une ligne plus épaisse. Les Cases représentent l'unité de base pour le calcul des distances de portée, de Déplacement, de Tir, etc.

B - HEX - La plus petite division du plateau (1/7e de Case). Les hex sont utilisés pour déterminer la position précise des figurines dans une Case donnée et pour comparer leurs tailles de socles.



C - EMPLACEMENTS DE CARTES ESCOUADE

Chaque joueur dispose de 5 emplacements dans lesquels il va placer les cartes Escouade qu'il aura choisies pour la bataille.

D - ZONE D'AMÉLIORATIONS - Pendant la partie, les joueurs peuvent attacher des cartes Amélioration (incluses dans les decks Action) à leurs Escouades. Une Escouade peut recevoir jusqu'à 2 cartes Amélioration, qui sont placées directement sous la carte Escouade concernée.

E - DECK ACTION - Chaque joueur place son deck Action à cet endroit. C'est de ce deck que vont provenir les cartes qu'il piochera lors de la partie.

F - DÉFAUSSE - L'endroit où sont placées les cartes Action défaussées, toujours face visible. Les joueurs peuvent consulter n'importe quelle défausse à tout moment.

G - EMPLACEMENT DE BANNIÈRE - Chaque joueur possède une carte Bannière unique, propre à sa faction, qui est placée ici.

H - RÉSERVE DE CRISTAUX - L'endroit où chaque joueur entrepose les Cristaux à sa disposition. Ces Cristaux peuvent être utilisés pour payer les coûts de différentes capacités, après quoi ils sont placés dans la Réserve Épuisée.

I - RÉSERVE ÉPUIÉE - Le joueur place ses Cristaux utilisés, qui reviennent dans sa Réserve de Cristaux lorsqu'il effectue un tour Passif.

COMMENCER LE MATCH

17 – DISPERSION

Le Joueur Opérateur peut à présent Déplacer une de ses Escouades, afin de réagir au déploiement tactique de son adversaire.

À partir d'ici, la connaissance des règles détaillées dans les chapitres suivants devient nécessaire, à commencer par le Déplacement. Prenez un moment pour étudier les règles de base avant de revenir à cette étape.

MULTIJOUEUR : L'un après l'autre, tous les joueurs Opérateurs Déplacent une de leurs Escouades.

18 – PREMIER TOUR

Le Joueur en Contre commence le match, effectue son tour complet, puis passe le pion Mon Tour.

Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre jusqu'à la fin de la partie.

La séquence de tour de jeu et la fin de partie sont détaillées dans les pages suivantes de ce livret.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors d'une bataille, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre.

Au début de chacun de ses tours, le joueur doit annoncer s'il va être Actif (déplacer des figurines, combattre et jouer des cartes) ou Passif (récupérer et récolter des ressources).

Les joueurs se sont passés le pion Mon Tour afin d'indiquer celui dont c'est le tour.

MULTIJOUEUR : En commençant par le joueur en Contre, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire.

TOUR ACTIF

Lors de son tour Actif, un joueur peut utiliser sa Bannière, jouer des cartes et Activer l'une de ses Escouades (en effectuant 1 Déplacement et 1 Combat).

Jouer des cartes – Le joueur peut utiliser autant de cartes Action de sa main qu'il le souhaite, du moment qu'il peut en payer les coûts.

Les cartes Action peuvent être jouées à n'importe quel moment du tour du joueur (sauf si le texte de la carte précise le moment où elle doit être utilisée).

Les cartes peuvent cibler n'importe quelle Escouade ou figurine, quelle que soit l'Escouade Activée (ou qui va être Activée) ce tour-ci. Par exemple, vous pouvez jouer *Bond* sur vos *Paladins*, puis Activer votre *Ange de la Mort*, pour finalement jouer *Tir* sur votre Escouade d'*Eclaireurs*, et ce dans l'ordre de votre choix.

Voir *Jouer des Cartes*, page 12

Activer 1 Escouade – Le joueur peut activer une Escouade de son choix dans son armée, à n'importe quel moment de son tour. Une, plusieurs ou toutes les figurines de l'Escouade peuvent se Déplacer et engager le **Combat**, dans n'importe quel ordre. Cependant, le joueur doit décider s'il souhaite d'abord Déplacer toutes ses figurines, puis les faire Combattre, ou l'inverse.

De plus, au moment où le joueur Active son Escouade (et uniquement à ce moment-là !), avant d'effectuer toute action avec l'une des figurines qui la composent, le joueur peut **Changer de Mode** avec son Escouade. Il retourne la carte de cette dernière, utilisant les caractéristiques au verso.

Note : de nombreuses actions peuvent être jouées au cours d'un Déplacement ou d'un Combat et en modifier les résultats. Il est possible de jouer des cartes Action entre le Déplacement et le Combat d'une même Activation.

Voir *Déplacement*, page 10

Voir *Combat*, page 11

Voir *Cartes Escouade*, page 8

Étape Finale – À la fin de son tour, le joueur Actif peut défausser 1 carte Action de son choix.

Les deux joueurs piochent ensuite des cartes de leur deck jusqu'à en avoir 3 en main. Chaque joueur refait sa main : certaines actions pouvant être utilisées pendant le tour de l'adversaire, il est possible que les deux joueurs aient utilisé des cartes pendant le tour.

Voir *Jouer des Cartes*, page 12



TOUR PASSIF

Lors d'un tour Passif, le joueur effectue une série d'étapes lui permettant d'acquérir de nouvelles ressources et de récupérer celles qu'il a utilisées.

Moisson – Le joueur récolte des Cristaux : 1 pour chaque Source de Cristaux sous son contrôle sur le plateau.

Vous contrôlez une Source de Cristaux si au moins 1 de vos figurines se trouve Socle à Socle (OO) avec le pion Source de Cristaux et qu'aucune figurine adverse ne se trouve dans une position similaire. Socle à Socle (OO) implique un contact direct sans aucun hex de séparation.

Les Cristaux récoltés sont pris dans la pile neutre et placés dans votre Réserve de Cristaux.

Détails supplémentaires :

Une Source de Cristaux qui n'est adjacente à aucune figurine, ou qui est OO avec des figurines des deux factions à la fois n'est Contrôlée par personne.

Même si vous possédez plus de figurines OO avec une Source de Cristaux que votre adversaire, vous ne la contrôlez pas et personne ne peut récolter de Cristal de cette Source.

Vous ne pouvez récolter que 1 Cristal de chaque Source sous votre contrôle, quel que soit le nombre de vos figurines OO avec celle-ci.

Même si l'ennemi contrôle une ou plusieurs Sources sur le plateau, il ne récolte aucun Cristal lorsque c'est vous qui effectuez une Moisson.

Voir *Payer avec des Cristaux*, page 9

MULTIJOUEUR : Le joueur récolte 2 Cristaux par Source de Cristaux qu'il contrôle sur le plateau.

Ajouter 1 Charge aux Améliorations – le joueur ajoute 1 pion Charge à chacune des cartes Amélioration attachées à l'une de ses Escouades (à l'exception des cartes des Escouades dont toutes les figurines sont actuellement éliminées).

Voir *Améliorations*, page 13

Récupérer les Cristaux – Le joueur prend tous les Cristaux de sa Réserve Épuisée pour les remettre dans sa Réserve de Cristaux.

Voir *Payer avec des Cristaux*, page 9

Récupérer la carte Bannière – Si la carte Bannière du joueur est actuellement face cachée (indiquant qu'elle a été utilisée et qu'elle est désormais inactive), retournez-la face visible.

Voir *Carte Bannière*, page 13

Important : Pendant un tour Passif, le joueur ne peut rien faire d'autre que les étapes indiquées ci-dessus (il ne peut pas déplacer de figurines, jouer de cartes, Changer de Mode l'une de ses Escouades, défausser des cartes de sa main pour en piocher de nouvelles, etc.). On ne peut pas jouer de cartes pendant un tour Passif.

FIN DE LA PARTIE

Le but du jeu est de vaincre toutes les figurines adverses ou de gagner grâce aux Points de Victoire.
La bataille continue jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie:

- **Un des joueurs perd toutes ses figurines.** Si cela se produit à un moment quelconque de la partie, ne serait-ce que pour un instant, ce joueur est immédiatement éliminé.
- **Le marqueur de Victoire atteint l'un des bouts de la piste des Points de Victoire.** Au moment où le marqueur de Victoire atteint l'emplacement occupé par le pion Faction de l'un des joueurs, on termine le tour en cours, puis c'est le joueur qui détient le plus de Points de Victoire qui l'emporte.
Note : il est possible qu'un joueur perde tous ses pions de Victoire, qu'il déclenche cette procédure et récupère suffisamment de PV pour arracher la victoire.
- **Un deck Action est épuisé.** Si un joueur a pioché la dernière carte de son deck, on termine le tour en cours (si cela se produit lors de l'Étape de Fin de Tour, la partie s'achève immédiatement), puis c'est le joueur qui détient le plus de Points de Victoire qui l'emporte.

Si à la fin de la partie les deux joueurs détiennent exactement le même nombre de Points de Victoire (le marqueur se trouve au milieu de la piste), la partie se termine sur une égalité.

Les chapitres suivants de ce manuel décrivent les cartes Escouade et fournissent toutes les règles détaillées nécessaires (Déplacement, Combat, jouer des cartes, etc.).

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE:

Dans ce mode, l'objectif est d'éliminer les figurines d'une des factions en présence ou de gagner grâce aux pions Point de Victoire. La partie continue jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie:

- **Un des joueurs perd toutes ses figurines** - Si cela se produit à un moment quelconque de la partie, ne serait-ce que pour un instant, ce joueur est immédiatement éliminé. On termine le tour en cours, puis c'est le joueur qui détient le plus de pions Point de Victoire dans sa pile de **Capture** qui l'emporte.
- **Un des joueurs capture au moins 4 pions Point de Victoire à chacun de ses adversaires.** Ce joueur gagne immédiatement.
- **Un joueur perd tous ses pions Point de Victoire de départ.** Ce joueur est immédiatement éliminé. On termine le tour en cours, puis c'est le joueur qui détient le plus de pions Point de Victoire dans sa pile de **Capture** qui l'emporte.
- **Le deck Action d'un joueur est épuisé** - Si un joueur a pioché la dernière carte de son deck, on termine le tour en cours, puis c'est le joueur qui détient le plus de pions Point de Victoire dans sa pile de **Capture** qui l'emporte.

Si à la fin de la partie plusieurs joueurs détiennent exactement le même nombre de pions Point de Victoire dans leurs piles de Capture, c'est celui qui a conservé le plus de ses pions Point de Victoire de départ qui l'emporte. Si plusieurs joueurs sont concernés, la victoire revient à celui qui possède le plus grand nombre de pions Endurance restants, puis de figurines restantes.

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE :

Dans ce mode, l'objectif est d'éliminer les figurines de l'une des factions en présence ou de gagner grâce au pions Point de Victoire. La partie continue jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie:

- **Un des joueurs perd toutes ses figurines** - Si cela se produit à un moment quelconque de la partie, ne serait-ce que pour un instant, son équipe perd immédiatement la partie.
- **Une équipe capture au moins 8 pions Point de Victoire à ses adversaires.** Cette équipe gagne immédiatement.
- **Un joueur perd tous ses pions Point de Victoire de départ.** Cette équipe perd immédiatement.
- **Le deck Action d'un joueur est épuisé** - Si un joueur a pioché la dernière carte de son deck, on termine le tour en cours, puis c'est l'équipe qui détient le plus de pions Point de Victoire dans ses piles de **Capture** qui l'emporte.

Si à la fin de la partie les deux équipes détiennent exactement le même nombre de pions Point de Victoire dans leurs piles de Capture, c'est celle qui a conservé le plus de ses pions Point de Victoire de départ qui l'emporte. Si les deux équipes sont toujours à égalité, la victoire revient à celle qui possède le plus grand nombre de pions Endurance restants, puis de figurines restantes.

Par Où Commencer?

Au départ, il vous sera difficile de planifier vos actions sans maîtriser les règles ni connaître les différentes stratégies possibles. Commencez donc par vous concentrer sur les points suivants:

- **Combattez pour le contrôle des Sources de Cristaux et, si vous en contrôlez 2 à la fin du tour d'un adversaire, effectuez un tour Passif pour pouvoir faire une Moisson.** À partir de 6 Cristaux dans votre Réserve de Cristaux, vous pourrez jouer des cartes Action sans retenue.
- **Concentrez les attaques de toutes vos unités sur une ou deux des figurines adverses les plus puissantes.** Les éliminer vous permettra d'amasser plus de Points de Victoire.
- **Concentrez les attaques de toutes vos unités les figurines adverses les plus faibles, afin d'éliminer le plus d'Escouades possible.** Lors des tours suivants, votre adversaire sera plus limité dans ses choix lorsqu'il devra Activer une Escouade.

Souvenez-vous toujours des cartes Action que vous avez en main et apprenez à les utiliser dans toutes les situations.

Utilisez les ressources alternatives (Points de Victoire ou pions Endurance) avec prudence et ne permettez pas qu'un avantage momentané vous coûte la victoire.



Exemple d'Action de Moisson, effectuée par le joueur vert.

Seule la Source de Cristaux D est Contrôlée, car aucun autre joueur ne se trouve ☐☐ avec elle.

Les Sources de Cristaux A et C ne sont pas Contrôlées, car des figurines des deux joueurs, vert et rouge, se trouvent ☐☐ avec ces Sources.

La Source de Cristaux n'est pas contrôlée car aucun joueur ne dispose d'une figurine ☐☐ avec celle-ci.

Quelles Escouades Activer?

Rien n'empêche un joueur d'Activer la même Escouade tour après tour.

Cela se révèle toutefois peu rentable sur le plan stratégique. Une Escouade fonctionne mieux lorsqu'elle bénéficie de ses cartes Action dédiées, ce qui voudrait dire, dans un tel cas, que le deck devrait être constitué uniquement de cartes se reportant à l'Escouade « choisie ». L'adversaire ne manquerait pas de repérer rapidement cette stratégie « mono Escouade » et concentrerait donc ses efforts sur l'élimination de cette dernière. Et éliminer une Escouade en particulier est rarement une chose trop difficile.

Comment Construire un Deck Efficace?

La construction du deck qui va soutenir votre stratégie constitue l'une des clés de la victoire. Apprendre à jouer avec des decks plus ou moins efficaces représente un aspect important de *The Edge*.

La première étape consiste à choisir des cartes qui correspondent à votre style de jeu. Si vous favorisez la confrontation directe, choisissez des cartes qui augmentent votre efficacité en Combat. Si vous préférez attaquer de loin, optez pour des Actions bénéficiant d'effets à distance. Si vous souhaitez vous concentrer sur le développement de vos unités, n'oubliez pas les cartes Amélioration. Prenez des cartes en fonction de vos préférences de jeu, sinon vous risquez d'avoir plus de mal à les utiliser au cours de la partie.

Pendant la partie, gardez en mémoire la composition de votre deck. Par exemple, si vous avez préparé un deck centré sur le tir, faites en sorte de protéger vos tireurs à tout prix.

Ajoutez plus d'exemplaires des cartes que vous voulez vraiment voir apparaître, même s'il s'agit d'une Amélioration destinée à une unique Escouade. De nombreuses cartes peuvent constituer des combinaisons si elles sont jouées dans le même tour. Essayez de repérer les combinaisons possibles et d'inclure plusieurs exemplaires de chacune des cartes dans votre deck.

ESCOUADES ET CARTES ESCOUADE

L'Escouade forme l'unité de base d'une armée. Elle comporte généralement entre 1 et 4 figurines.

Notez qu'une Escouade n'est pas seulement définie par sa carte Escouade et par les figurines qui la composent. Elle est également caractérisée par les capacités uniques apparaissant sur les cartes Action. Une même Escouade peut être jouée de façon très différente selon les cartes incluses dans votre deck.



CARTES ESCOUADE

Les cartes Escouade présentent les caractéristiques de l'Escouade sur chacune de leurs faces. Au début de la partie, toutes les cartes Escouade sont placées leur face la plus claire visible (Mode de Base). Pendant la partie, le joueur peut Changer le Mode de l'Escouade en retournant la carte et utiliser les nouvelles caractéristiques. Il est possible de revenir en Mode de Base par la suite.

Voir *Tour Actif*, page 6

Une carte Escouade présente les informations suivantes : nom de l'Escouade, son Mode actuel, les valeurs de ses quatre caractéristiques (Initiative, Attaque, Défense et Déplacement, qui peuvent varier d'un Mode à l'autre), sa capacité à Changer de Mode (avec son coût éventuel), son nombre de pions Endurance et le nombre initial de figurines qui la composent.

MODE ACTUEL – Toutes les cartes Escouade présentent un Mode de Base sur une face et un Mode spécifique sur l'autre.

Toutes les Escouades sont déployées en Mode de Base et commencent la partie ainsi.

CARACTÉRISTIQUES – Chaque Escouade est définie par quatre caractéristiques. Quelle qu'en soit la cause, la valeur d'une caractéristique ne peut jamais descendre en dessous de 0 (la valeur possible la plus basse).

Les caractéristiques dotées d'une valeur de « - » constituent la seule exception. De telles caractéristiques ne peuvent pas être utilisées, de quelque façon que ce soit.

- 
Initiative (INI) – La caractéristique bleue. L'Initiative détermine l'agilité et les réflexes d'une Escouade. L'Initiative est utilisée en Combat (pour déterminer quelle figurine attaque en premier) et lors des Tirs (une haute valeur d'INI rend la figurine plus difficile à toucher).
Voir *Combat et Tir*, page 11
- 
Attaque (ATT) – La caractéristique rouge. L'Attaque détermine la force et la capacité de Combat d'une figurine. L'Attaque est utilisée en Combat (sa valeur s'ajoute au lancer d'Attaque).
Certaines Escouades disposent également d'un symbole Relance (symbole de dé gris) à côté de leur valeur d'ATT. Elles peuvent relancer n'importe quelle Attaque une fois.
Voir *Relances*, page 9 et *Combat*, page 11
- 
Défense (DEF) – La caractéristique verte. La Défense détermine la résistance et la valeur d'armure d'une Escouade. La Défense est utilisée en Combat (sa valeur s'ajoute au lancer de Défense).
Certaines Escouades disposent également d'un symbole Relance (symbole de dé gris) à côté de leur valeur de DEF. Elles peuvent relancer une fois n'importe quelle Défense ratée.
Voir *Relances*, page 9 et *Combat*, page 11
- 
Déplacement (DEP) – La caractéristique marron. Le Déplacement détermine la capacité de mouvement de l'Escouade.
La portée de Déplacement permet d'indiquer le nombre de Cases que chaque figurine de l'Escouade peut parcourir lors d'une Action de Déplacement.

Certaines Escouades disposent également d'un symbole Franchissement d'Obstacle (flèche droite gris clair) à côté de leur valeur de DEP. Elles peuvent ignorer les Cases bloquées ou entièrement occupées lors de leur Déplacement.

Voir *Déplacement*, page 10



CHANGER DE MODE – La flèche grise située dans le coin inférieur gauche de la carte Escouade indique que cette Escouade peut Changer de Mode au début de son Activation.

Presque toutes les Escouades peuvent Changer de Mode.

Certaines cartes Escouade présentent également un coût à côté de la flèche de changement de Mode (généralement un nombre de Cristaux). Ces Escouades ne peuvent Changer de Mode qu'après s'être acquitté de ce coût. Toutefois, Changer de Mode est souvent gratuit.

Voir *Tour Actif*, page 6



ENDURANCE – La valeur dans le bouclier gris, dans le coin inférieur droit, indique le nombre de pions Endurance que l'Escouade possède.

L'Endurance et les pions Endurance sont utilisés dans les cas suivants :

- Lors de la mise en place, la carte Escouade reçoit autant de pions Endurance que la valeur indiquée.
- Cette valeur détermine le nombre de Points de Victoire que chaque figurine de l'Escouade rapporte à l'adversaire chaque fois qu'il tue l'une d'entre elles.
- Cette valeur détermine le nombre de Blessures qu'une Escouade peut subir avant de commencer à perdre de figurines. Chaque fois qu'une figurine subit 1 Blessure, retirez 1 pion Endurance de sa carte Escouade. Une figurine dont la carte Escouade ne comporte plus aucun pion Endurance qui subit une Blessure est tuée.
- Vous pouvez également retirer des pions Endurance de n'importe laquelle de vos cartes Escouade au lieu de dépenser des Cristaux.

Voir *Points de Victoire*, page 12

Voir *Payer avec des Cristaux*, page 9



NOMBRE DE FIGURINES – Un groupe de points, situé au-dessus du bouclier d'Endurance, indique le nombre de figurines initial de l'Escouade.

Lorsqu'elle est déployée sur le plateau lors de la mise en place, une Escouade contient autant de figurines que le nombre de points indiqué.

Une Escouade ne peut jamais comporter plus de figurines que le nombre de points indiqué. Certaines factions disposent de plusieurs Escouades portant le même nom. Toutefois, les figurines de chacune de ces Escouades sont dans des poses différentes afin de bien le séparer et elles ne peuvent pas être échangées d'une Escouade à l'autre.

RÈGLES DÉTAILLÉES

Les pages suivantes détaillent le paiement des coûts, les lancers des dés, le Combat, le Tir, le Déplacement, les cartes, ainsi que la plupart des situations les plus courantes rencontrées pendant le jeu.

LIMITE DU MATÉRIEL

Lorsqu'il vous est demandé de prendre ou placer un pion, marqueur ou autre élément que vous n'en avez plus aucun à disposition, cet élément est temporairement indisponible. Vous ne pouvez pas le gagner/l'acheter à ce moment-là.

Cette règle s'applique à tous les éléments du jeu, y compris les Cristaux, les pions Charge, les pions spécifiques aux factions, à l'exception des pions secondaires qui servent spécifiquement à indiquer un statut et qui n'ont aucun autre effet de jeu, à l'instar des pions secondaires Désactivés.

Par exemple si la pile neutre ne contient plus de Cristaux, votre Moisson ne rapportera rien, même si vous contrôlez des Sources de Cristaux. En fait, récolter tous les Cristaux ou amasser tous les pions Charge, privant ainsi l'adversaire de ressources, constitue une stratégie viable.

Voir les **Fiches de Faction** pour plus de précisions sur les pions spécifiques aux factions.

Voir **Matériel de Jeu**, page 2, ainsi que les **Fiches de Faction**, pour plus de détails sur les pions secondaires.

S'il vous est demandé de distribuer plus d'éléments que vous n'en avez à disposition, vous n'obtenez que ce qui est disponible et décidez comment le répartir.

Par exemple, si vous deviez recevoir 4 pions Charge pour vos Améliorations et que la pile neutre n'en contient plus que 2, vous choisirez les deux cartes qui recevront un pion, tandis que les deux autres n'en auront pas.



PAYER AVEC DES CRISTAUX (🔮)

Les Cristaux (🔮) constituent la monnaie de base du jeu. Ils sont utilisés pour payer la plupart des Actions spéciales et des capacités les plus puissantes.

Chaque joueur dispose de 2 piles de Cristaux : la Réserve de Cristaux (qui contient les Cristaux pouvant être dépensés) et la Réserve Épuisée (qui contient les Cristaux déjà dépensés et qui ne peuvent pas servir à payer).

« Payer 1 Cristal » signifie que vous devez déplacer 1 Cristal de votre Réserve de Cristaux jusque dans votre Réserve Épuisée.

Pour récupérer vos Cristaux Épuisés et de les remettre dans votre Réserve de Cristaux, vous devez effectuer un tour Passif au lieu d'un tour Actif.

Voir **Tour Actif et Tour Passif**, page 6

Dans un match standard opposant 2 joueurs, on dénombre un total de 20 Cristaux. Chaque joueur commençant avec 2 Cristaux, la pile neutre disponible pour la Moisson en contient 16.

PAYER AVEC D'AUTRES RESSOURCES

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) dépenser le nombre de Cristaux requis, il peut s'acquitter de la totalité ou d'une partie du coût en retirant des pions Endurance de ses cartes Escouade ou en dépensant ses Points de Victoire.

1 Cristal peut toujours être remplacé par 1 pion Endurance ou par 1 Point de Victoire.

Le nombre de pions Endurance ou de Points de Victoire pouvant être dépensés de la sorte n'est pas limité (du moment que le joueur en possède suffisamment).

Un joueur peut utiliser librement des Cristaux, pions Endurance et Points de Victoire lors d'un même paiement.

Vous devez, par exemple, payer 4 Cristaux. Vous pouvez en déplacer 1 depuis votre Réserve de Cristaux vers votre Réserve Épuisée, puis retirer 2 pions Endurance de n'importe lesquelles de vos cartes Escouade et finalement dépenser 1 Point de victoire en déplaçant le marqueur sur la piste de Victoire d'un emplacement vers le camp de votre adversaire.

Cet effet représente le sacrifice d'un avantage à court terme (les Points de Victoire) ou vos Escouades qui redoublent d'efforts (pions Endurance) afin d'effectuer une action pouvant se révéler décisive sur le cours de la bataille. Ce facteur risque/récompense tient une place importante dans le jeu. Il vous permet d'utiliser vos capacités les plus puissantes très tôt dans la partie, mais au risque d'affaiblir vos Escouades ou de prendre un retard de Points de Victoire. La décision de payer à l'aide de ressources alternatives ne doit jamais être prise à la légère. À l'inverse, un joueur qui refuse de consentir à ce genre de sacrifice risque de sérieusement limiter les options à sa disposition. Trouver le bon équilibre entre la dépense de Cristaux, de pions Endurance et de Points de Victoire peut prendre plusieurs parties. Un joueur inexpérimenté qui dépasse les limites peut perdre la partie dès les premiers tours de la bataille.

N'oubliez pas que dépenser des PV n'est pas toujours avantageux. En dépenser un pour une Action qui ne va pas vous en rapporter est rarement un bon choix. À l'inverse, les Cristaux constituent toujours une source de revenus fiable (et renouvelable).

MULTIJOUEUR : Dans les parties en Multijoueur, les joueurs ne peuvent pas remplacer des Cristaux par des Points de Victoire.

DÉS

Le jeu contient 2 dés : le Dé Jaune « gratuit » et le Dé Rouge « payant », plus puissant.

Avant chaque lancer, le joueur doit toujours annoncer le dé qu'il va utiliser (quelle que soit la situation : Combat, Tir, Défense...).

Un joueur en Combat peut attendre de voir le résultat d'Attaque de son adversaire avant de choisir le dé qu'il va utiliser pour son lancer de Défense.



Dé Jaune - Le dé de base. Son utilisation est gratuite.

Les résultats possibles sont : 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Les faces Marquées (symbole Engrenage) sont : 0, 0.



Dé Rouge - Le joueur peut l'utiliser à la place du Dé Jaune en dépensant 1 Cristal avant le lancer. Chaque lancer doit être payé séparément.

Les résultats possibles sont : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Les faces Marquées (symbole Engrenage) sont : 1, 2.

Il est possible de payer l'utilisation d'un Dé Rouge à l'aide de ressources alternatives telles que les Points de Victoire ou les pions Endurance.

Il est possible de payer l'utilisation d'un Dé Rouge à l'aide de ressources alternatives telles que les Points de Victoire ou les pions Endurance.

FACES MARQUÉES « ENGRENAGE »

Si le résultat du dé indique une face marquée d'un engrenage, le joueur peut choisir un des bonus suivants :

● **RELANCE PAYANTE** - Payez 1 Cristal pour relancer le dé. Une relance utilise toujours le Dé du lancer d'origine. Notez que le coût du Dé Rouge n'est payé que lors du lancer initial.

Important : Chaque lancer ne peut bénéficier que d'une seule Relance, même si le nouveau résultat comporte lui aussi un engrenage (dans un tel cas, le joueur récupère 1 Cristal).

● **Récupérer 1 Cristal** - Acceptez le résultat de ce lancer et déplacez 1 Cristal de votre Réserve Épuisée vers votre Réserve de Cristal.

Voir ci-dessous pour plus de détails sur les Relances.

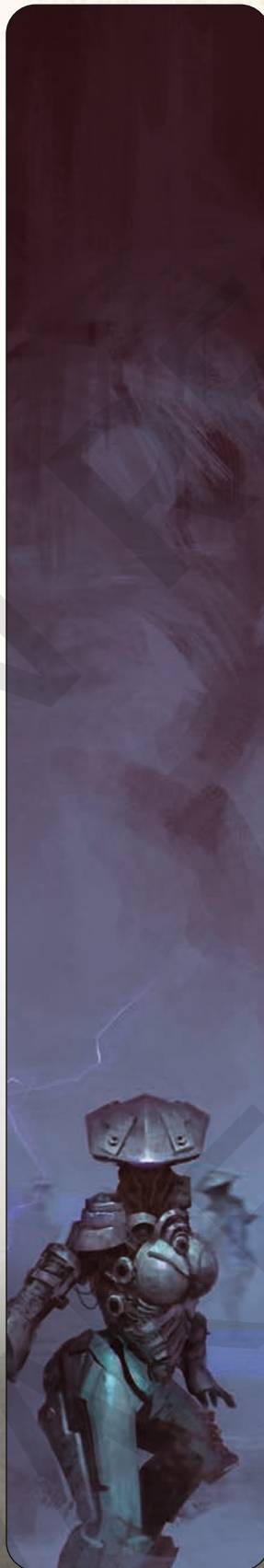
RELANCES

Un dé ne peut être Relancé qu'une seule fois par lancer.

Au-delà des Relances accordées par les faces Marquées, certaines cartes Escouade ou Action permettent au joueur de Relancer un résultat. N'oubliez pas qu'un dé ne peut être Relancé qu'une seule fois par lancer, quelle que soit l'origine de la Relance (carte Action, symbole Relance sur une carte Escouade ou face Engrenage du dé).

Quand un joueur Relance son dé, il **doit** accepter le **nouveau** résultat. Il ne peut pas ignorer ce nouveau lancer pour conserver le précédent.

Lors d'un Combat, le joueur doit décider s'il veut Relancer son résultat immédiatement après le lancer initial. Il ne peut pas effectuer de Relance une fois que l'adversaire a effectué un lancer de Défense, par exemple.



DÉPLACEMENTS ET CASES

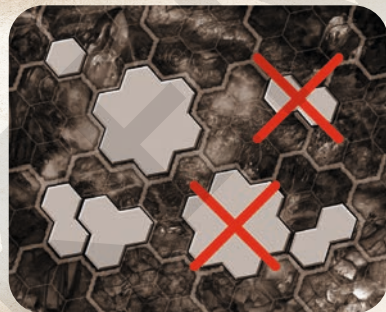
Le champ de bataille du plateau est divisé en **Cases**, chacune constituée de 7 hex.

Les **Cases** sont utilisées pour déterminer les portées lors des déplacements, tirs, lancers de sorts et autres actions à distance.

Les **hex** servent à déterminer la taille du socle des figurines et leur position précise (ainsi que celle de certains pions) à l'intérieur d'une Case donnée.

Chaque figurine ou pion sur le plateau (les pions placés dans des Cases, comme les Sources de Cristaux, les Autels ou les Bosquets des Réincarnés) doit toujours se trouver à l'intérieur d'une seule et même Case. Le socle d'une figurine (ou un pion sur le plateau) ne peut jamais occuper 2 Cases à la fois en étant à cheval sur la ligne de séparation des Cases.

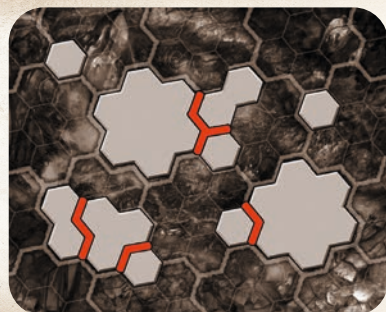
Les différents pions attachés aux unités afin d'indiquer leur statut font exception à cette règle (Gel, Paralysie, Enracinement, Mur de Bouclier, Piège, etc.). Ils n'occupent aucune Case sur le plateau et peuvent être placés n'importe où autour de la figurine ou sur son socle.



Exemple de déploiement de figurines correct et incorrect. Les figurines barrées d'une croix ont été mal déployées : leurs socles n'occupent pas une Case unique (elles en chevauchent plusieurs).

SOCLE À SOCLE (OO)

Socle à Socle (OO) implique un contact direct sans aucun hex de séparation.



Exemple de figurines se trouvant OO. Les lignes orange indiquent les endroits où les socles sont adjacents.

DÉPLACEMENT

L'Action de Déplacement représente le moyen le plus courant pour une figurine de changer de position. L'Action de Déplacement peut être effectuée pendant l'Activation de l'Escouade ou être initiée par certaines cartes Action.

Voir **Tour Actif**, page 6

Les autres effets qui permettent de repositionner les figurines (comme la téléportation, l'esquive, le saut, l'échange de position, la traction, l'emprise, le transfert, etc.) sont détaillés sur les cartes Actions et sur les Fiches de Faction.

Chaque carte Escouade indique la valeur de Déplacement des figurines qui composent l'Escouade.

La caractéristique Déplacement indique le nombre de Cases que **chaque** figurine de cette Escouade peut franchir au cours d'une même Action de Déplacement.

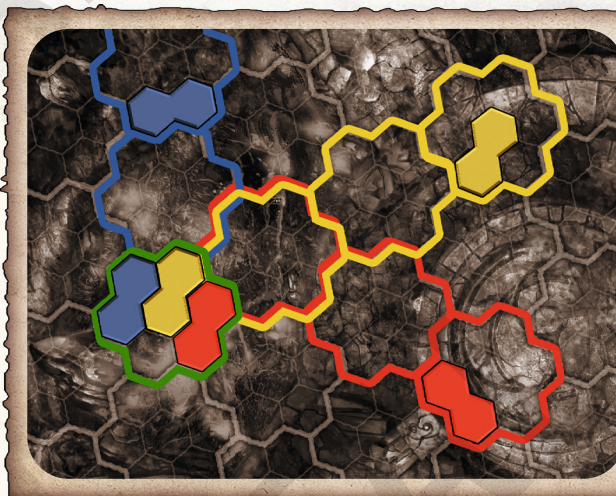
Une Action de Déplacement permet à chaque figurine de l'Escouade de se rendre dans n'importe quelle Case située dans sa portée de Déplacement. Les figurines ne peuvent pas terminer leur Déplacement en chevauchant un Autel, une Source de Cristaux ou une figurine ennemie dotée d'un socle de taille supérieure ou égale.

Elles peuvent cependant repousser les figurines plus petites : Voir **Poussée**, colonne de droite.

Si une Escouade contient plus d'une figurine, chacune peut se déplacer séparément et dans des directions différentes. Elles n'ont pas à demeurer en contact OO. Il n'y a pas de limite à la distance qui peut les séparer sur le plateau.

Le joueur peut déplacer une, plusieurs ou toutes les figurines de l'Escouade. Chaque figurine peut franchir n'importe quel nombre de Cases dans les limites de sa caractéristique Déplacement. Les déplacements de toutes les figurines d'une Escouade sont considérés comme survenant en même temps (simultanément). Ce qui signifie, par exemple, que si une figurine Pousse un ennemi, les autres figurines de la même Escouade ne pourront pas le Pousser encore plus loin.

Un joueur peut également utiliser une Action de Déplacement pour déplacer une figurine d'un hex vers un autre hex situé dans la même Case. Ce Déplacement peut être effectué par des Escouades possédant une caractéristique Déplacement de 0.



Exemple d'Action de Déplacement à une portée de 3, effectué par une Escouade comprenant 3 figurines dotées d'un socle de 2 hex.

Dans cet exemple, toutes les figurines partent de la même Case (indiquée en vert).

La figurine rouge et la jaune se déplacent de 3 Cases dans des directions différentes.

La figurine bleue ne se déplace que de 2 Cases, sans utiliser la totalité de sa valeur de Déplacement.



POUSSÉE

Une figurine qui effectue une Action de Déplacement (ou qui est déplacée grâce à un effet ou une capacité) et dont le socle, à la fin de l'action, chevauche un ou plusieurs hex occupés par une figurine (alliée ou ennemie) possédant un socle plus petit, **Pousse** cette dernière.

Le joueur qui effectue cette Action de Déplacement (ou qui utilise cette capacité) place la figurine Poussée dans n'importe quel hex libre adjacent au Pousseur, tant que les socles de deux figurines restent en contact OO.

Une figurine qui ne peut pas être repositionnée en suivant les règles ci-dessus ne peut pas être Poussée. Ce qui rend impossible tout Déplacement chevauchant cette figurine, même si cette dernière est dotée d'un socle plus petit.

Une figurine qui possède un socle plus grand peut Pousser plusieurs figurines plus petites à la fois, tant que ces dernières disposent d'hex inoccupés vers lesquels être Poussées.

La Poussée constitue un outil tactique important, qui peut être utilisé pour repositionner vos figurines aussi bien que celles de l'adversaire. Elle vous permet d'éloigner les ennemis de Sources de Cristaux contestées ou de leur Autel, de les amener à portée de votre propre Autel ou de vos capacités et placer des figurines adverses plus petites dans une position dangereuse.



Exemple d'Action de Déplacement comportant une Poussée de figurines dotées d'un socle plus petit. La figurine verte (socle de 3 hex) se déplace vers la Case adjacente et décide de s'arrêter dans les hex occupés par 3 figurines rouges dotées de socles plus petits. La figurine verte Pousses les figurines rouges vers d'autres hex inoccupés, en maintenant le contact OO. Dans cet exemple, 1 des 4 figurines rouges n'a pas été Poussée, car la verte n'est pas entrée dans son hex.

FRANCHISSEMENT DE CASES OCCUPÉES

Une Case contenant des hex occupés (tant par des pions que des figurines) peut être traversée librement tant que le socle de la figurine en mouvement occupe uniquement des hex libres de cette Case.

En ce qui concerne le Déplacement, imaginez que la figurine fasse un bref arrêt dans toutes les Cases qu'elle traverse jusqu'à atteindre sa destination. Si le socle de la figurine ne peut pas être placé dans des **hex libres** d'une Case, alors la figurine ne peut pas traverser cette dernière.

Vous ne pouvez pas **Pousser** d'autres figurines pendant le Déplacement. La Poussée n'est possible que dans la Case finale de votre Déplacement, à la fin de ce dernier.

FRANCHISSEMENT DES OBSTACLES

Certaines Escouades ou cartes Action permettent le **Franchissement d'Obstacles**. Les figurines qui bénéficient de cet effet ignorent tous les pions (pièges compris) et autres figurines situées dans les Cases qu'elles traversent. Pour elles, chaque Case du plateau est considérée comme libre lors de leur Déplacement.

Cet effet ne s'applique toutefois pas à la Case finale du Déplacement. Toutes les figurines doivent se trouver dans une position légale à la fin de leur Déplacement (quitte à Pousser des figurines plus petites pour se faire une place).



Exemple de Franchissement de Cases occupées:

La figurine de la faction verte essaie de se déplacer depuis la Case bleue jusque dans celle marquée d'un X.

Elle ne peut pas passer par les Cases rouges, car son socle n'y rentrerait pas sans Pousser les figurines qui s'y trouvent.

Elle peut traverser les Cases vertes, car le socle peut occuper ces Cases sans avoir à Pousser d'autres figurines.

Si le joueur le souhaitait, la figurine verte pourrait également terminer son Déplacement dans la Case violette, en poussant la figurine plus petite qui s'y trouve. Vous ne pouvez Pousser une figurine que dans la Case finale de votre Action de Déplacement.

COMBAT ET TIR

COMBAT

Pendant la partie, les figurines vont s'affronter au cours d'Actions de Combat. Les figurines peuvent effectuer des Actions de Combat quand elles sont Activées ou grâce aux effets de certaines cartes Action.


Voir *Tour Actif*, page 6

Une Action de Combat permet à chaque figurine d'une Escouade d'effectuer une Séquence de Combat contre un ennemi en contact .

Si l'Escouade qui effectue l'Action de Combat contient plus d'une figurine, chacune d'entre elles peut combattre un ennemi différent, indépendamment du reste de l'Escouade (et certaines peuvent choisir de ne pas effectuer de Séquence de Combat).

Si l'Escouade affronte plusieurs ennemis, le joueur actif (celui qui détient le pion Mon Tour) décide de l'ordre de résolution des différentes séquences de Combat.

Les séquences de Combat ne sont PAS considérées comme étant résolues simultanément. *Le joueur actif résout la séquence en cours avant de décider qu'elle sera la suivante.*

Important : les figurines en contact  ne sont pas considérées comme étant automatiquement engagées en Combat. Un joueur peut engager le Combat entre ces figurines lors d'une Activation ou à l'aide d'un effet de carte Action, mais il peut également décider de s'éloigner de la figurine adverse en se déplaçant sans pénalité.

SÉQUENCE DE COMBAT:

1) Comparez les caractéristiques Initiative (INI) des Escouades des figurines engagées. Celle qui possède la plus haute INI attaque en premier. En cas d'égalité, la figurine du joueur Actif attaque en premier.

Peu importe qui a engagé le Combat. Si vous effectuez une Action de Combat contre un ennemi doté d'une plus haute INI, celui-ci frappera avant que votre figurine ne le fasse. Attaquer des ennemis plus rapides n'est pas forcément une bonne idée.

2) Le joueur qui effectue l'Attaque choisit le dé qu'il va lancer (le Dé Jaune, gratuitement ou le Dé Rouge, en payant 1 Cristal). Le joueur lance ensuite le dé choisi et ajoute la caractéristique **Attaque (ATT)** de son Escouade au résultat.

Le résultat total constitue sa **Puissance d'Attaque**.

3) Le joueur qui se défend de l'Attaque choisit le dé qu'il va lancer (le Dé Jaune, gratuitement ou le Dé Rouge, en payant 1 Cristal). Le joueur lance ensuite le dé choisi et ajoute la caractéristique **Défense (DEF)** de son Escouade au résultat.

Le résultat total constitue sa **Puissance de Défense**.

4) Comparez les deux résultats:

a) Si la Puissance d'Attaque est supérieure à la Puissance de Défense, l'Attaque a réussi et la cible subit 1 Blessure, mettant fin à la séquence de Combat.

b) Si la Puissance de Défense est supérieure ou égale à la Puissance d'Attaque, l'Attaque échoue. La cible est indemne et peut effectuer une **Contre-Attaque**.

Important : Un joueur peut décider de ne pas Contre-Attaquer et de terminer la séquence de Combat à la place.

Voir *Dés*, page 9 et *Blessures*, page 12

CONTRE-ATTAQUE:

1) Si le défenseur a remporté le Combat, il peut alors Contre-Attaquer. Un joueur qui effectue une Contre-Attaque choisit le dé qu'il va lancer (le Dé Jaune, gratuitement ou le Dé Rouge, en payant 1 Cristal). Le joueur lance ensuite le dé choisi et ajoute la caractéristique **Attaque (ATT)** de son Escouade au résultat.

Le résultat total constitue sa **Puissance d'Attaque**.

2) Le joueur qui se défend de la Contre-Attaque choisit le dé qu'il va lancer (le Dé Jaune, gratuitement ou le Dé Rouge, en payant 1 Cristal). Le joueur lance ensuite le dé choisi et ajoute la caractéristique **Défense (DEF)** de son Escouade au résultat.

Le résultat total constitue sa **Puissance de Défense**.

3) Comparez les deux résultats:

a) Si la Puissance d'Attaque est supérieure à la Puissance de Défense, la Contre-Attaque a réussi et la cible subit 1 Blessure, mettant fin à la séquence de Combat.

b) Si la Puissance de Défense est supérieure ou égale à la Puissance d'Attaque, la Contre-Attaque échoue, mettant également fin à la séquence de Combat.

La Contre-Attaque est effectuée à l'intérieur de la séquence de Combat : vous ne pouvez pas passer à un autre Combat tant que la séquence en cours n'est pas résolue. Toutes les séquences de Combat initiées par les figurines d'une même Escouade sont toujours résolues séparément. De fait, une figurine adverse peut parfois être Attaquée (et peut donc Contre-Attaquer) plusieurs fois.

ATTAQUE SOURNOISE

Certaines Actions permettent d'effectuer une Attaque Sournoise.

L'Attaque Sournoise est résolue comme une séquence de Combat normale, sauf que l'ennemi perd automatiquement l'Initiative et ne peut pas Contre-Attaquer.

Si deux figurines tentent d'effectuer des attaques Sournoises l'une contre l'autre avant le Combat, résolvez chacune d'entre elles au même moment et considérez leurs résultats comme simultanés (ce qui signifie que les deux figurines peuvent être tuées).

TIR

Les règles générales de Tir s'appliquent à de nombreuses Actions trouvées sur les cartes (*comme Tir, Purification, Boule de Feu, Auto-Destruction, Détonation, Roquette, Lance Flammes, Fusion, Projection de Lame, Frappe Souterraine, Champ de Mines, Faisceau d'Énergie, Rayon, Éclair...*). Ces cartes comportent toujours des instructions de **Test pour Toucher** et d'**Effet**. Elles peuvent également requérir des conditions de **Ligne de Tir** ou de **Portée**.

TEST POUR TOUCHER

Le joueur qui effectue le Tir choisit le dé qu'il va lancer (le Dé Jaune, gratuitement ou le Dé Rouge, en payant 1 Cristal). Le joueur lance ensuite le dé choisi et compare le résultat à l'**INI** de la cible (ou à l'**INI** de chaque cible séparément, lorsqu'il y en a plusieurs).

Si le résultat est inférieur ou égal à l'**INI** de la cible, le Tir a manqué sa cible.

Si le résultat est supérieur à l'**INI** de la cible, appliquez l'**Effet** décrit sur la carte.

Important : Une figurine qui effectue un Tir ne lance qu'un seul dé, quel que soit le nombre de cibles potentielles. Les figurines dont l'**INI** est supérieure ou égale au résultat sont indemnes, tandis que celles dont l'**INI** est inférieure sont touchées.

Lorsqu'une Escouade Tire, vous devez choisir quelle figurine de l'Escouade effectue le Tir, sauf indication contraire de la carte. *Certaines cartes, telles que Champ de Mines, ne demandent pas de spécifier qui est le Tireur.*

Si la carte indique que toutes les figurines de l'Escouade effectuent des Tirs séparés, résolvez ces Tirs un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Ces Tirs ne sont PAS considérés comme simultanés. *Le joueur peut choisir la cible de son second Tir après la résolution du premier, et ainsi de suite.*

Important : Chaque Action de Tir indique si elle cible une figurine individuelle ou toutes les figurines dans une zone donnée. Elle précise également si elle n'affecte que les figurines ennemies ou toutes les figurines sans distinction (les vôtres comprises).

LIGNE DE TIR

Une ligne de Tir est une ligne droite qui traverse plusieurs Cases (pas des hex !) en partant de la Case occupée par la figurine qui effectue le Tir.

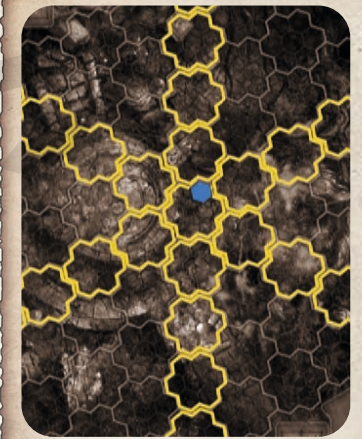
Les hex spécifiques occupés par le Tireur ou sa Cible n'ont pas d'importance.

Une Ligne de Tir peut traverser des Cases partiellement occupées. Elle n'est bloquée que par des Cases totalement occupées (dans lesquelles tous les hex sont occupés par une grande figurine ou plusieurs petites, par une Source de Cristaux, un Autel ou tout autre pion occupant une Case entière). Dans un tel cas, la Ligne de Tir se termine sur la première Case totalement occupée, et le Tir ne peut pas atteindre des figurines situées au-delà de cette Case.

PORTÉE

La **PORTÉE** indique la distance de Tir maximum possible, en Cases, entre le Tireur et sa cible. Par exemple, une **Portée** de 1 signifie que vous ne pouvez Tirer que dans l'une des Cases adjacentes au Tireur et une **Portée** de 0 indique que vous ne pouvez Tirer que dans sa Case.

Vous pouvez toujours tirer sur des figurines situées en deçà de la **Portée** spécifique d'un Tir.



Exemple de Ligne de Tir bénéficiant d'une Portée illimitée.



Exemple de Ligne de Tir:

La figurine bleue Tire à une Portée de 3, avec une Ligne de Tir requise.

Elle ne peut pas tirer sur la figurine rouge située dans la Case rouge, car il n'existe pas de ligne droite de Cases entre le Tireur et sa cible.

Elle ne peut pas non plus Tirer sur la figurine verte située dans la Case verte, car une Case totalement occupée se trouve entre le Tireur et sa cible (tous les hex sont occupés).

Elle peut Tirer sur la figurine rouge située dans la Case jaune : il existe une ligne droite de Case entre le Tireur et sa cible, et aucune des Cases se trouvant sur la trajectoire n'est totalement occupée.



BLESSURES ET POINTS DE VICTOIRE

BLESSURES ET PIONS ENDURANCE

Lorsqu'une figurine subit **1 Blessure** :

- L'Escouade de cette figurine perd **1 pion Endurance** (si possible)
- OU
- La figurine est tuée (si l'Escouade ne possède plus de pion Endurance).

Si une figurine reçoit plusieurs Blessures à la fois, commencez par retirer le nombre correspondant de pions Endurance de sa carte Escouade. S'il reste des Blessures à attribuer une fois le dernier pion Endurance retiré, la figurine est tuée. Les Blessures restantes non attribuées sont ignorées (elles ne sont pas appliquées aux autres figurines de l'Escouade).

Important : les pions Endurance sont partagés entre toutes les figurines de l'Escouade, même lorsque ceux-ci sont séparés les uns des autres. Quand une figurine perd ou sacrifie un pion Endurance, l'effet s'applique à toute l'Escouade, quelle que soit la position des figurines.

MORT DES FIGURINES ET POINTS DE VICTOIRE

Chaque fois qu'une figurine est tuée, le joueur adverse gagne autant de Points de Victoire que la valeur d'endurance indiquée sur la carte Escouade de la figurine abattue (le chiffre dans le bouclier gris).

Important : La valeur d'Endurance de certaines Escouades est de 0. La moindre blessure subie tue une figurine de cette Escouade et l'adversaire ne gagne aucun PV pour l'avoir tuée.

Chaque fois qu'un joueur gagne des Points de Victoire, il déplace le marqueur de Victoire sur la piste dans la direction de son propre pion Faction, d'un nombre d'emplacements égal au nombre de Points de Victoire gagnés.

Voir Fin de la Partie, page 8

Quand toutes les figurines qui composent une Escouade sont abattues, ne retirez pas leur carte Escouade, leurs cartes Amélioration ou leurs pions Charge. Certaines Actions permettent de ressusciter ou de ramener en jeu des figurines mortes. Dans un tel cas, elles disposent toujours de toutes Améliorations attachées à l'Escouade.

Voir Améliorations, page 13

MULTIJOUEUR : Quand une figurine meurt, le joueur qui l'a tuée (que ce soit en Combat ou à l'aide de l'effet d'une carte Action) Capture le nombre de points de Victoire correspondant à son propriétaire.

Quand vous Capturez des pions Point de Victoire, vous prenez des pions PV de départ au propriétaire de la figurine abattue pour les ajouter à vos pions PV Capturés.

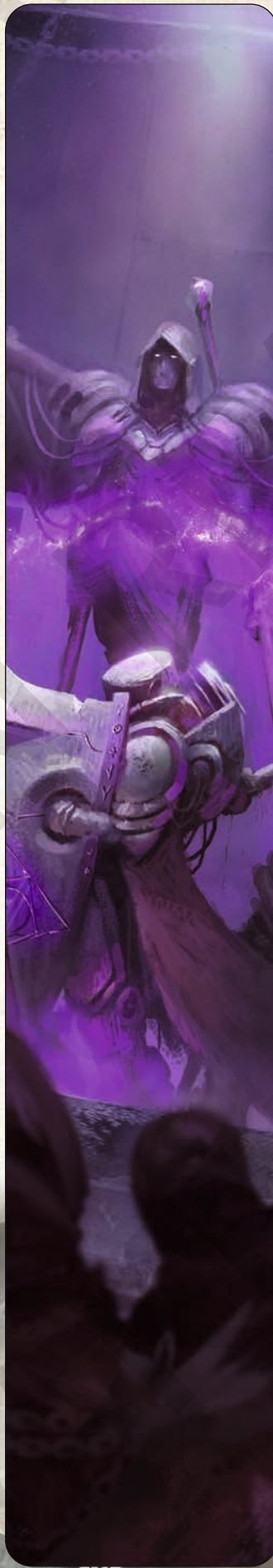
MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE : Si la figurine est morte sans que les joueurs adverses soient impliqués, les pions Point de Victoire correspondants sont retirés de la partie et personne ne les reçoit.

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE vs. ÉQUIPE : Si la figurine est morte sans que les joueurs adverses soient impliqués (ou si elle a été tuée par un allié), tous les pions Point de Victoire correspondants sont Capturés par un joueur ennemi (au choix du propriétaire de la figurine abattue).

SACRIFICE

Les seules exceptions aux règles ci-dessus concernent quelques cartes Action spécifiques (comme Indigne) et certaines Actions qui demandent de Sacrifier soit une figurine soit un pion Endurance. Quand une figurine est tuée suite à un **Sacrifice**, l'adversaire ne gagne aucun Point de Victoire.

Vous trouverez plus de détails sur les cartes Action concernées, ainsi que sur les Fiches de Faction.



JOUER DES CARTES

Dans **The Edge**, jouer les bonnes cartes est aussi important que les déplacements tactiques et les affrontements des figurines sur le plateau. Les différentes combinaisons de cartes sont souvent à l'origine de situations uniques et de moments spectaculaires, impliquant parfois de nombreuses figurines à la fois ou créant un effet boule de neige s'étendant sur tout le plateau.

Parfois, une bonne combinaison de cartes, soutenue par quelques Cristaux en réserve, peut renverser le cours de la partie d'un seul coup et permettre à un outsider de subitement s'emparer de la victoire.

La connaissance des cartes de votre faction est vitale, mais celle des cartes de votre adversaire l'est tout autant : il est capital de prévoir les actions de l'ennemi. Apprendre les cartes n'est pas aussi difficile qu'il paraît : chaque faction dispose d'environ une vingtaine de cartes différentes, en plusieurs exemplaires. Notez également que les Fiches de Faction présentent également toutes les cartes utilisables par la faction. Tous les joueurs peuvent consulter librement n'importe laquelle de ces fiches en cours de jeu.

Voir Étape Finale (Tour Actif), page 6

Voir Préparation des Decks Action, page 4



CARTES ACTION

Quand un joueur effectue un tour Actif, il peut jouer des cartes Action de sa main à tout moment, dans l'ordre de son choix (les rares exceptions sont indiquées sur les Fiches de Faction). De plus, certaines cartes, comme les Améliorations ou les Actions Instantanées, peuvent être également jouées à d'autres moments (voir plus bas).

Voir Tour Actif, page 6

Note : De nombreuses cartes ne présentent qu'une description succincte de leur effet, tandis que leur règle complète et détaillée peut être trouvée sur la Fiche de Faction correspondante. Considérez que le texte de la carte constitue le résumé d'une règle disponible ailleurs.

Les cartes indiquent toujours quelles sont leurs cibles, la longueur de leur effet, ainsi que toute exception à la règle standard.

Quand il joue une carte, le joueur est supposé en décrire les effets à son adversaire, à moins que ce dernier n'assume déjà les connaître.

Chaque carte Action comporte 2 Actions différentes :

Action Supérieure - Une Action générique qui peut être utilisée par n'importe quelle Escouade.

Action Inférieure - Une Action spéciale qui ne peut être utilisée que par une Escouade précise (dont le nom est indiqué au-dessus de celui de l'Action). L'Escouade spécifiée ne doit pas forcément être l'Escouade Activée au moment où vous jouez l'Action.

Note : Sur certaines cartes, à la fois l'Action Supérieure et l'Inférieure sont génériques, indiquant que ces cartes peuvent être utilisées par n'importe quelle Escouade.

Certaines Actions ciblent une unité adverse plutôt que l'une des vôtres. Dans un tel cas, toutes les instructions nécessaires sont détaillées sur la carte.

Chacune des deux Actions d'une carte possède son propre coût distinct, indiqué par un montant de **Cristaux** (à l'exception des Améliorations, pour lesquelles vous devez payer le nombre de Charges indiqué afin de les utiliser). Le coût est toujours inscrit dans le coin supérieur gauche du cadre de l'Action.

Pour jouer une Action donnée, vous devez dépenser le nombre de Cristaux indiqué (ou de ressources alternatives).

Voir Payer avec des Cristaux, page 9

Vous pouvez jouer une carte à n'importe quel moment de l'un de vos tours Actifs, à moins qu'un timing spécifique ne soit précisé sur la carte. **Cependant, vous ne pouvez pas jouer de cartes entre le lancer d'Attaque et celui de Défense d'une séquence de Combat ou d'une Attaque Sournoise**, à moins qu'une carte spécifique ne vous autorise à la faire (les cartes qui augmentent la valeur de DEF ou qui sont jouées à la place du lancer de Défense, etc.).

Une fois utilisée, une carte Action est placée dans la défausse, ce qui implique que vous ne pouvez jouer qu'une seule des deux Actions présentées sur la carte. Les Améliorations, décrites en page suivante, fonctionnent toutefois différemment.



CARTES AMÉLIORATION

Les Améliorations constituent un type de carte Action spécifique. On les distingue grâce à la **règle d'Attachement** indiquée au sommet de la carte.



Tant qu'une Amélioration se trouve **dans votre main**, vous ne pouvez **utiliser aucune** de ses Actions. Pour le faire, vous devez en payer le coût, indiqué dans le cadre situé au sommet de la carte (1 Cristal*, 1 pion Endurance ou 1 Point de Victoire, à l'exception des Améliorations de la faction des Sans-Visage) pour :

- **Attacher** la carte à l'Escouade choisie, en la plaçant directement sous la carte Escouade correspondante.
- **Ajouter 1 Charge** à la carte, en y plaçant 1 pion Charge.

Ce n'est qu'à partir de ce moment que le joueur **peut utiliser** les Actions décrites sur la carte.

Un joueur peut utiliser les Actions de n'importe lesquelles de ses Améliorations, du moment qu'il peut s'acquitter des **coûts** associés (la plupart du temps en **Charges** - ⚡). Pour payer le coût d'utilisation d'une Amélioration, retirez le nombre correspondant de pions Charge de **sa carte**. Vous ne pouvez pas utiliser de pions provenant d'une autre carte Amélioration afin de payer ce coût !

Une carte Amélioration reste attachée à l'Escouade jusqu'à la fin de la partie, à moins d'être spécifiquement défaussée ou détruite.

Vous ne pouvez jamais attacher plus d'un exemplaire d'une même Amélioration à une Escouade donnée. Cependant, des Escouades différentes peuvent se voir attacher des Améliorations identiques.

Important : Les Charges ne peuvent pas être remplacées par des ressources alternatives (telles que les Cristaux, les Points de Victoire ou les pions Endurance).

* – Un joueur ne peut pas « surpayer » une Amélioration afin de gagner plus de Charges.

Voir **Ajouter 1 Charge aux Améliorations**, page 6

L'**Action Inférieure** de chaque carte Amélioration est spécifique à une Escouade particulière. Elle ne peut être utilisée que si l'Amélioration est attachée à l'Escouade correspondante. *Dans le cas contraire, afin d'éviter toute confusion, placez un marqueur Désactivé sur l'Action Inférieure afin d'indiquer qu'elle ne peut pas être utilisée.*

Si la carte est attachée à la bonne Escouade, cette dernière peut utiliser l'Action Supérieure et l'Action Inférieure lors d'un même tour, du moment que le joueur peut s'acquitter de tous les coûts associés et remplir toutes les conditions requises.

Le texte d'une carte Amélioration indique toujours combien de fois l'Action peut être utilisée (1 par lancer, 1 par tour, 1 par Combat, 1 par paiement, etc.).

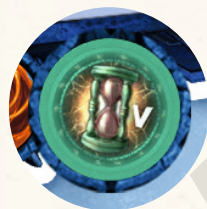
Si la pile neutre est vide quand un joueur Charge l'une de ses cartes Amélioration, il peut choisir de prendre un pion Charge sur une autre de ses Améliorations à la place.

Chaque Escouade peut posséder jusqu'à 2 cartes Amélioration maximum. Si un joueur souhaite jouer une Amélioration sur une Escouade dont les deux emplacements sont occupés, il doit d'abord défausser une des cartes attachées (ainsi que toutes les Charges qui s'y trouvent).

ACTIONS PASSIVES DES AMÉLIORATIONS

L'Action Inférieure de certaines Améliorations présente un **symbole Passif**.

Dans un tel cas, après avoir payé le coût requis, le joueur place un pion Passif sur l'Action. À partir de ce moment, l'effet de l'Action est applicable tant que la carte reste en jeu.



ACTIONS INSTANTANÉES

Certaines Actions possèdent un bord blanc et présentent un symbole Éclair.

Contrairement aux Actions standard, elles peuvent être jouées pendant le tour Actif de l'adversaire.

Timing des cartes : Quand une Action (quel que soit son type) est jouée sur un ennemi, tous les effets de cette action doivent être résolus avant que le joueur ciblé puisse réagir avec l'une de ses propres Actions.

Exemple : Votre adversaire utilise l'une de ses cartes pour tuer l'une de vos figurines. Même si vous jouez une Action instantanée qui empêcherait votre figurine d'être tuée, celle-ci meurt quand même. Votre adversaire résout intégralement son Action et tue votre figurine. Vous pouvez ensuite jouer une carte, mais hélas votre figurine est déjà morte.

Les cartes qui interrompent ou annulent spécifiquement certaines étapes du jeu (comme Esquive) constituent les seules exceptions à cette règle.

Pour plus de détails, consultez les cartes Action et les Fiches de Faction.



CARTE BANNIÈRE

En plus des cartes Escouade et Action, chaque faction possède également une unique carte Bannière, disponible dès le début de la partie.

Voir **Placement des Bannières**, page 4

Un joueur ne peut utiliser sa carte Bannière que pendant l'un de ses tours Actifs. Une fois qu'elle a été utilisée, retournez la carte face cachée, pour indiquer qu'elle est inactive. Pour la retourner de nouveau afin d'en récupérer la capacité, un joueur doit effectuer un tour Passif.

Récupérer la carte Bannière (Tour Passif), page 6

MULTIJOUEUR

Le terme « **votre/vos** » apparaît régulièrement dans le texte des cartes ou sur les Fiches de Faction. Dans une partie Équipe vs. Équipe, cela signifie que l'effet peut être appliqué à n'importe laquelle des factions alliées. Le joueur qui effectue l'Action décide quelles figurines sont ciblées (et paie les coûts associés).

Cette règle ne s'applique qu'aux cartes et aux Fiches de Faction, PAS au livret de règles.

Vous ne pouvez pas attacher l'une de vos Améliorations à l'Escouade d'un joueur allié.

Les joueurs alliés peuvent se montrer leurs cartes Action.

Si au cours d'un tour, plusieurs joueurs utilisent des Actions Instantanées au même moment, les effets de ces dernières sont résolus en suivant l'ordre de jeu des cartes (à moins que l'une des cartes n'affecte directement une Action jouée plus tôt, comme une Esquive lors d'un Combat, par exemple. Une telle carte est résolue avant que les bonus soient appliqués aux caractéristiques).



– Pion Charge



– Pion Désactivé





MODES DE JEU OPTIONNELS

Vous trouverez ci-dessous quelques variantes de jeu qui peuvent modifier la façon de jouer et ainsi créer des parties surprenantes !

POUR LES DÉBUTANTS:

Plus de Cristaux

Si effectuer des tours Passifs ou des Moissons pour récolter plus de Cristaux constitue un problème lors de vos parties, essayez le mode suivant :

Chaque joueur commence avec 3 Cristaux dans sa Réserve de Cristaux. De plus, si au cours d'un tour Passif, aucun joueur ne contrôle de Source de Cristaux, chaque joueur gagne 1 Cristal qu'il ajoute à sa Réserve de Cristaux (du moment qu'il en reste dans la pile neutre).

Handicaps

S'il existe une différence d'expérience de jeu importante entre les deux joueurs, il est conseillé, afin de rendre la partie plus équilibrée, de donner plus de Cristaux de départ au joueur le moins expérimenté. Ce bonus peut être de 1, 2, voire 3 Cristaux.

POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS:

Mulligan

Chaque joueur peut, une fois par partie et au début de l'un de ses tours Actifs, mélanger les 3 cartes Action de sa main dans son deck et repiocher 3 nouvelles cartes Action.

Acheter des PV

Le joueur peut, au début de chacun de l'un de ses tours (Actifs comme Passifs), retirer 3 de ses Cristaux de sa réserve de Cristaux pour les remettre dans la pile neutre afin de gagner 1 PV. Il n'est pas possible de retirer plus de 3 Cristaux par tour pour gagner plus de PV.

Mise en Place Alternative

Les joueurs placent les Sources de Cristaux avant les Autels. Dans cette configuration, il est beaucoup plus difficile de placer les Autels dans des positions optimales.

De plus, les joueurs piochent leurs cartes Action AVANT de déployer leurs figurines sur le plateau, ajoutant ainsi une dimension stratégique au déploiement.

20 Cartes par Deck Action

Les joueurs construisent des decks Action de 20 cartes au lieu de 25. Les parties vont se retrouver raccourcies, mais des decks plus petits permettent une meilleure optimisation.

Les joueurs peuvent également s'entendre pour ne pas terminer la partie lorsqu'un deck Action est épuisé. Si tous les joueurs acceptent cette variante, lorsqu'un deck Action est épuisé, le joueur remélange sa Défausse afin de constituer un nouveau deck.

POUR LES JOUEURS HARDCORE:

Mode Scripté

Les joueurs peuvent classer les cartes de leur deck Action dans l'ordre de leur choix plutôt que de les mélanger.

Mode Stratégique

La main de chaque joueur et le nombre de cartes repiochées augmentent jusqu'à 4 (voire 5) cartes Action.

POUR LES JOUEURS IMAGINATIFS

Sources de Cristaux Spéciales

Pendant la Moisson, pour chaque Source de Cristaux contrôlée, le joueur peut également (en plus de gagner 1 Cristal) choisir l'une des options suivantes:

- Retirer une figurine ennemie d'une Escouade qui ne possède plus de pions Endurance.
- Ramener une de ses figurines éliminées sur un hex libre de son choix sur le plateau.
- Récupérer un pion Endurance sur l'une de ses Escouades.

Ou tout autre effet sur lequel les joueurs s'entendent au début de la partie.



Concepteurs : Marcin Świerkot, Michał Oracz et Krzysztof Piskorski

Test et Développement : Paweł Samborski et Michał Siekierski

Livret de Règles : Michał Oracz, Paweł Samborski, Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot et Hervé Daubet

Traduction Française : Hervé Daubet

Illustrations : Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov, Mariusz Gandzel et Michał Oracz

Design Graphique : Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos et Michał Oracz

Modèles 3D : Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski et Raul Tavares

Remerciements : Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej Eisler, Tomasz Hałon, Michał Surowiec, Adam Wytrychowski, Adam Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowarzyszenie "Klub Koloseum", Jakub Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor et Sebastian Lamch.

Remerciements particuliers à Jordan Luminais.

Remerciements spéciaux à tous les participants du Kickstarter qui ont permis à ce projet de devenir une réalité, ainsi qu'à tous les testeurs pour le temps passé sur ce jeu.

THE EDGE – RÉSUMÉ DES RÈGLES

RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE:

1. Pile neutre des Cristaux et des Charges

2 JOUEURS : 20  et 20 pions 

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE À 3 JOUEURS: 30  et 30 pions 

MULTIJOUEUR – MÊLÉE GÉNÉRALE À 4 JOUEURS: 40  et 40 pions 

MULTIJOUEUR – ÉQUIPE VS ÉQUIPE: 40  et 40 pions 

2. Détermination du Premier Joueur

3. Choix des Factions et des Escouades

4. Placement des pions Endurance et des cartes Bannière

5. Préparation des decks Action

2 JOUEURS : 25 cartes Action

MULTIJOUEUR : 15 cartes Action

6. Choix du Joueur Opérateur et du Joueur en Contre

7. Déploiement

a. Autels

Les Autels doivent être placés à 2 Cases minimum les uns des autres.

b. Sources de Cristaux

Les Sources de Cristaux doivent être placées à 2 Cases minimum d'un Autel ou d'une autre Source de Cristaux.

c. Figurines

Une figurine ne peut pas être placée en contact Socle à Socle (OO) avec un Autel, une Source de Cristaux ou une figurine adverse.


Si l'Escouade comprend plus de 1 figurine, toutes doivent être déployées de façon à être en contact Socle à Socle (OO) avec au moins 1 autre figurine de la même Escouade.

8. Placement du marqueur de Victoire et des pions Faction

MULTIJOUEUR : 10 pions Point de Victoire (par joueur)

9. Préparation des Réserves de Cristaux

2 JOUEURS : 2  par joueur

MULTIJOUEUR : Chaque joueur prend autant de  que le nombre de joueurs.

10. Constitution de la main de départ (3 cartes Action)

11. Dispersion (Joueurs Opérateurs)

12. Début de la partie (Joueur en Contre)

DÉS:




DÉ JAUNE – Le Dé de base, gratuit

Résultats possibles : 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Faces Marquées : 0, 0.



DÉ ROUGE – Un joueur peut l'utiliser à la place du Dé jaune en dépensant 1  avant le lancer.

Chaque lancer doit être payé séparément (à l'exception des relances).

Résultats possibles : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Faces Marquées : 1, 2.

Face Marquée:

- RELANCE PAYANTE
- RÉCUPÉRER 1 

TOUR ACTIF:

ACTIONS (dans n'importe quel ordre):

- Utiliser la carte Bannière
- Jouer des cartes Action
- Activer 1 Escouade:


Changer de Mode
Déplacement
Combat

PHASE FINALE:

- Le joueur actif peut défausser 1 carte Action
- Chaque joueur pioche jusqu'à avoir 3 cartes en Main.

TOUR PASSIF:

1. MOISSON

2 JOUEURS : 1  par Source contrôlée.

MULTIJOUEUR : 2  par Source contrôlée.

2. AJOUTER 1 CHARGE AUX AMÉLIORATIONS

3. RÉCUPÉRER LA RÉSERVE DE CRISTAUX

4. RÉCUPÉRER LA CARTE BANNIÈRE

DÉPLACEMENT

Le Déplacement est mesuré en Cases.

Le socle de la figurine doit pouvoir être placé dans chacune des Cases traversées.

Dans la Case finale du Déplacement, vous pouvez Pousser toute figurine qui possède un socle plus petit que celui de la figurine déplacée.

SÉQUENCE DE COMBAT:

1. Comparez l'INI des figurines en Combat.

La figurine dotée de la plus haute INI est l'attaquant.

En cas d'égalité, la figurine du joueur actif est l'attaquant.

2. L'attaquant choisit son dé et constitue sa Puissance d'Attaque (résultat + valeur d'ATT).

3. Le défenseur choisit son dé et constitue sa Puissance de Défense (résultat + valeur de DEF).

4. Comparez les deux résultats:

a. La Puissance d'Attaque est supérieure à la Puissance de Défense:

- La figurine ciblée subit 1 Blessure.

b. La Puissance de Défense est supérieure à la Puissance d'Attaque :

- La figurine ciblée peut Contre-Attaquer.

La séquence de **Contre-Attaque** est similaire à celle de Combat, sauf qu'elle ne peut pas déclencher une nouvelle Contre-Attaque.

TIR:

S'applique à différentes cartes Action.

Pour toucher la figurine ciblée (et appliquer l'effet de l'Action), vous devez obtenir un résultat **supérieur à l'INI de la cible.**

La Portée est mesurée en Cases.

