

LE JEU DE CARTES DE CASTLE DEFENSE SOLO ET COOPÉRATIF

SKYTEAR HORDE MONOLITHS

 1-2 SOLO CO-OP

 2-3 COMPÉTITIF

 30 MINUTES

VOUS PRÉFÉREZ UNE VIDÉO ?

Regardez le tutoriel sur www.playskytear.com/Horde

Livret de règles

Un mystérieux pouvoir ancestral s'est emparé du monde de Skytear, déchaînant des hordes de monstres menés par de redoutables élémentaires : les outsiders. Des héros légendaires venus des quatre coins du royaume ont mis de côté leurs rivalités pour forger une alliance contre la menace imminente, décidés à y mettre un terme une bonne fois pour toutes. Découvrez toute l'histoire de Skytear Horde à la page 20.

Index

INTRODUCTION

Présentation	2
Aperçu.....	3
Contenu	4
Mise en place	6

CONCEPTS CLÉS

Concepts clés.....	8
Capacités.....	10
Sbires et ligne arrière	10
Outsiders	11

DÉROULEMENT

Phase Horde.....	12
Phase Alliance.....	13
Phase Traîtrise	14
Phase Combat.....	15
Phase Pillage.....	16
Phase Résolution	16

APPENDICE

Mode Coopératif	16
Mode Compétitif	17
Aperçu de l'Alliance.....	18
Aperçu de la Horde	19
Histoire	20
Decks personnalisés.....	20

RÈGLES ADDITIONNELLES

Set Skytear Horde.....	21
Règles des capacités.....	21
Glossaire.....	22
Capacités universelles.....	24

SKYTEAR GAMES

Jeu créé par : Riccardo Neri and Giacomo Neri
Direction créative et artistique : Riccardo Parmeggiani
Illustration boîte : Gong Studio
Relecture version originale : Studio
Éditeur : PvP Geeks Srl T/A Skytear Games,
Traduction française : The Rulebook Translator
Un immense merci aux milliers de backers de Skytear Horde sur Kickstarter et Gamefound !

Skytear© All Copyright PvP Geeks Srl 2024. Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © PvP Geeks Srl, Via Cesare Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.

Présentation



Skytear Horde est un jeu de cartes proposant deux modes :

SOLO-COOPÉRATIF Un ou deux joueurs incarnent l'Alliance et affrontent la Horde contrôlée par le jeu lui-même.

COMPÉTITIF Un joueur contrôle la Horde tandis qu'un ou deux joueurs jouent l'Alliance pour l'affronter.

Ce livret explique d'abord les modes solo et coopératif, car il s'agit de la manière principale de jouer.

LES SETS DE SKYTEAR HORDE

Monoliths est le second set de cartes de *Skytear Horde*. Il peut être joué seul ou combiné avec le premier set. Vous trouverez plus d'informations pour mélanger les deux sets à la page 21.

Quelques règles ont changé dans *Monoliths*. Gardez cela en tête si vous avez déjà joué avec la version originale, ou si vous suivez un tuto d'apprentissage présentant le premier set.

DOUTES ET INCERTITUDES

La section de règles additionnelles ainsi que le glossaire détaillent les éléments cités dans l'explication de règles du début du livret. Vous pouvez vous y référer en cas de doute.

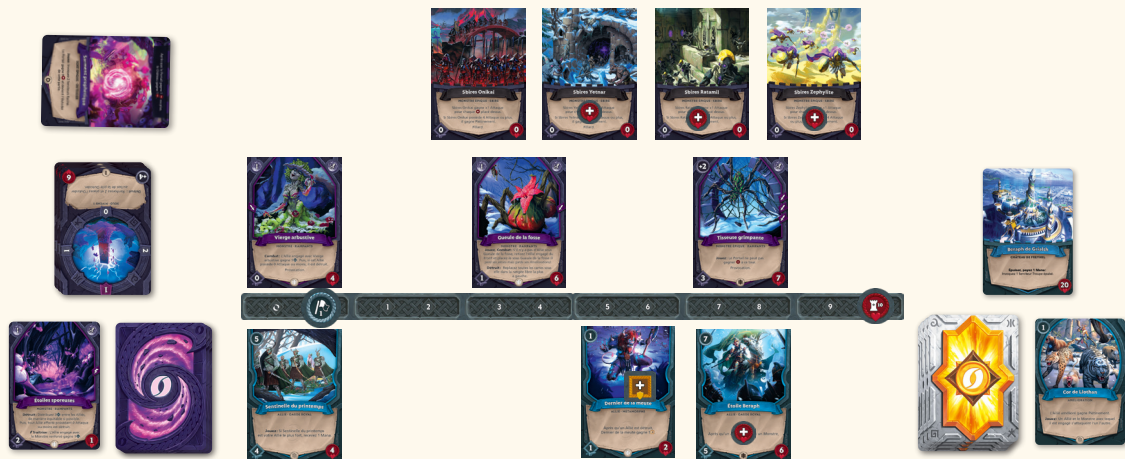
Si cela ne suffit pas, vous pouvez suivre votre intuition, poser une question sur le forum de BoardGameGeek ou encore rejoindre le serveur Discord Skytear Games : discord.gg/U4Hmvz6k

Vous trouverez des mises à jour relevant erreurs et clarifications sur www.playskytear.com/Horde

Bonne chance et amusez-vous bien !

Aperçu

EXEMPLE DE SITUATION EN COURS DE PARTIE



EN QUELQUES MOTS

Lors de votre tour, déployez **Alliés** et **Tours** sur les six rangées du champ de bataille afin de bloquer les vagues de **Monstres** assaillant votre **Château** et pillant vos ressources.

Mais défendre ne sera pas suffisant ! Il vous faudra contre-attaquer et tenter de détruire les **Portails** invocateurs pour repousser efficacement la Horde !

Une fois le premier **Portail** détruit, l'**Outsider** (le boss final de la Horde) envahira le champ de bataille.

Détruisez-le pour l'emporter sur l'assaut de la Horde ! Mais attention, vous perdrez la partie si votre **Château** ou vos ressources sont détruits !

Ceci n'est qu'un bref aperçu du déroulement du jeu, il ne contient aucune règle à garder en mémoire.

GAGNER OU PERDRE

Les joueurs de l'Alliance gagnent à la fin du tour où l'**Outsider** de niveau final a été détruit.

Les joueurs de l'Alliance perdent lorsque :

- le **Château** est détruit ;
- un **deck Alliance** est vidé.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en une succession de tours, jusqu'à ce que le ou les joueurs perdent ou gagnent.

Chaque tour est composé de six phases :

- 1 Phase Horde**
Invoquez une nouvelle Vague de Monstres
- 2 Phase Alliance**
Jouez des cartes Alliance en vue de la phase Combat
- 3 Phase Traîtrise**
La Horde se renforce et peut défaire vos plans
- 4 Phase Combat**
Alliés et Monstres se attaquent ou attaquent Portail et Château
- 5 Phase Pillage**
Les Spires vous forcent à défausser des cartes
- 6 Phase Résolution**
Diverses vérifications et remaniements pour préparer le tour suivant ou finir la partie

Les cartes **Aide de jeu** vous aideront à vous remémorer les différentes phases.



Contenu

DESCRIPTIF DES CARTES

Ci-dessous sont présentées les 250 cartes de la boîte de base de *Skytear Horde: Monoliths*.

87 CARTES HORDE



Divisées en trois decks, un par Horde, identifiés par l'icône visible dans le coin supérieur droit (F).

6 CARTES CHÂTEAU



Divisées en trois decks, un par faction, identifiés par la couleur du bandeau derrière le nom de la carte (A).

120 CARTES ALLIANCE



ANATOMIE

- A** Nom
- B** Capacités
- C** Santé (p. 8)
- D** Attaque (p. 8)
- E** Mana (Bonus) (p. 12)
- F** Horde : Abyssaux, Rampants, Monoliths (p. 7)
- G** Traîtrise (p.14)
- H** Type (Horde) : Monstre, Sort, Amélioration (p. 12) ainsi qu'un éventuel qualificatif (p. 23)

4 CARTES SBIRE



8 CARTES PORTAIL



3 CARTES OUTSIDER



- I** Rareté (Horde) (p. 5)
- J** Héros de faction (decks personnalisés, p. 20)
- K** Règles pour decks (p. 20)
- L** Mana (Coût) (p. 9)
- M** Type : Allié, Tour, Sort ou Amélioration (p. 13)
- N** Sous-catégorie : Dryade, Métamorphe, etc. (p. 20)
- O** Rareté (Alliance) (p. 5)

3 AIDES DE JEU




6 CARTES SERVITEUR RACINE, 6 CARTES SERVITEUR TROUPE



5 CARTES ERRATA



Ces cartes remplacent certaines cartes du set original de *Skytear Horde*. Une icône  est indiquée au bas de la carte.

1 CARTE CODE BARRES ET 1 CARTE ILLUSTRATION

La carte Code barres sert à identifier les sets de cartes. La carte Illustration peut être utilisée à la place de la carte concernée.



- P** Vague (p. 12)
- Q** Mana (Bonus) Portail (p. 12)
- R** Mode de jeu : solo, coopératif, compétitif 2 joueurs, compétitif 3 joueurs (p. 7)
- S** Niveau (Portail) : I, II, III, IV (p. 7)
- T** Type : Enchanteur, Colossal ou Immortel (p. 11)
- U** Enchantement des Outsiders (p. 11)

60 JETONS

Dans ce jeu, les jetons ne sont pas limités. Si vous en manquez, n'hésitez pas à les représenter à votre guise.



2 Pistes de jeu



3 jetons Mana



1 jeton Santé
Château



6 grands jetons
Santé



18 petits
jetons
Santé



10 jetons
Attaque



7 jetons
temporaires
Attaque



8 jetons
Armure



7 jetons
temporaires
Armure

FACTIONS ALLIANCE

La couleur du bandeau des cartes Alliance (Alliés et Château) indique leur faction.

Il existe quatre factions au sein de *Skytear Horde* : Liothan (bleue), Taulot (verte), Kurumo (rouge) et Nupten (jaune). Plus d'info page 18.

Les factions servent lors de la composition de decks Alliance, qu'ils soient préconstruits ou personnalisés.

Dans le cas où vous ne parviendriez pas à distinguer les couleurs, nous avons ajouté un symbole spécifique à chaque faction imprimé en filigrane sur le bandeau des capacités.

NUMÉROTATION DES CARTES

Toutes les cartes du set *Monoliths* possèdent un code unique (par exemple : MON.018 2x) qui fonctionne ainsi :

- **MON** : trois lettres identifiant le set d'origine.
- **018** : trois chiffres donnant un numéro d'identification.
- **2x** : un nombre indiquant le nombre de copies de cette carte incluses dans le set. L'absence d'un tel nombre indique que la carte est unique.

La notation des cartes permet de reconnaître les quatre groupes de cartes du set *Monoliths* :

- **Monoliths** - boîte de base : 001 to 174
- **Divinateurs** - extension : 175 to 196
- **La Couvée** - extension : 197 to 228
- **Colossal** - extension : 229 to 255

Pour un SAV, veuillez contacter help@playskytear.com.
Pour acheter des cartes, rendez-vous sur <https://www.playskytear.com>.

RARETÉ DES CARTES HORDE

L'icône suivante indique le set d'origine de la carte (ici l'original *Skytear Horde* et là *Monoliths*).

La couleur de cette icône indique la puissance de la carte, de la moins forte à la plus forte :



Lors de la mise en place, vous choisirez certaines cartes en fonction de la difficulté désirée.

RARETÉ DES CARTES ALLIANCE

Comme pour les cartes Horde, l'icône indique le set d'origine de la carte.

Sa couleur indique la rareté de la carte : base, rare, mythique et légendaire.

La rareté des cartes Alliance n'est utile qu'entre les parties, lorsque vous bâtissez vos decks. Plus d'informations page 20.

CODE



ARTISTE



Mise en place

EXEMPLE DE PARTIE SOLO



ZONE MONSTRES



ZONE TOURS ET ALLIÉS



1 PISTES ET JETONS

Placez les deux Pistes de jeu au centre de la table dans l'ordre logique de progression (de 0 à 10).

Laissez de la place au-dessus et au-dessous afin d'y disposer les cartes Monstres et Alliés.

Placez les jetons Mana de chaque joueur sur la case « 0 » de la Piste de jeu.

Gardez les jetons restants à portée de main.

2 CARTE CHÂTEAU

Placez la carte Château de votre choix à droite des Pistes de jeu (pour votre première partie, utilisez « *Beraph de Grialth* »).

Placez le jeton Santé Château sur la Piste de jeu à l'emplacement correspondant. Utilisez la face +10 du jeton pour ajouter 10 au nombre de la piste.

S'il y a deux joueurs Alliance, choisissez un autre Château qui restera hors de jeu. Celui-ci ne sera utilisé que pour déterminer les restrictions de deck du second joueur.



JETON SANTÉ CHÂTEAU

20



FACTION (COULEUR) :



LIOZHAN



KURUMO



TAULOT



NUPTEN



SET :



MONOLITHS



SKYTEAR HORDE

3 DECK ALLIANCE

Pour jouer avec les decks préconstruits, les joueurs mélangent les 40 cartes Alliance du même set et de la même faction que leur carte Château. (Pour votre première partie, utilisez les decks bleu ou vert du set *Monoliths*).

Vous trouverez page 18 un aperçu des decks Alliance et page 20 les règles régissant la personnalisation des decks.

Chaque joueur place son deck Alliance à portée de main et laisse une place à côté pour une pile de défausse.

Si vous possédez les extensions Nupten et Utsesh, vous aurez 41 cartes par faction au lieu de 40. Retirez aléatoirement 1 Allié héroïque pour obtenir votre deck préconstruit.

4 CARTES PORTAIL

Prenez les 2 cartes Portail d'un même mode de jeu.
(Pour votre première partie, utilisez solo ou coopératif.)

Empilez les cartes face visible de manière à avoir le niveau 1 au-dessus et le niveau 3 en dessous. Les cartes Portail s'utilisant au recto et au verso, vous aurez donc les quatre niveaux à la suite : I, II, III et IV.

Placez ces portails à gauche de la piste de jeu.



5 CARTES SBIRE

Placez les quatre cartes Sbiire (sans ordre particulier) au-dessus de l'espace réservé aux Monstres.

Pour les parties solo et compétitif 2 joueurs, placez 1 **+** sur chaque carte Sbiire (placez 2 **+** sur chaque carte Sbiire en coopératif ou compétitif 3 joueurs).



6 DECK HORDE

Pour votre première partie, formez le deck Horde en utilisant les 18 cartes Horde du set *Monoliths* portant l'icône dans leur coin supérieur droit et les puissances suivantes : . Vous fixez ainsi la difficulté au niveau 2.

Pour les parties ultérieures, bâtissez votre deck Horde en choisissant une Horde à combattre et un niveau de difficulté sur le tableau situé à droite.

Formez alors votre deck Horde à partir de toutes les cartes de la Horde choisie possédant la puissance correspondante.

Mélangez alors toutes les cartes Horde sélectionnées pour former le deck Horde et placez-le à portée de main. Laissez une place à côté pour une pile de défausse pour les Monstres, Sorts, etc., détruits.



HORDE

Un aperçu de chaque Horde et de leur difficulté est disponible page 19.

PUISSANCE (COULEUR)

DIFFICULTÉ	CARTES*
NIVEAU 1	9
NIVEAU 2	18
NIVEAU 3 ainsi que 1 aléatoire	10
NIVEAU 4	20
NIVEAU 5	11

* Le nombre exact de cartes n'est pas important et varie de set en set ainsi qu'en fonction des extensions possédées.

7 CARTES OUTSIDER

Choisissez un Outsider et placez-le à portée de main.
(Pour votre première partie, utilisez « Cercle violacé », ci-contre). Le texte sur la partie supérieure de la carte indique Renforcer 3. Placez alors 1 **+** jeton Santé sur 3 Sbiires différents de votre choix. Référez-vous à la section *Renforcement* du glossaire pour plus de détails.)



Même si certains Outsiders sont thématiquement connectés à une Horde en particulier, vous pouvez librement les employer avec la Horde de votre choix. Plus d'infos page 19.

8 PIOCHE ET MULLIGAN

Chaque joueur pioche cinq cartes de son deck Alliance.

Les joueurs peuvent défausser autant de cartes que souhaité et en repiocher le même nombre. Puis, ils remélagent les cartes défaussées dans le deck.

Vous êtes désormais prêt à jouer !



Pour votre première partie, nous vous suggérons de défausser toute carte qui n'est pas du type Allié et/ou possédant un coût en Mana de 6 ou plus.

TYPE DE LA CARTE

Concepts clés

Les pages suivantes vous présenteront les concepts clés nécessaires au démarrage de votre première partie. Les règles additionnelles ainsi que le glossaire situé en fin de livret viendront compléter ces informations.

MONSTRES ET ALLIÉS

MONSTRE

ATTAQUE SANTÉ

ALLIÉ

ATTAQUE SANTÉ

Monstre et Allié sont les deux types de cartes les plus importants des decks Horde et Alliance.

Elles possèdent toutes deux des valeurs de Santé et d'Attaque qui peuvent être modifiées durant la partie. Une fois entrées en jeu, elles y restent jusqu'à être détruites (lorsque leur Santé tombe à 0 ou inférieur).

FRONT ET RANGÉES

**L'ALLIÉ
ATTAQUE
LE
PORTAIL**

**LE MONSTRE ET
L'ALLIÉ SONT
ENGAGÉS ET SE
ATTAQUENT L'UN
L'AUTRE**

**LE MONSTRE
ATTAQUE LE
CHÂTEAU**

La zone de jeu principale est appelée le Front. Il est composé de 6 rangées identifiées par les 2 Pistes de jeu.

Chaque rangée peut avoir au maximum :

- Un Monstre au-dessus
- Un Allié ou une Tour au-dessous

Lors de la phase Combat :

- Monstres et Alliés sur la même rangée se attaquent.
- Les Monstres non engagés attaquent le Château.
- Les Alliés non engagés attaquent le Portail.

ATTAQUES ET DÉGÂTS

**CE MONSTRE A PRIS
3 DÉGÂTS ET NE
POSSÈDE PLUS DE
POINTS DE SANTÉ,
IL EST DONC DÉTRUIT**

Lorsqu'un Allié ou un Monstre attaque, il inflige un nombre de dégâts égal à sa valeur d'Attaque.

Lorsqu'une carte gagne des dégâts , placez autant de jetons Dégât pour garder trace de sa perte de vie.

JETONS

Les capacités utilisent des symboles représentant les jetons modificateurs de Santé et d'Attaque des cartes sur lesquelles ils sont placés.

+1 SANTÉ

+1 ATTAQUE

-1 ATTAQUE

**-1 SANTÉ
(DÉGÂT)**

**+1 ATTAQUE
POUR CE TOUR**

**-1 ATTAQUE
POUR CE TOUR**

Deux jetons opposés d'un même type s'annulent immédiatement sur une même carte.

Ainsi, si une carte possédant un jeton dégât gagne un jeton Santé , les deux jetons sont défaussés.

Les jetons temporaires et permanents sont d'un type différent. Ainsi, une carte peut posséder ces deux jetons simultanément : . En effet, même s'ils s'annulent l'un l'autre, le -1 Attaque disparaîtra à la fin du tour.



DESTRUCTION

Lorsque la Santé d'une carte atteint 0, elle est détruite :

- 1 Résolez sa capacité « **Détruit** : ».
- 2 Défaussez tout jeton et Amélioration placés dessus.
- 3 La carte quitte la partie en fonction de son type :

MONSTRE OU ALLIÉ Placez-la dans sa pile de défausse.

SBIRE OU OUTSIDER Placez-la sur le côté.

PORTAIL Remplacez la carte afin d'afficher le niveau suivant de Portail dans la position supérieure. Ces cartes ayant deux faces, vous pourriez être amené à replacer la carte qui vient d'être détruite.

PIOCHER DES CARTES

Tous les Monstres non-Serviteurs possèdent cette capacité supplémentaire :

« **Détruit** : Un joueur Alliance peut piocher une carte. »

En d'autres termes : à chaque fois qu'un Monstre non-Serviteur est détruit (Outsider, Sbiire ou Monstre de base), un joueur Alliance de votre choix pioche une carte.

C'est un élément important car il s'agit d'une des principales manières de piocher dans Skytear Horde !

MAINS, DECKS ET DÉFAUSSES



Chaque joueur possède son propre deck et sa propre main de cartes. Chaque joueur ne peut avoir plus de 7 cartes en main à la fin d'un tour.

Chaque deck possède sa propre pile de défausse. Lorsque vous défaussez une carte, placez-la face visible dans la pile de défausse appropriée (l'ordre des cartes dans les piles de défausse n'importe pas).

Si un deck Alliance est épuisé, tous les joueurs Alliance perdent la partie. Si le deck Horde est épuisé, mélangez sa pile de défausse pour former un nouveau deck Horde.

MANA

LES JETONS MANA MARQUENT VOTRE PROGRESSION



Le Mana est la ressource dépensée pour utiliser les cartes Alliance.

Chaque joueur doit déplacer son jeton Mana sur la Piste de jeu de manière à garder une trace de son Mana disponible.

Le Mana est conservé tour après tour, mais ne peut être supérieur à 10 ou inférieur à 0, et ne peut être échangé entre joueurs.

CARTES SERVITEUR



Les cartes Serviteurs sont des Monstres et Alliés spéciaux créés par des capacités spécifiques plutôt que jouées depuis la main ou invoqués par le Portail.

Il peut y avoir au maximum six cartes Serviteurs d'un même type réparties entre la pile Outsider, le Front et la ligne arrière.

Dans le rare cas où un septième Monstre Serviteur serait invoqué, procédez à **Renforcer 1** à la place (voir glossaire page 24).

Si une carte Serviteur doit être déplacée dans un deck, une défausse ou être piochée, elle est retirée du jeu à la place.


Rappelez-vous que les cartes Serviteur ne vous font pas piocher de carte lorsqu'elles sont détruites.



Capacités

RÈGLES DES CAPACITÉS

Vous devez toujours tenter de réaliser les capacités autant que possible. (Ainsi, « Détruisez 2 Monstres » n'en détruira qu'un seul s'il n'y en a qu'un en jeu.)

En cas d'incertitude sur la manière de procéder, vous êtes libres de décider. (Ainsi, « Un Allié gagne 1  » vous laisse choisir l'un des Alliés en jeu ; ou si plusieurs capacités sont résolues en même temps, vous décidez de leur ordre de résolution.)

Voici les deux règles les plus importantes. En cas de doute, vous trouverez des règles additionnelles page 21 pour vous aider à résoudre tous les différents types de capacités.

DISPONIBLE ET ÉPUISE



Les cartes en jeu peuvent être dans deux états différents : **Disponible** ou **Épuisé**. Les cartes entrent en jeu à l'état Disponible, et passent épuisées après avoir utilisé leur capacité « **Épuisez** : ».

Après cela, elles sont éloignées de la Piste de jeu afin de représenter leur état.

Elles sont toujours considérées comme étant en combat, mais ne peuvent plus activer leur capacité « **Épuisez** : ».

COÛT ADDITIONNEL

Certaines capacités peuvent avoir un coût à payer, celui-ci étant alors indiqué en gras.

Ainsi, la capacité de la plupart des cartes Château nécessite que vous payiez 1 Mana en plus d'épuiser le Château pour utiliser sa capacité.

Sbires & ligne arrière

Les quatre Sbires forment un type spécial de Monstre, intéressé par vos ressources (symbolisées par votre deck Alliance) plus que par votre Château.

La ligne arrière est la zone de jeu où les quatre cartes Sbires sont en jeu.

Lors de la phase Pillage, plus les Sbires de la ligne arrière seront forts, plus ils pilleront de cartes de votre deck Alliance. Attention : les joueurs perdent la partie si l'un des decks Alliance est vidé !


Les capacités peuvent cibler les Monstres de la ligne arrière tant qu'elles ne précisent pas que le Monstre ciblé doit être sur une rangée ou sur la ligne avant.



SBIRES



Les quatre Sbires possèdent la même capacité, concernée par le mot-clé « Pillage : ».

Pillage signifie que les Sbires restent en jeu sur la ligne arrière à moins qu'un Allié ne parvienne à en engager un et à le tirer sur une rangée durant la phase Alliance.

La Santé des Sbires passera probablement au-dessus de zéro grâce aux jetons Santé  durant la mise en place, ainsi que durant la partie grâce aux capacités des cartes Horde.

Seules les capacités donnant 1 jeton Santé  peuvent concerner un Squire détruit. Dès qu'un Squire détruit gagne 1 jeton Santé  il entre en jeu sur la ligne arrière.



Outsiders

L'Outsider est le chef de la Horde. Votre objectif est de le détruire afin de remporter la partie. L'Outsider démarre la partie à l'extérieur et sera invoqué durant celle-ci de la pile Outsider.

PILE OUTSIDER

Au début de la partie, la pile Outsider est vide.

Lorsque le niveau 1 du Portail est détruit, l'Outsider est invoqué dans cette pile. Parfois, d'autres cartes pourront également être placées dans la pile Outsider.

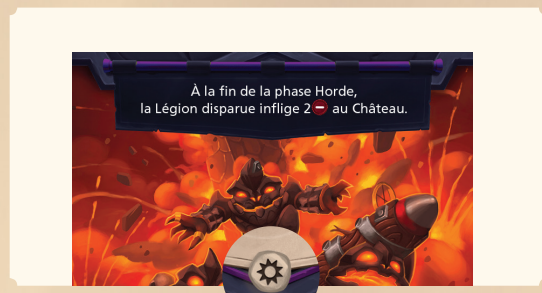
La pile Outsider est face visible et reste ordonnée, contrairement aux piles de défausse (l'ordre des cartes est important et ne doit pas être modifié).

TYPES D'OUTSIDER



Les Outsiders peuvent être de trois types différents : Enchanteur, Colossal ou Immortel. Leur type est identifiable par l'icône au bas de leur carte.

OUTSIDER ENCHANTEUR



Les Outsiders Enchanteurs possèdent une capacité spéciale sur la partie supérieure de leur carte appelée Enchantement.

L'Enchantement est actif pour l'ensemble de la partie, même lorsque l'Enchanteur n'est pas en jeu (lorsqu'il attend pour entrer dans la pile, lorsqu'il est dedans ainsi que lorsqu'il est détruit).

Vous remportez la partie à la fin du tour où vous détruisez l'Enchanteur.

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'affronter un Enchanteur, afin de démarrer rapidement.

OUTSIDER COLOSSAL



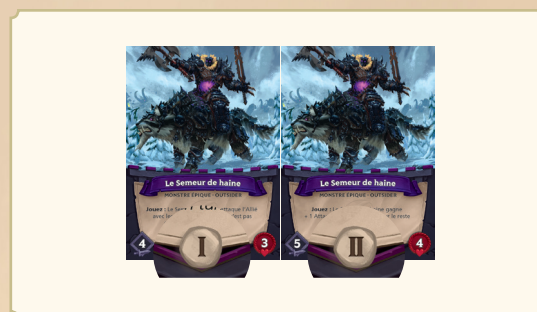
Un Outsider Colossal est associé à une ou plusieurs cartes, qui sont elles-mêmes des Monstres indépendants représentant ses servitudes.

Afin d'invoquer un Outsider Colossal, il faut que suffisamment de rangées adjacentes soient disponibles pour pouvoir l'accueillir avec toutes ses servitudes (si nécessaire, déplacez toutes les cartes Horde présentes sur la gauche).

L'Outsider et ses servitudes entrent en jeu en même temps avant de résoudre la moindre capacité « **Jouez** : » et doivent être placés dans l'ordre indiqué par le diagramme au bas de sa carte.

Si l'Outsider quitte la partie, ses servitudes restent en jeu et vice-versa : ce sont toujours des Monstres indépendants. Ainsi, pour gagner la partie à la fin du tour, il vous suffit de détruire l'Outsider, pas nécessairement ses servitudes.

OUTSIDER IMMORTEL



Un Outsider Immortel est composé de deux cartes ou plus, représentant chacune un niveau indiqué au bas de la carte en chiffres romains.

La capacité « **Détruit** : » du Portail ne placera que le niveau 1 de l'Outsider dans sa pile.

Lorsqu'un Outsider Immortel est détruit, placez son niveau suivant, si disponible, au bas de la pile Outsider. Ainsi, il sera probablement invoqué lors de la prochaine phase Horde. Vous ne remportez la partie qu'à la fin du tour où vous détruisez le dernier niveau de l'Outsider Immortel.

Déroulement : Phase Horde

Pour démarrer un nouveau tour, suivez les étapes suivantes :

1 RECEVOIR DU MANA

Chaque joueur reçoit un montant de Mana équivalent au bonus de Mana du Portail.



2 INVOQUER DES CARTES HORDE

Invoquez un nombre de cartes Horde équivalent au numéro de la Vague, indiqué en haut du Portail. Invoquez ces cartes du deck Horde, l'une après l'autre, en suivant les étapes indiquées dans le bandeau « *Invoquer des cartes Horde* » ci-contre.



3 INVOQUER DE LA PILE OUTSIDER

Invoquez toutes les cartes de la pile Outsider, l'une après l'autre, de haut en bas.

La pile Outsider démarre vide, cette étape est donc caduque jusqu'à ce que la pile se remplisse.

*La capacité « **Détruit** : » du Niveau 1 du Portail placera l'Outsider dans la pile Outsider. Il y a donc de fortes chances qu'il soit invoqué lors de la phase Horde suivante.*

4 FAIRE PIVOTER LE PORTAIL

Faites pivoter le Portail de 90° dans le sens horaire pour présenter un nouveau numéro de Vague pour la phase Horde suivante.

Passiez à la phase Alliance.

INVOQUER DES CARTES HORDE

Prenez une carte de la pile et suivez ces deux étapes :

1

En fonction du type de carte :

MONSTRE Placez la carte sur la rangée libre la plus à gauche et résolvez sa capacité « **Jouez** : ».

Si les six rangées sont occupées, placez la carte au bas de la pile Outsider (elle ne pourra pas être invoquée avant le tour suivant).

SORT Résolvez sa capacité « **Jouez** : » et défaussez-la.

AMÉLIORATION Résolvez sa capacité « **Jouez** : » qui vous dira de l'attacher à une autre carte (glissez la carte Amélioration sous la carte cible).

Lorsque la carte améliorée quitte la partie, défaussez également la carte Amélioration.

Dans le cas peu probable qu'il ne soit pas possible d'attacher une carte à une autre, placez la carte au bas de la pile Outsider.

2

Un joueur reçoit un montant de Mana équivalent au bonus de Mana de la carte, si disponible. Dans une partie coopérative, vous pouvez partager un bonus de +2 Mana entre les joueurs.



BONUS DE MANA
+2

BONUS DE MANA
+1

PAS DE BONUS DE MANA
(CES SYMBOLES CONCERNENT LE MODE COMPÉTITIF)



Phase Alliance

Au cours de la phase Alliance, chaque joueur peut effectuer ces actions autant de fois que désiré, et dans l'ordre désiré.

Résolvez entièrement une action avant de passer à la suivante. Une fois que tous les joueurs ont fini leurs actions, passez à la phase Traîtrise.

∞ JOUER DES CARTES ALLIANCE

Suivez ces trois étapes :

- 1 Payez le coût en Mana d'une carte de votre main.
- 2 Puis, selon le type de carte :

ALLIÉ OU TOUR Placez la carte sur une rangée libre et position Disponible.

SORT Défaussez-la. (Les Sorts n'entrent jamais en jeu, vous résoudrez sa capacité « Jouez : » à l'étape suivante).

AMÉLIORATION Attachez-la (glissez-la sous) une autre carte en jeu ou défaussez-la sans effet. Il n'y a pas de limite au nombre d'Améliorations qu'une carte peut posséder.

- 2 Résolvez les capacités « Jouez : » des cartes, si disponibles.

∞ UTILISER LES CAPACITÉS « ÉPUISEZ : »

Épousez une carte possédant une capacité « Épousez : » pour résoudre ces capacités.

En plus des capacités inscrites sur les cartes, tous les Alliés et Château possèdent une capacité « Épousez : » indiquée dans la colonne à droite. Celles-ci sont également rappelées à la dernière page de ce livret.

Pour plus d'informations sur les capacités « Épousez : », rendez-vous page 10.

∞ DÉFAUSSER DES CARTES ALLIANCE

Défaussez un Allié ou une Tour en jeu.

Cette action vous sert généralement à défausser une Tour sans aucune charge de **+** restant, ou parfois un Allié qui ne vous est plus utile.

CHARGES DES TOURS

La capacité « Jouez : » d'une Tour y ajoutera souvent **+**. Ces jetons sont en quelque sorte des charges, puisque leur capacité dira en général : « Épousez, retirez 1 **+** : »

CAPACITÉ « ÉPUISEZ : » DES ALLIÉS

Tous les Alliés possèdent une capacité universellement utilisable bien qu'elle ne soit pas inscrite sur la carte.

DÉPLACER OU ÉCHANGER POSITION

« Épousez : Déplacez cet Allié sur une rangée libre (sans carte Alliance). »

« Épousez cet Allié ainsi qu'un autre : Ces deux Alliés échangent leur position »

Bien que vous puissiez jouer tous les Alliés sur une rangée libre, vous souhaiterez peut-être les déplacer d'un tour à l'autre afin de choisir leur cible lors de la phase Combat.

ENGAGER (SBIRE)

« Épousez : Déplacez un Monstre de la ligne arrière sur la rangée de cet Allié ».

Cette capacité vous permettra de attaquer des Sbires durant la phase Combat. Si vous ne le faites pas, il vous pilleront, vous forçant ainsi à défausser ces cartes de votre deck.

CAPACITÉ « ÉPUISEZ : » DES CHÂTEAUX

Tous les Châteaux possèdent une capacité universellement utilisable bien qu'elle ne soit pas inscrite sur la carte.

PIOCHEZ

« Épousez, payez 1 Mana : Piochez une carte ».



Phase Traîtrise

Résolvez ces deux étapes dans l'ordre.

1 RÉSOLVEZ LA CARTE TRÂITRISE

Révéléz la carte supérieure du deck Horde et placez-la face visible sur la défausse Horde : ce sera la carte Traîtrise pour ce tour.

Ignorez toutes ses capacités et cherchez les symboles ⚡ et ⚡ sur les côtés.

Résolvez les effets ci-dessous selon les symboles de la carte.

MONSTRE RENFORCÉ

Si le symbole se trouve sur le côté gauche de la carte, le Monstre sur la rangée la plus à gauche est renforcé. Si le symbole se trouve sur la droite, c'est le Monstre de la rangée la plus à droite.

S'il n'y a qu'un seul Monstre au Front, il est considéré à la fois comme étant le plus à gauche et le plus à droite.

⚡ BONUS D'ATTAQUE

Le Monstre renforcé (voir cartouche ci-dessus) gagne un nombre de jetons ⚡ équivalent au nombre de symboles ⚡ présents sur la carte Traîtrise.

Chaque jeton ⚡ améliore l'Attaque du Monstre renforcé pour le reste du tour, tel qu'expliqué page 8.

CARTE TRÂITRISE

LE MONSTRE
LE PLUS
À GAUCHE
GAGNE 1 ⚡





LE MONSTRE
LE PLUS
À DROITE
GAGNE 2 ⚡

⚡ CAPACITÉ TRÂITRISE

Résolvez la capacité « **Traîtrise :** » inscrite sur la carte Traîtrise et ignorez TOUTES les autres capacités (« **Jouez :** », « **Détruit :** », etc.).

Parfois, cette capacité ne fera pas référence au Monstre renforcé. En pareil cas, l'identification précise du Monstre renforcé n'est pas nécessaire.

Si la capacité parle d'« un Allié » ou d'« un Monstre » sans autre précision, vous êtes libre de choisir. Cette règle s'applique à toutes les capacités.

CARTE TRÂITRISE



Exemple :
Chaque joueur Alliance défausse une Amélioration de sa main.

Le Monstre renforcé est ici celui de la rangée la plus à droite (n'a ici aucune importance).

2 ⚡ RÉACTIONS DE L'ALLIANCE

Chaque joueur peut effectuer ces actions autant de fois que désiré, et dans l'ordre désiré.

- Jouer des cartes possédant la capacité « ⚡ Jouez : ».
- Utiliser les capacités « ⚡ Épuisez : » sur les cartes Disponible.

Remarque : les capacités et cartes portant le symbole ⚡ peuvent également être utilisées durant la phase Alliance.

Vous pouvez décider d'utiliser ces cartes spéciales et leurs capacités afin d'ajuster vos plans en lien avec la phase Traîtrise.

Une fois que tous les joueurs ont fini leurs actions, passez à la phase Combat.



⚡ JOUEZ
SORT



CAPACITÉ
⚡ ÉPUISEZ

Phase Combat

Suivez les étapes suivantes **pour chaque rangée**, de gauche à droite.

Assurez-vous de résoudre intégralement une rangée avant de passer à la suivante.

1 COMBAT HORDE

Résolvez la capacité « **Combat** : » de tout Monstre de la rangée.

2 COMBAT ALLIANCE

Résolvez la capacité « **Combat** : » de tout Allié ou Tour de la rangée.

3 ATTAQUE

Monstres et Alliés se attaquent (voir case à droite) tandis que les Tours restent en attente.

4 RÉSOUDRE LA RANGÉE SUIVANTE

Répétez les trois étapes précédentes pour la rangée suivante sur la droite.

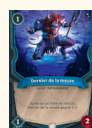
Une fois les six rangées résolues, passez à la phase Pillage.

COMBAT DE SBIRES

Les quatre cartes Spires possèdent 0 en Attaque. Leur capacité leur donne +1 Attaque par jeton Santé **+** présent sur eux.

Tous les Spires possédant 4 ou plus d'Attaque possèdent également Piétinement, visant donc le Château avec leurs dégâts excédentaires.

L'ALLIÉ
ATTAQUE
LE PORTAIL



LE
MONSTRE
ATTAQUE
LE
CHÂTEAU



LE MONSTRE ET
L'ALLIÉ SONT
ENGAGÉS ET SE
ATTAQUENT L'UN
L'AUTRE

ALLIÉ NON ENGAGÉ

Si la rangée possède un Allié non engagé (**Disponible** ou **Épuisé**), l'Allié attaque le Portail, infligeant un nombre de dégâts **-** équivalent à sa valeur d'Attaque.

Si le Portail est détruit, résolvez sa capacité « **Détruit** : » et remplacez-le par le Portail de niveau suivant.

MONSTRE NON ENGAGÉ

Si la rangée possède un Monstre non engagé (**non opposé à un Allié**), le Monstre attaque le Château, infligeant un nombre de dégâts **-** équivalent à sa valeur d'Attaque.

Pour plus de fluidité, déplacez simplement le jeton Santé Château sur la Piste de jeu pour garder trace du gain ou de la perte de Santé du Château.

Remarque : une Tour n'est pas un Allié, et un Monstre engagé à une Tour attaque donc le Château.

MONSTRE CONTRE ALLIÉ

Si la rangée contient un Monstre et un Allié (**Disponibles** ou **Épuisés**), ils se attaquent l'un l'autre, s'infligeant des dégâts **-** correspondant à leur niveau d'Attaque.



Phase Pillage

Suivez ces deux étapes :

1 PILLAGE

Chaque **Monstre de la ligne arrière** (principalement des Sbires) pille l'Alliance. Un Monstre pille un nombre de cartes correspondant à sa valeur d'Attaque.

Lorsqu'une carte est pillée, chaque joueur Alliance place la carte supérieure de son deck sur sa pile de défausse.

La capacité « **Pillage** : » des Monstres situés sur la ligne arrière est également résolue durant cette étape.

Vous pouvez décider de l'ordre de résolution des pillages des Monstres et de leur capacité « **Pillage** : » (ceci est une règle générale pour toutes les capacités se déclenchant simultanément).

2 RETOUR DES PILLEURS

Chaque Monstre indiqué comme « Pillard » retourne sur la ligne arrière. Cette action consiste généralement à ramener les Sbires engagés lors de la phase Combat.

Enfin, passez à la phase Résolution.



Exemple : Sur la ligne arrière, le Sbirre situé à droite possède une valeur d'Attaque de 0 car il possède un jeton Santé et un jeton -1 Attaque. Il ne peut donc pas piller.

Les deux autres Sbires de la ligne arrière possèdent respectivement 3 et 1 Santé : les joueurs de l'Alliance défaussent chacun les 4 premières cartes de leurs decks.

Lors de la seconde étape de la phase Pillage, les Sbires engagés (qui n'ont pas utilisé Pillage) retournent sur la ligne arrière.

Phase Résolution

Si l'Outsider a été détruit à ce tour, vous l'emportez !

Sinon, suivez les étapes suivantes :

- Retirez tous les jetons temporaires . Les Armures sont régénérées : retournez tous les sur leurs côtés .
- Rendez Disponibles toutes les cartes Épuisées.
- Les joueurs défaussent des cartes pour n'en avoir plus que 7 en main.
- Démarrez un nouveau tour par la phase Horde.

VOUS ÊTES PRÊTS À JOUER !

Vous possédez toutes les informations nécessaires pour démarrer votre première partie.

Durant celle-ci, assurez-vous de garder la carte Aide de jeu à portée de main et de **vous référer au glossaire situé à la fin de ce livret** pour vérifier les termes que vous trouverez sur les différentes cartes.

Amusez-vous bien et bonne chance !

Mode Coopératif

Les règles ci-dessus sont valides pour les modes de jeu solo et coopératif. Pour plus de clarté, nous vous rappelons ici les points principaux à garder en tête pour une partie coopérative à 2 joueurs :

- Les deux joueurs reçoivent le Mana indiqué par le Portail. Rappelez-vous qu'il existe différents Portails pour le mode coopératif.
- Les deux joueurs défendent le même Château et combattent sur les mêmes 6 rangées du champ de bataille.
- Les deux joueurs sont affectés ensemble par le Pillage : ils défaussent tous les deux le nombre total de cartes de leurs decks.
- Un seul joueur au choix pioche une carte lorsqu'un Monstre est défaussé.
- Un seul joueur reçoit le bonus de Mana offert par une carte Horde si celui-ci est égal à 1 (à partager si supérieur)



Mode Compétitif

Le mode **Compétitif** est une autre manière de jouer à *Skytear Horde* à 2 et 3 joueurs.

L'un des joueurs contrôle la Horde, tandis qu'un autre joueur (ou deux) suit les mêmes règles que dans un mode solo ou coopératif.

Le joueur Horde jouera un peu comme un maître du jeu dans un jeu de rôle, s'assurant que l'Alliance aura un challenge intéressant à relever !

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place expliquée page 6.

Assurez-vous notamment de :

- Choisir un set de Portails de type « Compétitif » ;
- Placer le jeton Mana de la Horde sur 0. Le joueur Horde ne recevra pas de Mana du Portail. Il recevra du Mana après l'invocation d'un certain type de cartes Horde.
- Le joueur Horde pioche 5 cartes et peut procéder à un mulligan, tout comme les joueurs Alliance.

Pour jouer une partie en mode compétitif, suivez les règles suivantes en plus des règles expliquées auparavant.

INVOQUER DES CARTES HORDE

Au lieu d'invoquer des cartes Horde depuis le deck Horde, le joueur Horde les invoque depuis sa main.

Le joueur Horde peut invoquer des cartes sur les rangées libres de Monstres. Les Outsider Colossaux doivent suivre les règles habituelles.

Avant d'invoquer une carte Horde, le joueur Horde peut payer 1 Mana pour invoquer cette carte **Dissimulée** (voir glossaire).

Invoquer des cartes Horde ne coûte pas de Mana. Après que le joueur Horde a joué une carte, il reçoit du Mana correspondant au chiffre romain inscrit dans le coin supérieur gauche.

ZÉRO, I, OU 2 MANA POUR LE JOUEUR HORDE **2 OU 1 MANA POUR L'ALLIANCE**



ÉTAPES ADDITIONNELLES DE LA PHASE HORDE

À la fin de la phase Horde, suivez ces étapes :

- 2 Le joueur Horde peut exécuter les actions ci-dessous autant de fois que désiré et dans l'ordre désiré.
- 3 Le joueur Horde pioche 1 carte Horde.
- 4 Le joueur Horde reçoit 1 Mana.

Tous les Monstres non-Sbire possèdent la capacité « Épuisé : » suivante :

DÉPLACER OU ÉCHANGER DES MONSTRES

• Épuisé :

Déplacez ce Monstre sur une rangée sans Monstre.

• Épuisez ce Monstre et un autre :

Échangez la position de ces deux Monstres

ÉPUISER UN ALLIÉ

Épuisez, dépensez 2 Mana :

Épuisez un Allié engagé avec un Monstre.

PIOCHER & PLANIFIER TAÎTRISE

Dépensez 1 Mana : Piochez une carte Horde.

Puis, vous pouvez placer une carte de votre main sur le dessus du deck Horde (c'est ainsi vous qui choisissez la prochaine carte Traîtrise).

DISSIMULER UN MONSTRE

Dépensez 1 Mana : Dissimulez un Monstre sans jeton, capacité « **Jouez :** » ou Amélioration (voir *Dissimuler* dans le glossaire).

Puis, vous pouvez réarranger tous les Monstres dissimulés afin que l'Alliance ne sache pas qui se trouve où.

UTILISER LA CAPACITÉ DU PORTAIL

Les Portails possèdent une capacité pouvant être utilisée comme une action une fois par tour. Si nécessaire, payez leur coût en Mana, puis résolvez leur capacité.

Aperçu de l'Alliance

PAR OÙ COMMENCER ?

Si vous possédez l'ensemble de la collection des 8 decks préconstruits Horde et des 8 decks préconstruits Alliance, vous possédez déjà 64 combinaisons de jeu... et ce, même sans comptabiliser les Outsiders additionnels et les decks personnalisés !

À moins que vous adoriez l'idée de piocher aléatoirement dans ces choix à chaque partie, vous pouvez vous sentir un peu dépassé par cette diversité.

Le cadre situé à droite vous guidera dans une approche progressive pour découvrir un beau panel de la diversité offerte par les decks de cette collection.

Amusez-vous bien et bonne chance à vous !

PLAN DE BATAILLE

Prenez un deck Alliance – préconstruit ou personnalisé – et partez à la confrontation contre toutes les Hordes de la collection, en suivant l'ordre proposé page suivante.

Si vous ne souhaitez pas choisir de deck Alliance, suivez l'ordre ci-dessous : commencez avec les Métamorphes Liothan et finissez avec les Divinateurs Nupten.

Si vous remportez 6 parties ou plus, vous pouvez vous estimer victorieux. Il est alors temps de défendre un autre Royaume avec un autre deck.

DECKS SKYTEAR HORDE :



LIOCHAN : MÉTAMORPHES

Boostez votre production de Mana pour jouer de nombreux Alliés. Prenez garde à leur Santé et ils vous mèneront jusqu'à la victoire.



TAULOT : PARTISANS

Renforcez vos Alliés, affaiblissez vos ennemis. Prenez lentement mais sûrement l'avantage jusqu'à passer maître du champ de bataille.



KURUMO : GUERRIERS

La vitesse est le maître mot de la partie ! Les Améliorations viendront renforcer vos Alliés relativement faibles, mais n'oubliez pas que la meilleure défense, c'est l'attaque !



NUPTEN : ILLUSIONNISTES (COMPLEXE)

L'ensemble de votre deck est guidé vers un objectif : retarder la Horde jusqu'à ce que vos trois puissants mentalistes parviennent à la décimer.

DECKS MONOLITHS :



LIOCHAN : EXÉCUTANTS

Des troupes remplaçables viendront renforcer vos Sorts et Tours et permettront à de puissants Alliés d'apparaître. Ce deck permet un bon soin ainsi qu'une récupération accrue de Mana.



TAULOT : GARDIENS

Vous pouvez compter sur une large structure de Tours et de totems pour atteindre vos objectifs : invoquer des Alliés et utiliser Mutaforme pour détruire les Sbires.



KURUMO : ARTIFICIERS

Un deck Kurumo abritant de puissants combattants. Assurez-vous de les renforcer et de les améliorer pour en faire des adversaires redoutables !



NUPTEN : DIVINATEURS (COMPLEXE)

Optimisez votre main afin de repousser la Horde avec de la magie temporelle. Les effets de ce deck sont incroyablement variés et imprévisibles.

Aperçu de la Horde

Vous trouverez ci-dessous une présentation de chaque Horde ainsi que de leur style de jeu et niveau de difficulté.

Les Hordes ont été composées en augmentant progressivement la difficulté et la complexité.

Nous vous suggérons de les jouer dans l'ordre ci-dessous : commencez avec les Renégats et finissez avec la Couvée.

La carte Outsider présentée à côté de chaque deck est une suggestion. Si vous suivez le plan de bataille (page précédente), nous conseillons de choisir un nouvel Outsider de manière aléatoire après avoir remporté 4 parties avec le même deck Alliance.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ TOTALE

Pour calculer le niveau de difficulté d'un set donné, ajoutez les modificateurs ci-dessous à la difficulté de base choisie lors de la mise en place (notée de 1 à 5, voir page 7).

- +0 pour les Hordes faciles.
- +0.5 pour les Hordes moyennes.
- +1 pour les Hordes difficiles.
- +0.5 pour l'*Outsider ancestral* ou l'*Ambassadeur silencieux*.
- +1 pour chaque carte d'un Outsider colossal

DECK SKYTEAR HORDE :



RENÉGAT (FACILE)

De funestes chevaucheurs coordonnent les opérations de trolls, de yétis et de géants du froid, formant ainsi un mur impénétrable entre l'Alliance et leur Outsider : le Semeur de Haine.



MORT-VIVANT (MOYEN)

Le Barron du trépas lèvera une armée d'esprits, de défunts et d'onis afin de renforcer ses rangs. Mieux vaut aimer les squelettes !



PRÉDATEUR (DIFFICILE)

Une Horde de carnassiers sauvages part à l'assaut de votre Château. Repoussez-les tant bien que mal pour encaisser l'arrivée du Seigneur bestial.



CAUCHEMAR (DIFFICILE)

Monstres mythiques, harpies, chimères et golems asserviront votre Alliance jusqu'au bout. L'arrivée de la Matriarche Onirique achèvera de transformer le rêve en cauchemar.

DECK MONOLITHS :



MONOLITHS (FACILE)

D'immenses monoliths renforcent les Sbires enfonçant vos rangs et pillant votre deck Alliance. Quel est ce pouvoir mystérieux qui renforce ces monoliths ?



ABYSSAUX (MOYEN)

La Demoiselle silencieuse dissimulera ses monstrueuses créatures marines pour mieux les faire déferler sur vos lignes de défense. Les affronterez-vous vaillamment ou tenterez-vous de les révéler par la force ?



RAMPANTS (DIFFICILE)

Tentez de renvoyer les coups au Portail renforcé par l'infestation, tandis qu'il se déploie en rampant sur les rangées, débauchant plantes, champignons et spores de tous les côtés.



LA COUVÉE (DIFFICILE)

Une Horde d'insectoïdes voraces proliférant sur la ligne arrière, dévorant et pillant tout ce qui passe à portée. Aucun deck Alliance n'est à l'abri de cette nuée !

Histoire

« Temrup est plus puissant que jamais. Ses légions maudites marchent sur nos terres, et le nombre de ses fanatiques croît jour après jour. Mais il n'est pas venu le temps du désespoir : l'étincelle de l'espérance brille intensément, car nous savons à présent comment les défaire. »

- Khepiax, Dame de la foudre

Le temps a passé depuis la découverte du tombeau de Temrup et sa première menace sur tous les habitants d'Olan Taa. Depuis presque un an, les quatre Royaumes et les territoires libres qui les entourent ont connu une guerre sans relâche, épuisant leurs civilisations jusqu'au bord de l'effondrement. Les derniers bastions, érigés alors pour barrer l'avance de Temrup, ne sont plus guères que des avant-postes à l'agonie.

La Horde paraît inarrêtable, et même les cités insulaires les mieux défendues, réputées imprenables, sont en état de siège. Entre la Couvée – une race de golems insectoïdes contrôlée par une ruche skytearienne – et les mystérieux monstres marins dénommés les Abyssaux, les forces menaçant l'avenir d'Olan Taa semblent infinies.

Des monolithes cyclopes émergent sur la terre, annonçant l'arrivée imminente de la Horde et la destruction qui l'accompagne. De formes toujours différentes, ils apparaissent dans un fracas retentissant signifiant la condamnation des lieux.

Beaucoup d'armées des Royaumes déchus ont tenté de les atteindre afin d'en comprendre le pouvoir, pour étudier leur rôle au sein de la conquête de Temrup. Mais personne jusqu'à là n'a réussi. Les monolithes sont bien protégés par les rangs de la Horde et restent hors d'atteinte.

Des héros légendaires des quatre coins d'Olan Taa sont appelés à combattre côte à côte en ces temps maudits. Les ennemis éternels doivent ravalier leurs vieilles rengaines et combattre main dans la main au nom de l'Alliance. Sous leur bannière, l'humanité pourrait parvenir à bloquer l'avancée de la Horde de Temrup et à découvrir l'origine de son pouvoir.

Découvrez l'histoire de Skytear dans les quatre ouvrages papier sur www.playskytear.com.

Decks personnalisés



Les règles de constitution de decks Alliance personnalisés dépendent du Château utilisé.

Le dos d'une carte Château indique quelle faction (couleur) peut être ajoutée et quelle faction est limitée, ainsi que la rareté acceptée des cartes.

Dans l'exemple ci-dessus, vous ne pouvez posséder que 6 cartes mythiques de la faction bleue Liothan (Rappel : au cas où vous auriez des difficultés avec les couleurs, la rune de la faction est également imprimée en filigrane sur les parchemins des cartes).

Certaines restrictions ont été insérées dans le cas d'éventuelles extensions où vous trouverez, par exemple, que les Métamorphes (actuellement présents uniquement dans la faction Liothan) pourront également être ajoutés aux Taulot ou Nupten.

Ne tenez pas compte de l'icône set de la carte Château : en effet, vous pouvez inclure des cartes du set de votre choix (*Skytear Horde*, *Monoliths*, etc.) lors de la confection de vos decks.

La seule règle non écrite sur les cartes Château concerne la rareté des cartes : en comptant tous les decks de l'Alliance, il ne peut y avoir qu'une seule copie d'une carte mythique (M) ou légendaire (L), 2 copies d'une carte rare (R) et 3 copies d'une carte de base (B).

Visitez www.playskytear.com/Horde pour obtenir plus de decks et partager le vôtre avec la communauté !



Set Skytear Horde

Cette section concerne les joueurs qui possèdent le set de base de *Skytear Horde* et souhaitent l'intégrer à *Monoliths*.


DIFFICULTÉ ET DECK HORDE

Monoliths introduit une nouvelle manière de varier la difficulté en modifiant le deck Horde et non plus seulement les Portails.

Si vous possédez l'extension *Challenge*, vous pouvez jouer avec les quatre Hordes du set de base en utilisant le nouveau système de difficulté.

Sinon, réglez le niveau de difficulté en choisissant les Portails correspondants du set de base *Skytear Horde* et prenez toutes les cartes de la Horde correspondante pour former votre deck Horde. Dans pareil cas, rappelez-vous que le niveau 1 du Portail possède :
« Détruit : placez l'Outsider dans la pile Outsider ».

SET ORDINAIRE


Les cartes Horde du set original possédant l'icône  dans le coin supérieur droit sont du set Ordinaire. Il y avait 4 cartes dans la boîte de base *Skytear Horde* et 4 autres dans les extensions *Nupten* et *Utsesh*.

Nous ne recommandons plus leur utilisation dans les decks Horde car elles ralentissent la mise en place du jeu, que nous aimons simple et rapide.

Cependant, si ces étapes supplémentaires ne vous dérangent pas, ajoutez ces cartes au deck Horde pour renforcer la puissance des Spires. (*Spoiler* : nous prévoyons un nouveau set Horde avec ces cartes en particulier à venir...)


FORMULATION DES CAPACITÉS

Skytear Horde n'incluait pas de jetons temporaires pour garder une trace des variations d'Attaque et d'Armure qui duraient « pour le reste du tour ».

Toutes les capacités écrites : « ... gagne +X Attaque pour le reste du tour » sont équivalentes à « ... gagne X  ».

Ainsi un fonctionnement similaire pour « -X Attaque et +X Armure pour le reste du tour ».

Les capacités donnant « -X Santé pour le reste du tour » ne sont jamais marquées par des jetons. Ce n'est pas un type d'effet que nous avons utilisé dans *Monoliths* et nous ne souhaitons plus l'utiliser à l'avenir.

Le mot « dégât » a été remplacé par .

CHANGEMENT DE RÈGLES

Parmi les nombreux petits changements de règles, il est à retenir que la modification principale depuis le premier set concerne la capacité universelle d'épuisement pour les Alliés, qui peuvent ainsi tous engager les Spires.

Référez-vous à la section *Resources* de www.playskytear.com/Horde pour une liste complète des changements d'un set à l'autre.

Règles des capacités

Les sections précédentes de ce livret ont laissé de côté les capacités non nécessaires au lancement d'une première partie.

Le glossaire complétera cette section pour toute terminologie nécessitant des précisions.

RÈGLES GÉNÉRALES DES CAPACITÉS

Si la capacité d'une carte contredit le livret, la carte a préséance. Si une capacité dit que vous pouvez faire quelque chose et qu'une autre le contredit, c'est la contradiction qui prend la préséance. Les capacités ne peuvent interagir qu'avec les cartes en jeu. (Plus précisément : le Château, le Portail, les Alliés, les Tours, les Monstres et leurs Améliorations.)

DÉCLENCHEMENT DES CAPACITÉS

Le déclenchement des capacités se résout à un moment spécifique. Elles sont soit précisées par un déclencheur simple (Jouez, Combat, Détruit) ou lors d'un enchaînement spécifique (« Après... »).

« Lorsque X est détruit », « Après que X est détruit », et « Détruit : » se déclenchent toutes en même temps.

De la même manière « Jouez : », « Lorsque X entre en jeu », « Après que X entre en jeu », etc.

Vous devez résoudre entièrement une capacité dans l'ordre indiqué avant de passer à une autre capacité. Une capacité déclenchée ayant été résolue reste active pour toute la durée spécifiée, même si la carte est détruite (Ainsi, l'*Arpenteur du vent* : « Combat : Un Spire ayant 4 ou moins de valeur d'Attaque ne peut pas piller pour le reste du tour. »)

Une fois résolue, la capacité restera active pour le reste du tour, même si l'*Arpenteur du vent* est détruit.

CAPACITÉS STATIQUES

Les capacités statiques n'ont pas besoin de timing spécifique pour se déclencher. Elles sont simplement actives tout au long de la présence de la carte en jeu. Ainsi, « Les autres Monstres gagnent +1 Attaque » confère ce bonus à tous les Monstres en jeu jusqu'à ce que la carte quitte la piste de jeu. Les capacités statiques modifiant les valeurs d'Attaque et d'Armure ne confèrent pas de jetons. Si vous souhaitez utiliser des jetons pour vous rappeler des capacités statiques, placez les jetons à côté des cartes plutôt que dessus, car les capacités des cartes **ne pourront pas** interagir avec ces jetons (« Retirez tous les jetons, etc. »).

CAPACITÉS REMPLAÇANTES

Ce sont les capacités formulées de la manière suivante : « Si X, faites Y ». *Armure* en est le meilleur exemple (si la carte prend 1 dégât, utilisez 1 d'Armure à la place). L'effet remplacé n'a pas lieu.

S'il y a plusieurs capacités remplaçantes tentant de remplacer le même effet, résolvez-les l'une après l'autre dans l'ordre de votre choix. Il est ainsi fort possible que vous ne résolviez qu'une seule de ces capacités remplaçantes, car les autres n'auront plus rien à remplacer.



Glossaire

ADJACENT

Deux rangées sont dites adjacentes si elles sont l'une à côté de l'autre. Deux cartes sont dites adjacentes si elles sont placées sur des rangées adjacentes.


ARMURE

À chaque tour, une carte possédant Armure évite un nombre de dégâts qu'elle devait recevoir équivalent à sa valeur d'Armure. Ainsi, une carte possédant Armure 2 peut prévenir 2 dégâts par tour ou deux fois 1 dégât venus d'effets différents lors d'un même tour.

Placez les jetons Armure  sur les cartes possédant Armure et retournez-les sur leur face négative  pour garder une trace de leur usage du tour (retournez-les à nouveau lors de la phase Résolution).

Une carte possédant Armure X recevant Armure Y (ou +Y Armure) se retrouvera avec X+Y Armure. Une valeur d'Armure négative équivaut à zéro si la carte reçoit des dégâts. Si tous les dégâts entrants sont ainsi évités, la carte n'est pas considérée comme blessée. Armure est utilisé avant Barrière.


ASSAUT X

Infligez X dégâts  au Portail ou à l'Outsider (l'Outsider doit être en jeu pour être blessé, et non sur la pile Outsider).




ATTAQUE

Lorsqu'un effet fait référence à l'Attaque d'une carte, vous devez vous baser sur la valeur d'Attaque imprimée sur la carte, altérée par les jetons et autres effets temporaires. Il n'y a pas de valeur d'Attaque minimum ou maximum. Si une valeur d'Attaque devient négative due à certaines capacités, considérez qu'elle vaut zéro.


ATTAQUER

Lorsqu'un Allié ou un Monstre attaque, il inflige un nombre de jetons Dégât  équivalent à son Attaque.



BARRIÈRE

Si une carte possédant Barrière et pas de jeton Dégât  se voit infliger des dégâts , placez un seul jeton Dégât  sur cette carte. Armure est utilisée avant Barrière.

BLESSÉ

Une carte est blessée lorsqu'elle reçoit un ou plusieurs jetons .

BLESSÉ - PLUS BLESSÉ

La carte possédant le plus de jetons Dégât . Ne prenez pas en compte les cartes ne possédant pas de jeton Dégât .

CAPACITÉ

À l'exception des capacités universelles, toutes les capacités sont marquées sur les cartes.

Le titre de la carte et son sous-type (ex. : Métamorphe) ou qualificatif (ex. : Épique) ne sont pas considérés comme des capacités.

Si une carte perd toutes ses capacités ou copie celles d'une carte, cela inclut également les capacités universelles. Voir page 10 pour plus de règles sur les capacités et page 21 pour plus de détails.

CARTE LA PLUS FAIBLE

La carte en jeu possédant la valeur d'Attaque la plus basse (tout jeton ou effet inclus). En cas d'égalité, considérez la Santé la plus basse (tout jeton ou effet inclus). S'il y a encore égalité, les joueurs de l'Alliance décident.


CARTE LA PLUS FORTE



La carte en jeu possédant la valeur d'Attaque la plus élevée (tout jeton ou effet inclus). En cas d'égalité, considérez la Santé la plus élevée (tout jeton ou effet inclus). S'il y a encore égalité, les joueurs de l'Alliance décident.

CHARGER À GAUCHE/À DROITE

Pour charger à gauche ou à droite, placez le Monstre dans la rangée libre la plus à gauche ou la plus à droite. Pour charger l'Allié le plus faible/le plus fort, placez le Monstre sur la rangée du plus faible/fort Allié **non engagé**, si disponible.

DÉGÂT

Lorsqu'une carte prend un dégât, placez-y autant de jetons Dégât  pour garder une trace de sa variation de Santé.

Toute formulation du type : « Infligez/recevez X  » ou « Infligez X dégât(s) » est considérée comme un dégât. Les capacités formulées comme « -X Santé pour le reste du tour » ou « retirez/perdez X  » (comme Guérilla) ne sont pas considérées comme des dégâts. Cette distinction est particulièrement importante pour l'utilisation ou non d'Armure.

DESTRUCTION

Lorsque la Santé d'une carte atteint 0 ou moins, suivez les étapes suivantes :

- 1 Réolvez ses capacités « **Détruit** : ».
- 2 Défaussez ses jetons et améliorations.
- 3 La carte quitte la partie en fonction de son type :

MONSTRE/ALLIÉ Placez-la dans sa pile de défausse.

SBIRE/OUTSIDER Placez-la sur le côté.

PORTAIL Remplacez la carte afin d'afficher le niveau suivant de Portail dans la position supérieure. Ces cartes ayant deux faces, il se peut qu'il faille placer la carte qui vient d'être détruite.

Cette séquence d'étapes interrompt toute capacité en cours de résolution et ne peut être interrompue par d'autres capacités.

Glossaire

Elle est également irréversible. Ainsi, toute carte en cours de destruction le sera même si sa Santé remonte au-dessus de zéro.

Cette séquence est également déclenchée lorsque la carte va quitter la partie sans être détruite (lorsque la carte est reprise en main ou placée dans la pile de l'Outsider).

Dans ces cas-là, la troisième et dernière étape de la séquence est modifiée, puisque la carte part pour une autre destination (main, pile Outsider, etc.).

« DÉTRUIT : »

Voir *Destruction*.

DISSIMULÉ

Un Monstre dissimulé est une carte Horde face cachée sur une rangée. Il est considéré comme un Monstre Serviteur de Santé 1 et d'Attaque 0.

À la fin de la phase Alliance, toutes les cartes dissimulées d'une rangée sont révélées de gauche à droite. Pour révéler un Monstre dissimulé, retournez la carte face visible et invoquez le Monstre sur la rangée.

Si une capacité (de l'Alliance ou de la Horde) vient affecter un Monstre dissimulé, révélez le Monstre dissimulé. Puis, si la carte était un Monstre, résolvez à la place les effets du Monstre. Si la carte était un Sort ou une Amélioration, résolvez l'effet autant que possible. Les Monstres possédant des jetons ou des Améliorations ne peuvent pas être dissimulés.

ENGAGÉ

Un Allié est engagé si un Monstre se trouve sur la même rangée, et vice-versa.

Le Monstre engagé par l'Allié est le Monstre se trouvant sur la même rangée, et vice-versa.

ENGAGÉ - NON ENGAGÉ

Un Allié est non engagé s'il n'y a pas de Monstre sur la même rangée, et vice-versa.

ENGAGÉ - NE PEUT PAS ENGAGER/ ÊTRE ENGAGÉ

Si un Monstre est invoqué face à un Allié qu'il ne peut pas engager, invoquez celui-ci sur la rangée libre la plus proche possible, ou placez-le dans la défausse Outsider si aucune rangée n'est disponible. Un Allié ne peut pas être placé sur la rangée d'un Monstre qu'il ne peut pas engager.

ÉPIQUE

Épique est la classe des cartes Monstre les plus forts. Certaines capacités ne peuvent pas cibler les cartes épiques, comme « Détruisez un Monstre non épique ». Une capacité ciblant un Monstre peut également cibler un Monstre épique.

FRONT

La zone de jeu où se trouvent les 6 rangées.

FUGACE X

Après avoir attaqué un Monstre pour la première fois du tour, un Allié possédant Fugace peut se déplacer à X rangées de distance, ce qui peut lui permettre de réattaquer à ce tour.

Un tel déplacement ne demande pas à l'Allié de s'épuiser.


Fugace se déclenche avant toute capacité « Détruit : » d'un Monstre.

RECEVEZ X MANA


Un joueur Alliance de votre choix reçoit X Mana.


Les joueurs ne peuvent pas posséder plus de 10 Mana.

GUÉRILLA X

Retirez X jetons  d'un Sbiro se trouvant au Front ou sur la ligne arrière (Armure ne protège pas de cette capacité).

HÉROÏQUE X



Tant que cette créature possède 1 ou plusieurs jetons Dégât , elle gagne +X Attaque.

Une carte possédant Héroïque X recevant Héroïque Y possèdera Héroïque X+Y. Cependant, la carte ne reçoit pas de jetons . Vous pouvez cependant en placer à côté pour vous en rappeler (voir Capacités Statiques page 21).

« JOUEZ : »


La capacité « Jouez : » d'une carte se déclenche lorsque la carte est jouée. Monstres, Alliés et Tours doivent intégrer une rangée avant qu'une capacité « Jouez : » soit résolue.

MUTAFORME X

Répétez X fois : « placez 1  ou 1  » sur la carte. Le type de jeton peut changer à chaque répétition.

PIÉTINEMENT

Lorsqu'une créature possédant la capacité Piétinement attaque au cours de la phase Combat et qu'elle inflige assez de dégâts pour détruire son adversaire, les dégâts supplémentaires sont infligés à la structure ennemie (Portail ou Château).

Ainsi, si un Monstre possédant 3 de valeur d'Attaque et Piétinement attaque un Allié possédant 1 de Santé, il lui inflige le dégât nécessaire pour le détruire et reporte les 2 dégâts restants contre le Château. Si cet Allié possédait en plus 1 d'Armure, le Château n'aurait reçu que 1 dégât. Si cet Allié possédait en plus Barrière et pas de jeton Dégât , le Château n'aurait pris aucun dégât.

Glossaire

PILLARD

Un Monstre possédant la capacité Pillard joue ainsi :
« **Jouez, Pillage** : Déplacez le Monstre sur la ligne arrière ».

« PILLAGE : »

La capacité « Pillage : » d'une carte présente sur la ligne arrière (pas sur le Front) se déclenche lors de la première étape de la phase Pillage.

PILLAGE

Lorsque X cartes sont pillées, chaque joueur Alliance place les X premières cartes de son deck Alliance face visible sur la pile de défausse correspondante (celle-ci n'est pas rangée, vous pouvez donc placer les cartes dans l'ordre de votre choix).

Un Monstre pille un nombre de cartes égal à sa valeur d'Attaque.

PROVOCATION

À la fin de la phase Alliance et en partant de la gauche vers la droite, chaque Monstre non engagé possédant Provocation provoque un Allié.

Placez alors le plus proche Allié non engagé sur la rangée du Monstre.

RANGÉE LIBRE

Pour une carte Horde : une rangée sans carte Horde.
Pour une carte Alliance : une rangée sans carte Alliance.

SANTÉ

Lorsqu'un effet fait référence à la Santé d'une créature, vous devez vous baser sur la Santé imprimée sur la carte, altérée par les jetons et autres effets temporaires. Il n'y a pas de valeur maximum ou minimum de Santé.

SOUS/AU-DESSOUS/EN-DESSOUS

Certaines cartes peuvent être placées sous d'autres cartes. Appelons celle du dessus la carte haute, et celle du dessous la carte basse.

Une carte basse est considérée comme hors jeu. Sauf mention contraire, suivez la procédure de destruction (voir *Destruction*) si celle-ci était en jeu avant de passer en dessous d'une autre carte. Lorsque la carte haute sort du jeu, toute carte basse est défaussée dans la pile de défausse de son propriétaire.

REBÂTIR X

Placez jusqu'à X cartes d'une pile de défausse Alliance au bas de son deck respectif, dans l'ordre de votre choix. Les piles de défausse Alliance n'ont pas d'ordre précis, vous pouvez prendre les cartes de votre choix pour rebâtir votre deck.

RENFORCER X

Pour exécuter la capacité « Renforcer 1 », placez 1 jeton Santé **+** sur la carte Sbiro possédant le moins de jetons Santé **+**. Les Sbiros détruits sont également comptabilisés. En cas d'égalité, vous désignez le Sbiro à renforcer.

Pour « Renforcer 2 », exécutez deux fois « Renforcer 1 ». Après chaque « Renforcer 1 », vérifiez quel Sbiro possède le moins de jetons Santé **+**. Vous allez donc distribuer les jetons Santé à plusieurs Sbiros, en priorisant les Sbiros détruits.

VOISIN

Les voisins d'une carte sont les cartes présentes du même côté de la Piste de jeu, sur des rangées adjacentes. Une carte Horde ne peut donc jamais être voisine d'une carte Alliance.

X RANGÉES DE DISTANCE

Une carte est à 1 rangée de distance d'une autre carte si elles sont sur la même rangée ou sur des rangées adjacentes. Deux cartes séparées par une rangée se situent à 2 rangées de distance. Une carte placée sur la rangée la plus à gauche se situe à 5 rangées de distance d'une carte sur la rangée la plus à droite.



CAPACITÉS UNIVERSELLES

Les ALLIÉS possèdent ces capacités universelles :

- **DÉPLACER** : « Épuisez : Déplacez cet Allié sur une rangée sans carte Alliance. »
- **ÉCHANGER** : « Épuisez cet Allié ainsi qu'un autre : ils échangent leurs positions. »
- **ENGAGER** : « Épuisé : Déplacez un Monstre de la ligne arrière vers la rangée de cet Allié ».

Les CHÂTEAUX possèdent cette capacité universelle :

- **PIOCHER** : « Épuisez, dépensez 1 Mana : Piochez une carte ».

Tous les MONSTRES non-Serviteurs possèdent cette capacité universelle :

- « **Détruit** : Un joueur Alliance peut piocher une carte. »