2010
LIVRET DE REGLES

2010 LIVRET DE REGLES 1
BIENVENUE DANS HEROCLIX 2
CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER 2
QUE TROUVEREZ-VOUS DANS CE LIVRET ? 2
Partie 1: LES BASES 2
PREPAREZ LA CARTE 2
PERSONNAGES 2
Le socle 3
Le disque de combat 3
CARTES DE PERSONNAGE 3
TOURS ET ACTIONS 3
Déplacez votre personnage 3
Effectuer une attaque au corps à corps 3
Effectuer une attaque à distance 3
Infliger des dégâts 4
GAGNER LA PARTIE 4
Partie 2: LES REGLES PRINCIPALES 4
CONSTRUISEZ VOTRE EQUIPE 4
PREPAREZ LA BATAILLE 4
Etape 1: Révélez les équipes et
Déterminez le premier joueur 4
Etape 2: Choisissez les zones de départ 5
Etape 3: Placez les personnages 5
CONCEPTS IMPORTANTS 5
Cases adjacentes 5
Modificateurs 5
Valeurs de remplacement 5
Arrondir 5
Bloquer 5
Timing 5
Règles d'or HeroClix 6
ROUNDS, TOURS ET ACTIONS 6
TYPES D'ACTIONS 7
Actions de Pouvoir 7
Actions de Déplacement 7
Actions de Combat : Action de Corps à corps
Et Actions de Combat à distance 8
REGLES DES ACTIONS DE COMBAT 9
Le jet d'attaque 9
Infliger des dégâts 9
Mettre un personnage KO 9
Obtenir un 2 ou un 12:
Échecs critiques et réussites critiques 9
Recul 9
Combat à distance 11
TERRAIN 11
Terrain dégagé 11
Terrain gênant 11
Eau 11
Terrain bloquant 12
Murs 12
Terrain élevé 13
Intersections dans HeroClix 13
Cartes 14
PERSONNAGES MULTI SOCLES 14
GAGNER UNE PARTIE D'HEROCLIX 14
Partie 3: POUVOIRS ET COMPETENCES 15
POUVOIRS 15
Pouvoirs standards et nommés 15
Pouvoirs spéciaux 15
COMPETENCES 15
Compétences de combat 16
Compétences de groupe 16
Jokers 16
TRAITS 17
UTILISER ET POSSEDER 17
Partie 4: TACTIQUES 17
OBJETS 17
EXPLOITS 18
CONDITIONS DE BATAILLE 19
SOCLES EVENEMENT 20
JETONS SPECTATEURS 20
EQUIPES A THEME 20
Partie 5: GLOSSAIRE HEROCLIX 21
CREDITS 23
TABLEAU DES LIGNES DE VUE 24

BIENVENUE DANS HEROCLIX

Le Jeu **HeroClix** est un jeu de combat sur table utilisant des miniatures à collectionner 3D de vos personnages des comics favoris. En construisant une équipe à partir des figurines de votre collection, vous pouvez endossez le rôle de vos personnages favoris et défiez vos amis lors d'affrontements épiques !

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Il n'y a pas de nombre déterminé de joueurs pour une partie de **HeroClix**, mais le jeu est conseillé pour deux à quatre joueurs. Cette boite de base contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer à deux joueurs : des personnages pré sélectionnés, un livret de règles, 1 carte, 1 carte des pouvoirs et compétences, 2 dés à six faces, 6 marqueurs Objet et 10 marqueurs terrain à deux faces (2 marqueurs débris / spéciaux, 4 marqueurs débris / barrière, et 4 marqueurs nuage de fumée / débris). Vous pourrez faciliter le jeu en vous munissant de quelques pièces de monnaie ou d'autres petits objets à utiliser comme marqueurs action et d'un bout de ficelle ou un autre objet rectiligne pour tracer des lignes droites.

QUE TROUVEREZ-VOUS DANS CE LIVRET ?

Ce livret se divise en cinq parties :

Partie 1: LES BASES
Jouez avec la version la plus simple d'**HeroClix** en quelques minutes !

Partie 2: LES REGLES PRINCIPALES
Rassemblez une équipe, préparez la carte et jouez en utilisant les règles principales !

Partie 3: POUVOIRS ET COMPETENCES
Prenez en compte les pouvoirs et compétences de vos personnages !

Partie 4: TACTIQUES
Passez au plus haut niveau stratégique du jeu !

Partie 5: GLOSSAIRE HEROCLIX
Apprenez la signification des termes utilisés dans le jeu !

Astuce :

Vous cherchez les dernières mises à jour et FAQ sur ces règles ? Vous voulez avoir des préviews sur les extensions à venir ? Prêt à vous mesurer à d'autres joueurs d'**HeroClix** lors de tournois locaux et nationaux ? Rendez vous sur le site **www. www.wizkidsgame.com.com**.

PARTIE 1 : LES BASES

Si vous n'avez jamais joué à **HeroClix** ou si vous voulez jouer à la version la plus simple du jeu, tout ce que vous devez savoir pour jouer se trouve ici dans les bases. Vous y apprendrez :

- à préparer la carte
- à jouer un tour
- à donner des actions à vos personnages
- à déplacer vos personnages et à attaquer les personnages adverses
- à infliger des dégâts et à gagner la partie !

Lorsque vous jouez avec les bases, chaque joueur utilise deux personnages de la boite de base. Déterminez qui commence en lançant 2d6. Le joueur avec le résultat le plus haut est le premier joueur.

PREPAREZ LA CARTE

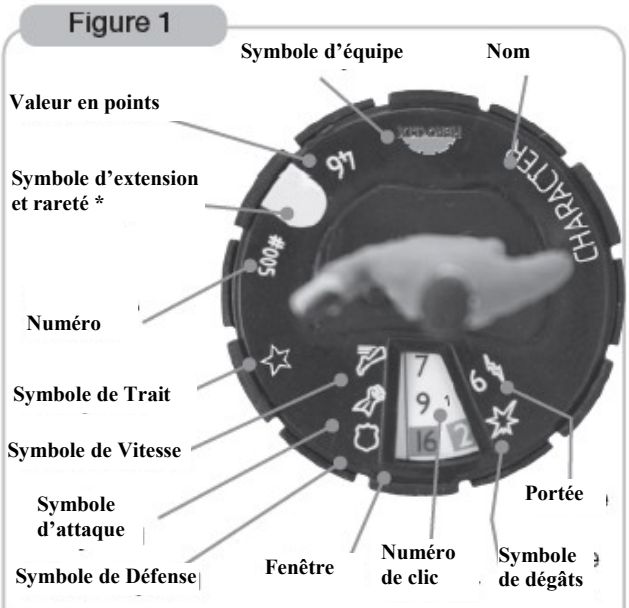
Une partie d'**HeroClix** se déroule sur une carte. Lorsque vous jouez avec les bases, vous utiliserez probablement la carte incluse dans cette boite de base. Des cases de cette carte sont entourées de lignes de couleurs, mais vous pouvez ignorer la plupart d'entre-elles pour le moment.

Trouvez les cases entourées d'une ligne violette et situées sur le bord de la carte. Ce sont des zones de déploiement. Le premier joueur place ses personnages sur les cases d'une des zones de déploiement. L'autre joueur place ses personnages dans la zone de déploiement opposée à celle du premier joueur.

PERSONNAGES

HeroClix se joue avec des figurines à collectionner placées sur un socle comprenant un disque de combat tournant. On appelle personnage l'ensemble composé par la figurine, son socle et son disque de combat. Les personnages que vous jouez sont les personnages amis, les personnages joués par votre adversaire sont les personnages adverses.

Figure 1

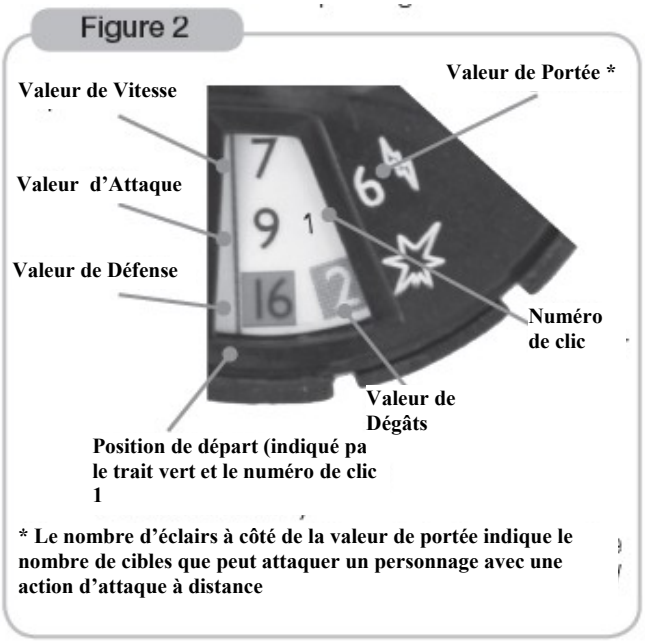


*** La couleur du symbole d'extension indique la rareté du personnage : blanc (commune), vert (peu commune), argent (rare), or (super-rare) ou bronze (édition limitée).**

LE SOCLE
Le socle de chaque personnage contient des informations importantes comme le montre la Figure 1.
Certaines figurines semblent être les mêmes et parfois représentent le même personnage de comics, elles ont des disques de combat différents. Le socle de chaque personnage possède un symbole d'extension qui le rattache à une extension **HeroClix** donnée et un numéro de collection qui l'identifie.

LE DISQUE DE COMBAT
Le disque de combat est le disque tournant se trouvant sous le socle d'un personnage et faisant apparaître des nombre dans une fenêtre. Ces nombres, ou valeurs de combat (Figure 2) sur le disque de combat indiquent de quelle manière ce personnage accomplit certaines actions.

Figure 2



*** Le nombre d'éclairs à côté de la valeur de portée indique le nombre de cibles que peut attaquer un personnage avec une action d'attaque à distance**

VALEURS DE COMBAT
Chaque personnage dispose de cinq valeurs de combat. Quatre de ces valeurs se trouvent sur le disque de combat et sont visibles dans la fenêtre à côté de leur symbole : la vitesse, l'attaque, la défense et les dégâts. Elles peuvent changer lorsque vous tournez le disque de combat du personnage. La cinquième valeur est la portée du personnage pour les attaques à distance. Cette valeur est imprimée sur le socle.

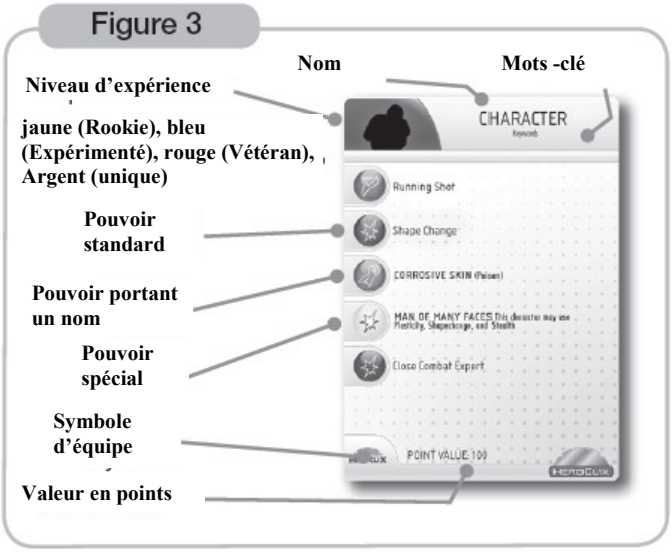
LA CARTE DE PERSONNAGE
La carte de personnage est une carte spécifiquement associée à un personnage **HeroClix** donné. La Figure 3 montre les informations visibles sur une carte de personnage. Pour les bases, la carte de personnage ne fera que vous en apprendre un peu plus sur le personnage. Vous apprendrez à utiliser les pouvoirs et les compétences qui sont décrits sur la carte dans les règles ultérieures.

TOURS ET ACTIONS
Dans une partie d'**HeroClix** les joueurs jouent leurs tours en alternance et donnent des actions à leurs personnages. Dans les bases, lors d'un tour vous pouvez donner une action à chacun de vos personnages dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez choisir entre deux types d'action :
1. action de déplacement :
Déplacez votre personnage d'une case vers une autre.

2. action d'attaque :
Attaquez un personnage adverse avec une attaque au corps à corps ou à distance.

DEPLACER VOTRE PERSONNAGE
Lorsque vous donnez une action de déplacement à un personnage il peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa valeur de vitesse. Les personnages peuvent se déplacer dans toutes les directions, même en diagonale, et à travers une case occupée par un personnage ami, mais il ne peut pas finir son déplacement dans une case déjà occupée par un autre personnage. Vous n'êtes pas obligé de déplacer le personnage de toute sa valeur de vitesse, mais vous devez arrêtez le déplacement du personnage s'il entre dans une case adjacente à un personnage adverse.

Figure 3



EFFECTUER UNE ATTAQUE AU CORPS A CORPS
Lorsqu'un de vos personnages est dans une case adjacente à un personnage adverse, vous pouvez donner à votre personnage une action pour effectuer une attaque au corps à corps.

Lancez 2d6 et ajoutez le résultat à la valeur d'attaque de votre personnage. Comparez le total à la valeur de défense du personnage adverse. Si ce total est supérieur ou égal à la valeur de défense, l'attaque est réussie !

EFFECTUER UNE ATTAQUE A DISTANCE
Les personnages avec une valeur de portée supérieure à 0 peuvent effectuer des attaques à distance. Lorsqu'un personnage adverse se situe dans la portée d'un de vos personnages, vous pouvez donner à votre personnage une action pour effectuer une attaque à distance.

Lancez 2d6 et ajoutez le résultat à la valeur d'attaque de votre personnage. Comparez le total à la valeur de défense du personnage adverse. Si ce total est supérieur ou égal à la valeur de défense, l'attaque est réussie !

INFLIGER DES DEGÂTS
Lorsque votre personnage réussit une attaque contre un personnage adverse, votre personnage inflige des dégâts. Les dégâts infligés à un adversaire sont égaux à la valeur de dégâts de votre personnage. Lorsqu'un personnage prend des dégâts, le joueur de ce personnage tourne (ou clique) le disque de combat du personnage une fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque point de dégât pris. Chaque clic dévoile une nouvelle série de nombre dans la fenêtre.
Si le disque de combat du personnage est tourné et que des symboles **KO** apparaissent, ce personnage est vaincu et retiré du jeu immédiatement.

GAGNER LA PARTIE

Dans les bases, le gagnant d'une partie est le dernier joueur à avoir un (ou des) personnage(s) restant(s) sur la carte alors que tous les personnages des autres joueurs ont été mis KO.

PARTIE 2 : LES REGLES PRINCIPALES

Si vous maîtrisez les bases d'**HeroClix,** vous êtes prêt à passer aux règles principales du jeu. Dans cette section vous apprendrez :

- comment construire votre équipe de figurines **HeroClix**.
- comment préparer la carte et la partie
- comment jouer un round de **HeroClix**, dont :
  - Effectuer un tour et donner des actions à vos personnages.
  - les différents types d'action qu'un personnage peut effectuer
  - déplacer un personnage
  - attaquer les personnages adverses avec des attaque au corps à corps ou à distance
  - infliger des dégâts et mettre KO les personnages adverses
  - Comment la carte, les terrains et les objets influent sur les déplacements et les attaques de vos personnages
- comment déterminer le vainqueur d'une partie d'**HeroClix**.

Si vous rencontrez un terme que vous ne comprenez pas ou dont vous ne vous rappelez plus le sens, rendez vous dans le Glossaire **HeroClix** en partie 5 de ce livret pour trouver sa définition.

CONSTRUISEZ VOTRE EQUIPE

En général, les personnages représentent l'essentiel de l'équipe d'un joueur. La valeur en point inscrite sur le socle de chaque personnage représente le nombre de point qu'il coûte pour être intégré dans votre équipe.

TOTAL DE POINTS DE CONSTRUCTION
Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le total de points de construction qu'ils utiliseront lorsqu'ils construisent leurs équipes. Ce total de construction représente le maximum de points autorisé lorsque toutes les valeurs en points des personnages et des autres éléments de votre équipe sont additionnées. Lorsque vous construisez votre équipe, vous pouvez choisir des personnages et d'autres éléments dont la valeur additionnée est inférieure ou égale au total de points de construction, mais pas supérieure à ce total.
Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser un total de points de 100 points. Lorsque vous sentez que vous maîtrisez les règles, utilisez un total de points de 200, 300 ou plus. Le total de points augmente habituellement par incrément de 100 points. En augmentant le total de point, vous pourrez ainsi utiliser des personnages plus puissants et développer des stratégies plus complexes. Les parties d'**HeroClix** sont les plus équilibrées pour un total de 300 points, mais un total de points plus élevé permet une multitude de possibilités et une puissance potentiellement illimitée.
Une équipe doit contenir au moins un personnage.

Astuce :
Une des manières de construire une équipe consiste à choisir une stratégie. Par exemple, vous pouvez créer une équipe spécialisée dans les attaques à distance, dans le contrôle mental, ou qui inflige des dégâts en lançant des objets. Mais ne construisez pas une équipe trop spécialisée ! Pour chaque stratégie, il existe une parade et il est donc important de diversifier assez votre équipe pour faire face à plusieurs menaces.

PERSONNAGES UNIQUES
Si est personnage est Unique, il ne peut y avoir qu'une seule fois ce personnage dans votre équipe. Les personnages Uniques possèdent un cercle argenté sur leur socle (les personnages Uniques plus anciens peuvent avoir cercle doré ou de couleur bronze). Deux personnages Uniques portant le même nom, le même symbole d'extension et le même numéro ne peuvent pas être dans la même équipe.

Astuce :
Plus tard, quand vous serez plus expérimenté dans **HeroClix**, vous pourrez élargir les possibilités tactiques de votre équipe en rajoutant des objets, des exploits et des conditions de bataille. Vous pourrez aussi construire des équipes à thème en utilisant les mots-clés présents sur les cartes de vos personnages. Vous pouvez en apprendre plus dans la partie 4 : Tactiques qui commence page 17.

PREPAREZ LE CHAMP DE BATAILLE

Une fois que tous les joueurs ont construit leur équipe, il y a encore quelques étapes à parcourir avant de pouvoir commencer le combat.

ETAPE 1 : REVELER LES EQUIPES ET DETERMINER LE PREMIER JOUEUR
Tous les joueurs révèlent leur équipe. Puis chaque joueur lance deux dés à six faces (relancez en cas d'égalité). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le premier joueur.
Chaque joueur tourne le disque de combat de chacun de ses personnages de façon à qu'il soit sur le clic marqué « 1 » (le clic avec le trait vert), c'est la position de départ du personnage.
Une fois que le disque de combat d'un personnage est en position de départ, les joueurs ne peuvent tourner le disque de combat de ce personnage que lorsqu'ils y sont obligés du fait du jeu, comme prendre des dégâts ou être soigné. Vous ne pouvez pas tourner un disque de combat pendant la partie pour regarder les valeurs situées avant ou après.

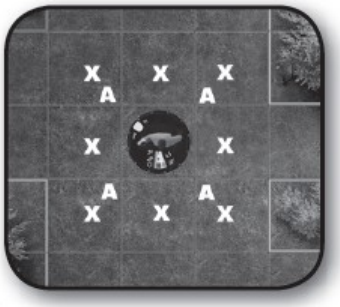
ETAPE 2 : CHOISISSEZ LES ZONES DE DEPLOIEMENT
Le premier joueur choisit la carte sur laquelle se déroulera la partie. Une fois la carte choisie par le premier joueur, le joueur à sa gauche choisit la zone de départ (une zone entourée d'une ligne violette) dans laquelle il déploiera son équipe. S'il y a plus de deux joueurs, continuez à faire le tour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait choisi une zone différente. Dans le cas de parties à deux joueurs, les zones de déploiement doivent toujours être sur des côtés opposés de la carte. Si l'équipe d'un joueur ne tient pas à l'intérieur de la ligne violette, toutes les zones de déploiement sont agrandies d'un rang vers le centre de la carte. Les zones de déploiement peuvent être ainsi agrandies jusqu'à ce que toutes les équipes puissent tenir dans leurs zones de déploiement respectives.

ETAPE 3 : PLACEZ LES PERSONNAGES
Le premier joueur déploie alors son équipe sur la carte dans sa zone de déploiement. Le joueur à sa gauche place alors tous ses personnages dans sa zone de déploiement. S'il y a plus de deux joueurs, continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient déployé leurs équipes dans leurs zones de déploiement.
Vous allez constamment prendre vos personnages pendant la partie afin de tourner ou regarder leur disque de combat, marquez la case où se situe le personnage avec un marqueur afin d'être sûr de le replacer dans la bonne case.
Une fois que les étapes 1 à 3 sont terminées, la partie débute avec le premier joueur.

CONCEPTS IMPORTANTS DU JEU

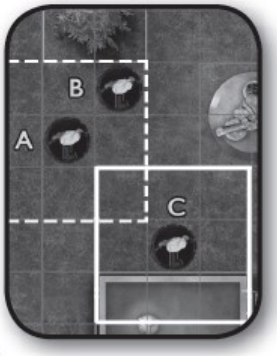
Les concepts de jeu suivants sont particulièrement importants lorsque vous jouez avec les règles principales.

Figure 4



Chaque X indique une case adjacente à la case centrale. Chaque A indique une case adjacente en diagonale à la case centrale.

Figure 5



Les cases adjacentes à A sont indiquées par le ligne en pointillé. A est adjacent à B. Les cases adjacentes à C sont indiquées par la ligne continue. C n'est adjacent n à A ni à B.

CASES ADJACENTES
Des cases adjacentes sont des cases sur la carte qui touchent une case centrale, y compris les cases en diagonale. Cela signifie que la plupart des cases possèdent quatre cases adjacentes sur leurs côtés et quatre autres en diagonale. Comme le montre la **Figure 4**.
Les personnages (de même que les objets et les marqueurs terrain) qui occupent des cases adjacentes sont adjacents, comme l'indique la **Figure 5**. Si des cases sont situées de part et d'autre d'un terrain bloquant le déplacement (voir « Terrains », p.11), elles ne sont pas adjacentes. Un personnage n'est jamais adjacent à la case qu'il occupe et n'est jamais adjacent à lui-même.

MODIFICATEURS
Les modificateurs augmentent ou réduisent une valeur de combat d'un montant donné et sont cumulatifs. Les modificateurs s'appliquent à un personnage tant qu'il satisfait aux conditions requises pour ces modificateurs, ils s'ajoutent pour déterminer une valeur de combat. Les modificateurs utilisent le terme « modifiez » ou « modifie ». Les modificateurs ne fixent jamais une valeur, ils ne divisent jamais une valeur par deux, ils impliquent une addition ou une soustraction.

VALEURS DE REMPLACEMENT
Certains effets du jeu remplacent une valeur de combat par une autre. Ces valeurs sont appelées valeurs de remplacement. Lorsqu'une valeur « devient », ou est utilisée « à la place » d'une valeur présente sur le disque de combat, il s'agit d'une valeur de remplacement. Lorsqu'une valeur est divisée ou multiplée par deux, c'est aussi une valeur de remplacement. Les valeurs de remplacement fixent les valeurs de combat à une valeur donnée ou les divisent par deux, elles n'impliquent jamais une addition ou une soustraction.

ARRONDIS
Si lors du calcul d'une valeur, vous obtenez à un moment une valeur non entière (en divisant la valeur par deux le plus souvent), arrondissez immédiatement à l'entier le plus proche.

VALEUR BLOQUEE
Certaines valeurs de remplacement sont décrites comme « bloquée ». Les valeurs de combat bloquées ignorent toutes les autres valeurs de remplacement et tous les modificateurs. Lorsque une valeur de combat a été calculée et qu'une valeur de remplacement bloquée s'y applique, la valeur de remplacement bloquée est le seul remplacement ou modificateur pouvant s'appliquer cette valeur de combat, de plus si une valeur donnée est bloquée, c'est le seul résultat possible du calcul. A moins que ce soit spécifié, une valeur reste bloquée jusqu'à la fin de l'action ayant conduit au blocage de la valeur.

TIMING
L'ordre de résolution d'effets simultanés est choisi par le joueur actif, puis si besoin par les autres joueurs en commençant par le joueur suivant dans l'ordre des tours de jeu.

REGLES D'OR HEROCLIX

En général, les effets de jeu provenant des cartes de personnages annulent et remplacent les règles contenues dans ce livret (Ça fait partie du jeu !). Mais il existe quelques règles qui ne peuvent jamais être annulées par un effet de jeu. Tout effet de jeu contredisant une de ces règles est ignoré.

1) REMPLACER PUIS MODIFIER

Dès qu'une valeur doit être calculée pour un effet de jeu, le contrôleur du personnage dont la valeur doit être calculée commence par prendre la valeur imprimée, y applique les valeurs de remplacement dans n'importe quel ordre puis y rajoute la somme des modificateurs pour arriver résultat final.

2) LA REGLE DE TROIS

Lorsque la somme de tous les modificateurs appliquée à une valeur de combat est supérieure à +3 ou inférieure à -3, cette somme de modificateur est ramenée respectivement à +3 ou -3. Tous les modificateurs continuent de s'appliquer à la valeur de combat, seule leur somme change. Les valeurs de remplacement peuvent changer une valeur de combat au-delà de 3 avant l'application des modificateurs, Les modificateurs seront toujours limités à une modification de 3 de la valeur remplacement.

3) REGLE D'OCCUPATION

Tout effet de jeu menant au fait que deux personnages ou plus occupent la même case ou qu'un personnage ou un objet occupent une case de terrain bloquant est interdit. Si seule une partie d'un effet de jeu mène à cette situation, cette partie de l'effet est ignoré. Si le placement ou le déplacement d'un personnage ou d'un objet mène à cette situation, le personnage ou l'objet doit se déplacer ou être placé dans une autre case. Les personnages avec certains pouvoirs ou compétences peuvent se déplacer à travers d'autres personnages ou du terrain bloquant, mais s'il doit s'arrêter dans une case occupée par un autre personnage ou dans un terrain bloquant, le personnage qui se déplace doit terminer son déplacement avant d'entrer dans les case occupées.

4) REGLE DES MARQUEURS ACTION

Aucune action ou effet de jeu ne peut être utilisé s'il faut placer un troisième marqueur action sur un personnage. Aucun effet de jeu ne peut avoir pour résultat plus de 2 marqueurs action sur un personnage.

5) REGLE DES MINIMA

Si un effet de jeu précise qu'une valeur de combat possède une valeur « minimum » et que le résultat du calcul de la valeur donne un résultat inférieur à ce minimum, utilisez la valeur minimum à la place. Si le résultat du calcul d'une valeur de combat est inférieur à zéro, utilisez zéro à la place. Dans les deux cas, tous les modificateurs et valeurs de remplacement continuent de s'appliquer, seul le résultat final est changé. Si une valeur bloquée est inférieure à un minimum ou à zéro, utilisez la valeur minimum ou zéro à la place.

ROUNDS TOURS ET ACTIONS

Une partie d'**HeroClix** se divise en une série de rounds. Pendant un round, le premier joueur joue le premier tour. Lorsque le tour du premier joueur est terminé, le joueur à sa gauche joue un tour et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont effectué un tour, le round est terminé et un nouveau round commence. Si l'équipe d'un joueur est éliminée de la partie, les joueurs qui restent continuent à jouer leurs tours dans le même ordre.

IMMUNITE AU PREMIER ROUND

Pendant le premier round du jeu, les personnages qui n'ont pas reçu d'action et qui n'ont pas été déplacés ne peuvent pas être pris pour cible par les personnages adverses, subir de recul, être attaqués ou subir de dégâts, à moins qu'un effet de jeu entrainant un de ces effets spécifie qu'il à lieu au début de la partie.

EFFETS AYANT LIUEU AU DEBUT D'UN ROUND OU D'UN TOUR

Avant que le premier joueur effectue son tour lors d'un round, les effets ayant lieu « au début d'un round » sont résolus. Lorsqu'un jouer commence son tour, tous les effets « se terminant au début de votre prochain tour » sont résolus et prennent fin, puis tous les effets ayant lieu « au début de votre tour » sont résolus. S'il y a plusieurs effets d'un type donné, le joueur actif choisi l'ordre dans lequel ces effets sont résolus. Une fois que le joueur déclare la fin de son tour mais avant que le joueur suivant commence le sien, tous les effets durant « ce tour » ou « jusqu'à la fin du tour » sont résolus et prennent fin, puis tous les effets ayant lieu « à la fin de votre tour » sont résolus. S'il y a plusieurs effets d'un type donné, le joueur actif choisi l'ordre dans lequel ces effets sont résolus. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour pendant un round, les effets ayant lieu « à la fin d'un round » sont résolus.

TOTAL D'ACTION

Vous commencez chaque tour avec un certain nombre d'actions disponibles, cela correspond à votre total d'action. Ce nombre reste le même durant toute la partie. Le nombre d'actions dont vous disposez dépend du total de points de construction de la partie : vous obtenez une action par tranche de 100 points de construction. Par exemple, une équipe avec un total de 100 points de construction vous donne une action par tour. Un total de 200 points vous donne deux actions par tour ; 300 points, trois actions et ainsi de suite. Votre total d'actions reste le même, même si un ou plus de vos personnages est mis KO.

MARQUEUR ACTION

Lorsque vous assignez une action à un personnage, (autre qu'une action libre – voir page 7), donnez un marqueur action à ce personnage une fois l'action résolue, placez-le près du socle du personnage sur la carte. Vous pouvez utiliser n'importe quel petit objet comme une pièce de monnaie ou une perle comme marqueur action. Ce marqueur rappellera à tous les joueurs qu'un personnage a reçu une action.

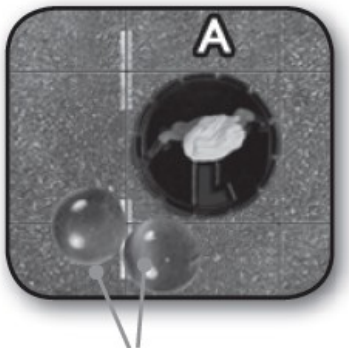
A la fin de votre tour, une fois que vous avez terminé d'effectuer et de résoudre toutes vos actions et que vous avez déclaré la fin de votre tour, retirez les marqueurs actions de vos personnages qui n'ont pas reçu de marqueurs action ce tour. Cela s'appelle « enlever » vos marqueurs action.

DEPASSEMENT
Lorsqu'un personnage reçoit un deuxième marqueur action (habituellement parce qu'il a effectué des actions lors de deux tours consécutifs), infligez un dégât de dépassement à ce personnage. Les effets qui réduisent, ignorent ou transfèrent les dégâts n'affectent pas les dégâts de dépassement à moins que ce soit précisé pour cet effet.

DONNER DES ACTIONS AUX PERSONNAGES
Pendant votre tour, vous attribuez des actions de votre total à vos personnages. Vous ne pouvez pas donner plus d'une action de votre total d'action à un des personnages de votre équipe. Lorsqu'un personnage reçoit une action, cette action ne peut être utilisée pour activer qu'un seul pouvoir ou compétence nécessitant ce type d'action. Vous devez résoudre entièrement une action (ce qui inclut les actions libres données par cette action, le placement d'un marqueur action, les dégâts de dépassement,…) avant de commencer l'action suivante. Si vous avez plus d'actions que de personnages, vous ne pouvez pas utiliser les actions restantes. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les actions disponibles pour le tour, mais vous ne pouvez pas conserver vos actions pour les tours suivants.

Astuce :
N'hésitez pas à vous dépasser ! parfois un dépassement et un petit prix à payer pour avoir une occasion supplémentaire d'infliger des dégâts à un personnage adverse avant qu'il puisse vous attaquer

Figure 6



A a reçu une action le tour précédent et ce tour. Il s'est dépassé et a reçu un second marqueur action. Une fois que cette seconde action est résolue, il prend un dégât de dépassement.

Exemple : Melissa possède cinq personnages dans une équipe de 200 points (personnages A, B, C, D et E). Elle obtient deux actions au début de chacun de ses tours. Au cours d'un de ses tours, Melissa veut tirer sur un personnage adverse et se rapprocher d'un autre. Tout d'abord, elle donne une action de combat à distance au personnage A pour attaquer un personnage adverse, et, après avoir résolu son attaque, elle donne un marqueur action au personnage A. Elle donne alors une action de déplacement au personnage B et lui donne un marqueur action. A ce moment, Melissa a donc donné deux actions à deux personnages différents ; elle enlève les marqueurs actions de ses trois autres personnages, son tour est terminé. Notez qu'elle aurait pu donner à ses deux personnages deux actions de déplacement ou deux actions d'attaque à distance ou d'attaque au corps à corps. Il n'y a aucune restriction pour combiner les différents types d'actions que vous pouvez attribuer à votre équipe pendant un tour donné sauf qu'un personnage donné ne peut effectuer qu'une action.

ACTIONS LIBRES
Certains effets du jeu ne nécessitent l'utilisation d'une action pour être activés ou ils autorisent un personnage à réaliser quelque chose gratuitement après que le personnage a utilisé un autre type d'action, comme des actions de pouvoir ou de déplacement. Les personnages ne reçoivent pas de marqueurs action lorsqu'ils effectuent une action libre.
Utiliser une action libre ne compte pas dans le total d'actions qui vous est alloué pour un tour et vous pouvez donner autant d'action libre à vos personnages que ce qui est permis par les effets de jeu. Un personnage avec deux marqueurs action ne peut pas se voir assigner d'action non-libre.

TYPES D'ACTION
Il existe quatre types d'action que vous pouvez donner à un personnage :

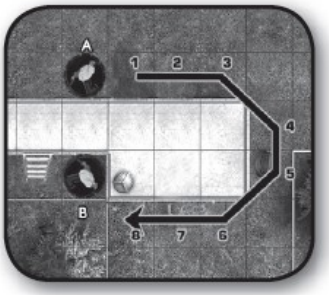
- action de pouvoir
- action de déplacement
- action de combat au corps à corps
- action d'attaque à distance

Tous ces types d'action peuvent être donnés à un personnage en tant qu'action libre lorsqu'un effet de jeu le permet.

ACTIONS DE POUVOIR
Une action de pouvoir est une action donnée à un personnage pour lui permettre d'utiliser un effet de jeu nécessitant une action de pouvoir pour être activé.

ACTIONS DE DEPLACEMENT
Un personnage recevant une action de déplacement peut se déplacer d'un nombre de case égal à sa valeur de vitesse à travers le champ de bataille. Les personnages peuvent aussi avoir une compétence de déplacement spéciale (voir partie3) ce qui change la manière de se déplacer. Un personnage n'a pas obligation de se déplacer de toute sa valeur de vitesse et peut choisisr de se déplacer de 0 case. Un personnage peut se déplacer en diagonale, comme indiqué sur la **Figure 7**.

Figure 7



Lorsque vous mesurez la distance pour un déplacement et pour le combat à distance, comptez simplement les cases sur la carte.

Lors de l'action de déplacement illustrée, A s'est déplacé de 8 cases et est maintenant adjacent à B.

EVASION

Si un personnage occupant une case adjacente à un ou plusieurs personnages adverses reçoit une action et se déplace, ce personnage doit alors réussir une évasion, comme le montre la **Figure 8**.

Figure 8

Le jet permettant à A de s'évader est réussi, A peut donc se déplacer dans toutes les directions indiquées par les flèches.

Pour effectuer une évasion, lancez un dé à six faces. Sur un résultat de 3 ou moins, le personnage rate son évasion et ne peut pas se déplacer. L'action est terminée et ce personnage reçoit un marqueur action. Sur un résultat de 4 ou plus, le personnage réussit son évasion contre tous les personnages adverses qui lui sont adjacents. Quels que soient les effets de jeu, un résultat de1 sur le jet de dé à six faces est un échec automatique de l'évasion, un résultat de 6 sur le jet de dé à six faces est une réussite automatique de l'évasion.

Un seul jet d'évasion réussi est nécessaire pour s'évader contre tous les personnages adverses adjacents ou effet de jeu nécessitant une évasion. Une fois qu'un personnage a réussi son évasion, vous pouvez le déplacer dans toutes les cases adjacentes aux personnages adverses ou effet de jeu contre lesquels il vient de réussir son évasion. Mais il termine normalement son déplacement s'il devient adjacent à un personnage ennemi contre lequel il n'a pas réussi d'évasion pendant cette action.

PLACER

Certains effets de jeu vous demandent de « placer » votre personnage. Lorsqu'un personnage est placé, il ne se déplace pas. Il n'a pas à effectuer d'évasion et ignore tous les personnages et effets de jeu entre sa case de départ et celle ou il est placée.

ACTION DE COMBAT :

ACTIONS DE COMBAT AU CORPS A CORPS ET ACTIONS DE COMBAT A DISTANCE

Il y a deux types d'actions de combats : les actions de corps à corps et les actions d'attaque à distance (décrites en page 3). Un personnage recevant une action de combat et effectuant une attaque est appelé l'attaquant. Le personnage contre lequel l'attaque est effectuée est appelé la cible.

Toute attaque doit avoir au moins une cible. Vous ne pouvez pas cibler un personnage ami avec une attaque et un personnage ne peut jamais se cibler lui-même à moins le contraire soit spécifié.

A Retenir

Il est très important de comprendre la différence entre une attaque et une action. Certains effets de jeu ne peuvent être utilisés ou activés uniquement lorsqu'un personnage reçoit un type d'action spécifique. Les actions de combat, par exemple, impliquent toujours une attaque et autorisent l'utilisation de pouvoirs, compétences de groupe ou effet de jeu permis par les actions de combat. Mais, d'autres effets de jeu peuvent permettre à un personnage d'effectuer une attaque sans lui donner un type d'action spécifique. Les effets activés par un type d'action spécifique ne peuvent pas être utilisés si le personnage effectue une attaque sans avoir reçu une action du type spécifique requis.

Exemple 1 : Un personnage recevant une action de pouvoir pour utiliser Vitesse Supersonique peut effectuer une attaque au corps à corps en tant qu'action libre. Le personnage **ne peut pas** utiliser le pouvoir Tremblement lorsqu'il effectue l'**attaque** au corps à corps donnée par Vitesse Supersonique, car le personnage doit recevoir une **action** de corps à corps pour utiliser Tremblement.

Exemple 2 : Un personnage recevant une action de corps à corps pour utiliser Rage peut effectuer deux attaques au corps à corps séparées en tant qu'actions libres. Mais le personnage **ne peut pas** utiliser le pouvoir Exploiter Faiblesse en effectuant ces **attaques**. Car ce personnage doit recevoir une **action** de corps à corps pour utiliser ce pouvoir.

Exemple 3: Un personnage recevant un action de pouvoir pour utiliser Charge se déplace puis reçoit une **action** de corps à corps. Comme Lames/Griffes/crocs peut être utilisé lorsqu'un personnage reçoit une **action** de corps à corps, Lames/Griffes/Crocs peut être utilisé lorsque ce personnage reçoit une action de corps à corps via Charge.

REGLES DES ACTIONS DE COMBAT

Les règles générales suivantes s'appliquent aux actions de combat au corps à corps et aux actions de combat à distance.

LE JET D'ATTAQUE

Pour déterminer si une attaque est réussie, le joueur attaquant effectue lance deux dés à six faces (le jet d'attaque) et ajoute le résultat à la valeur d'attaque de l'attaquant. Cette somme est le total d'attaque. Si le total d'attaque est supérieur ou égal à la valeur de défense de la cible, l'attaque touche et est réussie sinon elle échoue et manque la cible.

Si une attaque échoue, l'attaque n'inflige aucun dégât. Certains effets de jeu permettent à la cible d'éviter une attaque réussie (éviter une attaque qui touche la transforme en une attaque qui manque la cible).

INFLIGER DES DEGATS

Lorsqu'une attaque touche, les dégâts infligés à la cible sont égaux à la valeur de dégâts de l'attaquant modifiée par les éventuels effets de jeu. La cible prend alors ce nombre de dégâts, modifié par les éventuels effets de jeu. Le disque de combat de la cible est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de fois égal aux dégâts pris.

AUCUN DEGAT

Les dégâts provenant d'une attaque n'infligeant aucun dégât ne peuvent pas être modifiés. Les attaques n'infligeant aucun dégât n'infligent pas de dégât dû aux réussites critiques à la cible ou aux échecs critiques à l'attaquant (voir « Obtenir un 2 ou un 12 : Échecs critiques et Réussites critiques » page.9).

0 DEGAT

Les dégâts d'une attaque qui inflige 0 dégât peuvent être modifiés. Elle peut aussi infliger des dégâts à la cible suite à une réussite critique ou à l'attaquant suite à un échec critique. Si les dégâts ne sont pas modifiés, la cible ne reçoit pas de dégât.

DEGATS PERFORANTS

Les dégâts perforants sont des dégâts qui ne peuvent pas être réduits (par le pouvoir Résistance par exemple), mais ils peuvent toujours être évités, ignorés, augmentés ou transférés à un autre personnage.

DEGATS INEVITABLES

Les dégâts inévitables sont des dégâts qui ne peuvent pas être évités, réduits, ignorés ou transférés à un autre personnage.

SOIN

Les personnages peuvent être soignés de leurs dégâts par l'utilisation de pouvoirs tels que Soutien, Régénération et Vol d'énergie ou d'autres effets de jeu. Lorsqu'un personnage est soigné, tournez son disque de combat dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un personnage ne peut pas être soigné au delà de sa ligne de départ. Si un personnage possède plusieurs lignes de départ, il ne peut pas être soigné au-delà de la ligne sur laquelle il a commencé pour une partie donnée.

VAINCRE LES PERSONNAGES

Dès qu'un symbole **KO** apparait dans la fenêtre de caractéristiques d'un personnage, ce personnage est vaincu. Retirez-le de la carte immédiatement, il ne fait plus partie du jeu.

OBTENIR 2 OU 12

ECHECS CRITIQUES ET REUSSITES CRITIQUES

Si vous obtenez un 2 (double 1) sur un jet d'attaque, vous manquez automatiquement la cible, même si votre jet d'attaque était assez élevé pour toucher la cible. On appelle ceci un échec critique. Infligez immédiatement 1 dégât inévitable au personnage attaquant. Ce dégât représente un retour de flamme d'une arme, votre personnage qui repousse trop loin ses limites ou qui se blesse au cours de l'action.

Si vous obtenez un 12 (double 6) sur un jet d'attaque, vous touchez automatiquement votre cible quel que soit le résultat que vous deviez obtenir pour toucher. On appelle ceci une réussite critique. Une réussite critique augmente les dégâts infligés de 1 pour toutes les cibles touchées par l'attaque.

Lorsque vous utilisez le pouvoir Soutien (voir Carte des pouvoirs et Compétences) et que vous obtenez un échec critique sur le jet d'attaque, la tentative échoue automatiquement et la cible reçoit un dégât inévitable. Si vous obtenez une réussite critique sur le jet d'attaque, la tentative réussit automatiquement et vous ajoutez 1 au nombre de clics soignés pour la cible.

RECUL

Lorsqu'un joueur obtient un double aux dés lors d'un jet d'attaque réussi, la cible subit un recul une fois que les dégâts pris de l'attaque auront été appliqués. Le recul symbolise le fait qu'un personnage soit projeté en arrière par la force d'une attaque. Certains effets de jeu font reculer un personnage et d'autres permettent à un personnage d'ignorer un recul (par exemple le pouvoir Charge, les compétences Colosse ou Géant ; autres effets : personnages multi-socles). Vérifiez ces effets de jeu avant le recul.

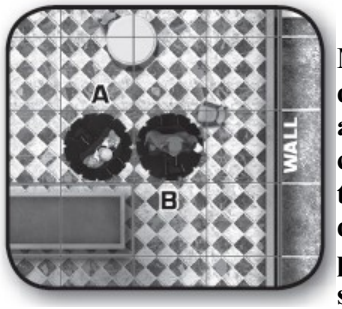
Le personnage subissant le recul est projeté en arrière d'une case par dégât pris. Éloignez ce personnage du personnage attaquant le long d'une ligne droite (appelée ligne de recul), y compris si cette ligne est une diagonale. Si plusieurs personnages prennent des dégâts d'un effet de jeu qui produit un recul, commencez par appliquer les effets du recul au personnage le plus éloigné de l'attaquant.

Si la ligne de recul n'est pas une ligne droite, l'attaquant choisit une des deux premières cases coupées par la ligne de vue prolongée au-delà de la cible pour définir la ligne de recul. Le déplacement sur la ligne de recul ignore les effets des terrains gênants et des objets sur le déplacement.

DEGATS DUS AU RECUL

La ligne de recul d'un personnage ne peut pas continuer au delà d'une case qui bloque le déplacement. Si cette situation doit se produire, le recul du personnage se termine dans la case située juste avant que la ligne de recul traverse une de ces zones, et le personnage se voit infliger 1 dégât, comme montré par la **figure 9**. Ce dégât infligé s'appelle dégât de recul. Il peut être réduit normalement. Il s'applique séparément et après les dégâts infligés par l'attaquant. Un recul dans un terrain ne détruit pas celui-ci.

Figure 9



Mark a obtenu un double 4 sur une attaque réussie de A contre B. B est touché et prend 2 dégâts. Après avoir pris les dégâts B subit un recul de 2 Cases, mais il ne peut reculer que d'une seule case avant de rentrer dans un mur (la ligne noire épaisse). B reçoit un dégât de recul quand il percute le mur.

Si la ligne de recul passe par une case occupée par un autre personnage, placez le personnage subissant le recul dans la dernière case adjacente inoccupée avant la case occupée par l'autre personnage. S'arrêter de cette manière ne cause de dégâts à aucun des deux personnages.

TOMBER D'UN TERRAIN ELEVE

Si un personnage subit un recul à travers le bord d'un terrain élevé (en « tombant » du terrain élevé), la ligne de recul se termine dans la première case de terrain au sol et le personnage subit 2 dégâts de recul. Si la première case de terrain au sol le long de la ligne de recul est occupée par un autre personnage, la ligne de recul se termine dans la dernière case inoccupée sur le terrain élevé. Les personnages avec la compétence Vol (voir carte des Pouvoir et compétences) qui tombent d'un terrain élevé ne subissent pas de dégât de recul mais finissent aussi leur recul dans la première case de terrain au sol inoccupée.

COMBAT A DISTANCE

Le combat à distance représente des attaques telles que des bombes, des rayons répulseurs, des armes automatiques, des rafales d'énergie ou des attaques mentales.

Chaque personnage possède une valeur de portée imprimée sur son socle. C'est le le nombre maximum de cases que peut atteindre une attaque à distance effectuée par le personnage. Si sa valeur de portée est supérieure à 0 et que votre personnage n'est pas adjacent à un personnage adverse, alors votre personnage peut effectuer une attaque à distance. Un personnage peut attaquer dans n'importe quelle direction, quelle que soit de la direction à laquelle il fait face.

A Retenir :
Lorsque votre personnage est adjacent à un personnage adverse, il est trop occupé à se défendre ou à combattre contre la menace la plus proche pour pouvoir faire une attaque à distance.

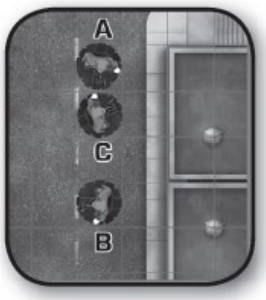
LIGNE DE VUE

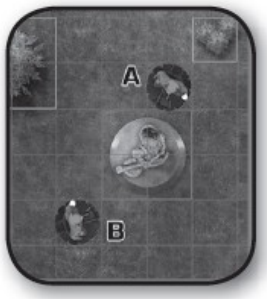
Avant d'effectuer une attaque à distance, vous devez déterminer si l'attaquant peut tracer une ligne de vue vers la cible et si la cible est à portée. Vous pouvez vérifier sur la carte quelles sont les cibles valides à n'importe quel moment.

Pour déterminer si une ligne de vue peut être tracée, utilisez n'importe quel objet rectiligne ou dessinez une ligne imaginaire depuis le centre de la case de l'attaquant jusqu'au centre de la case de la cible. Comme le montre la **Figure 10**, la ligne de vue est bloquée si :

Figure 10

A. La ligne de vue entre A et B est bloquée par C.





B. La ligne de vue entre A et B est bloquée par du terrain bloquant.

- la ligne de vue traverse une case occupée un personnage autre que l'attaquant ou la cible (Figure 10a)
- la ligne de vue traverse un terrain bloquant (Figure 10b)

Si la ligne de vue est bloquée, l'attaquant ne peut pas effectuer une attaque à distance contre la cible. Toute ligne de vue bloquée ne peut pas être tracée. Un personnage peut toujours tracer une ligne de vue vers lui même ou vers la case qu'il occupe, même s'il possède une valeur de portée égale à 0.

Si une ligne de vue peut être tracée, comptez alors le nombre de cases jusqu'à la cible par le plus court chemin en utilisant la ligne imaginaire comme guide. Ne comptez pas la case occupée par l'attaquant pour déterminer la portée.

Tout effet de jeu précisant « dans la portée et avec une ligne de vue » signifie qu'il doit exister une ligne de vue non bloquée entre la source de l'effet de jeu et la cible située dans la valeur de portée de la source.

COMBAT A DISTANCE SUR CIBLES MULTIPLES

Tous les personnages possèdent un ϟ, deux ϟϟ ou trois ϟϟϟ éclairs imprimés à côté de leur valeur de portée. Le nombre d'éclairs correspond au nombre de maximum cibles différentes que le personnage peut prendre pour cible avec une seule attaque à distance. Un personnage ne peut pas cibler le même personnage plus d'une fois pendant une attaque à distance.

Si l'un de vos personnages attaque plus d'une cible, ce personnage doit pouvoir tracer une ligne de vue vers chaque cible. Un personnage peut utiliser toute sa portée contre chaque personnage ciblé.

Lorsque votre personnage attaque plusieurs cibles avec une attaque à distance, vous n'effectuez qu'un seul jet d'attaque ; Comparez le résultat avec la valeur de défense de chaque cible.

Répartissez la valeur de dégâts de l'attaquant comme vous le souhaitez entre toutes les cibles touchées ; Une cible touchée peut se voir infliger 0 dégât ou un nombre entier de dégâts à la condition que tous les dégâts infligés soient distribués entre les cibles touchées.

Exemple 1 : Jason donne une action d'attaque à distance à A. A possède deux éclairs à côté de sa valeur de portée. Jason choisit deux personnages adverses à portée de A et vers lesquels il possède une ligne de vue.
A possède une valeur d'attaque de 9. Jason lance deux dés à six faces et obtient un résultat de 8. Le jet d'attaque est donc de 17 (10 + 7 = 17). Jason compare son 17 aux valeurs de défense des deux cibles. L'une d'elles est B avec une valeur de défense de 18, et l'autre est C avec une défense de 15. A manque B, mais touche C pour 3 dégâts. A ne peut pas infliger moins de 3 dégâts à C.
Exemple 2 : Norm utilise A pour effectuer une attaque à distance prenant pour cible B et C il touche les deux cibles et inflige 4 dégâts. Norm peut choisir d'infliger 2 dégâts à chaque cible, 3 dégâts à une cible et 1 dégât à l'autre ou 4 dégâts à une cible et 0 à l'autre.

TERRAIN

Les terrains comprennent l'environnement imprimé sur la carte, les marqueurs d'objet, les objets 3D et des effets créés par l'utilisation de pouvoirs et des compétences qui impliquent le placement de marqueurs terrain.
HeroClix possède cinq types de terrain : dégagé, gênant, bloquant, élevé et l'eau. Tous les types de terrain (à l'exception du terrain dégagé) sont indiqués par des limites dessinées sur la carte :
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne rouge sont du terrain élevé.
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne verte sont du terrain gênant.
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne bleue sont de l'eau.
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne marron sont du terrain bloquant.
- Les lignes noires épaisses présentes sur le quadrillage de la carte représentent des murs, qui fonctionnent comme les terrains bloquants.
Trois autres couleurs de lignes désignent des zones particulières de la carte et sont du terrain dégagé, à moins le contraire ne soit indiqué :
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne violette représentent une zone de déploiement (voir Etape2 : Choisissez les zones de déploiement p.5),
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne jaune représentent des espaces en intérieurs sur une carte en intérieurs/extérieurs (voir cartes en intérieurs/extérieurs ; p.14).
- Les cases situées à l'intérieur d'une ligne orange possèdent des règles spéciales qui sont indiquées sur la carte où elles apparaissent.
Les lignes représentant un type de terrain sont imprimées juste à l'intérieur du quadrillage de la carte. Si une case contient une ligne colorée, cette case est du type de terrain indiqué par la couleur de la ligne. Si une ligne peut être tracée de cette case vers une autre case sans couper une ligne de couleur, la seconde case est du même type que la première.
Si une case n'est située à l'intérieur d'aucune ligne colorée, cette case est un terrain dégagé. Tout terrain non dégagé est entouré par une ligne colorée continue. Si un effet de jeu autorise un changement de type de terrain, les lignes colorées sont considérées comme modifiées de manière à rester continues. Ceci peut entrainer la transformation d'une zone de terrain en deux zones distinctes du même type plus petites. Une case peut être de plusieurs types si elle se trouve à l'intérieur de plusieurs lignes.
Aucun effet de jeu ne permet de cibler ou d'attaquer un personnage en plus d'un terrain ou d'un objet avec la même attaque, même s'ils occupent la même case.

TERRAIN DEGAGE
Un terrain dégagé est un espace ouvert sans obstacle, marqueur terrain ou marqueur débris, comme un toit, un parc ou une rue vide. Toute ligne de vue ou tout chemin de déplacement ne traversant que des terrains dégagés est considéré comme une ligne de vue ou un chemin de déplacement « dégagé ».
- Déplacement : Le terrain dégagé ne gêne jamais le déplacement.
- Ligne de vue : Le terrain dégagé ne gêne jamais les lignes de vue.

TERRAIN GENANT
Un terrain gênant représente une zone contenant des arbres, des meubles, des débris, des objets et d'autres choses similaires pouvant gêner le déplacement ou les lignes de vue des personnages. Les attaques au corps à corps ne sont pas affectées par les terrains gênants. Toute ligne de vue ou tout chemin de déplacement traversant un terrain gênant est une ligne de vue ou un chemin de déplacement « gêné ». Une ligne de vue gênée est considérée comme dégagée en ce qui concerne les pouvoirs et compétences nécessitant une ligne de vue « dégagée », avec les effets supplémentaires ci-dessous.
- Déplacement : Le terrain gênant gêne le déplacement. Un personnage qui passe d'un terrain qui ne gêne pas le déplacement à terrain doit arrêter son déplacement. Un personnage qui commence son déplacement dans un terrain gênant réduit sa valeur de vitesse de moitié avant de se déplacer.
- Ligne de vue : Le terrain gênant gêne les lignes de vue. Si une ligne de vue entre deux personnages situés au même niveau d'élévation passe au moins une fois par une case de terrain gênant, modifiez la valeur de défense de la cible de +1 pour l'attaque, sauf si la seule case de terrain gênant est celle occupée par l'attaquant.

EAU
L'eau représente des ruisseaux, des bassins et autres plans d'eau.
- Déplacement : L'eau gêne le déplacement et est considérée comme un terrain gênant en ce qui concerne le déplacement.
- Ligne de vue : L'eau ne gêne jamais les lignes de vue et est considérée comme un terrain dégagé en ce qui concerne les lignes de vue.

TERRAIN BLOQUANT

Le terrain bloquant représente une zone ou un objet sur la carte pouvant complètement empêcher le déplacement ou bloquer entièrement les lignes de vue d'un personnage. Toute ligne de vue ou tout chemin de déplacement traversant un terrain bloquant est une ligne de vue ou un chemin de déplacement « bloqué », à travers ce type de terrain, le déplacement ne peut pas avoir lieu et les lignes de vue ne peuvent pas être tracées.

- Déplacement : Le terrain bloquant empêche le déplacement. Les personnages ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers un terrain bloquant.
- Ligne de vue : Le terrain bloquant empêche de tracer les lignes de vue entre deux cases. Toute ligne de vue qui traverse une case de terrain bloquant est bloquée (à l'exception d'une ligne de vue entre deux personnages élevés traversant une case de terrain bloquant au sol.

MURS

Les murs sont un type de terrain spécial indiqué par des lignes noires épaisses présentes sur le quadrillage de la carte. Les murs n'ont pas de ligne donnant leurs limites, mais ils se comportent comme des terrains bloquants. Les personnages de chaque côté d'un mur ne sont pas adjacents. Les bords de carte ne sont pas des murs.

DEGAGE, GENE OU BLOQUE

Toute ligne de vue et tout chemin de déplacement que vous pouvez tracer est dégagé, gêné ou bloqué. Dégagé est moins contraignant que gêné, qui lui-même est moins contraignant que bloqué, qui lui-même est le plus contraignant. Lorsqu'une ligne de vue ou un chemin de déplacement traverse plusieurs types de terrain, il est considéré comme étant du type de ligne de vue ou de chemin de déplacement le plus contraignant parmi toutes les cases traversées. Par exemple, une ligne de vue traversant une case de terrain gênant et une case de terrain bloquant est considérée comme une ligne de vue bloquée.

DETRUIRE UN TERRAIN BLOQUANT

Une case de terrain bloquant peut être détruite par une attaque qui inflige au moins 3 dégâts en une seule attaque. Lorsqu'un personnage attaque un terrain bloquant, l'attaque réussit automatiquement. Une attaque au corps à corps peut être utilisée pour cibler et détruire une case de terrain bloquant adjacente au personnage. Une attaque à distance peut être utilisée pour détruire une case de terrain bloquant en traçant une ligne de vue vers le centre de la case de terrain bloquant ; la ligne de vue n'est pas bloquée par la case ciblée.

MARQUEUR DEBRIS

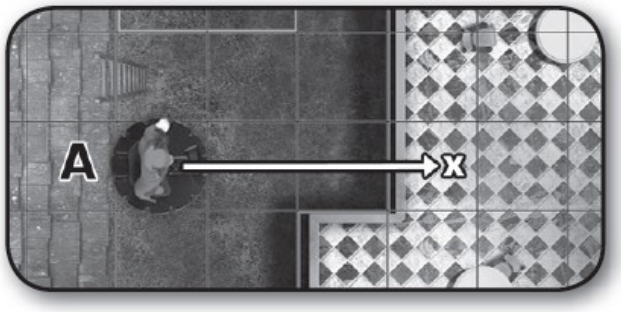
Lorsqu'une case de terrain bloquant est détruite, placez un marqueur débris dans la case. Ce marqueur représente les débris laissés par la destruction du terrain bloquant. Un marqueur débris est un type de marqueur terrain spécial. Un marqueur débris est un marqueur terrain gênant avec la propriété spéciale de pouvoir être placé dans un terrain gênant. Lorsqu'il est placé sur un terrain bloquant, cette case est un terrain gênant au lieu d'être un terrain bloquant. Les marqueurs débris peuvent être placés sur d'autres terrains qu'un terrain bloquant, mais ces cases sont considérées comme des terrains gênant en plus de leurs propriétés normales.

DETRUIRE LES MURS

MARQUEUR DEBRIS

Une attaque au corps à corps peut être utilisée détruire une section de mur située au bord de la case occupée par le personnage. Une attaque à distance peut être utilisée détruire une section de mur, mais seulement si une ligne de vue peut être tracée vers le centre de la case adjacente à la section de mur située de l'autre côté du mur, cette ligne de vue doit aussi traverser la case adjacente à la section de mur. Ces deux cases doivent se trouver dans la portée du personnage, comme le montre la **figure 11** ; Dans ce cas, la ligne de vue n'est pas bloquée par la section de mur ou un personnage occupant la case prise pour cible. Toutes les autres exigences pour détruire un mur sont les mêmes que pour détruire un terrain bloquant.

Figure 11



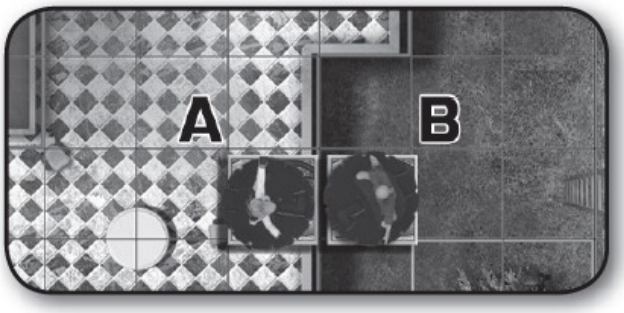
Pour être sûr que l'attaque à distance du personnage A peut atteindre un mur situé sur le bord d'une case, il doit pouvoir tracer une ligne de vue vers la case située de l'autre côté du mur, comme illustré ici.

Lorsqu'un mur est détruit, placez des marqueurs débris dans les cases de terrain dégagé adjacentes de part et d'autre du mur détruit, comme présenté sur la **figure 12** pour représenter les débris laissés après la destruction du mur.

TERRAIN ELEVE

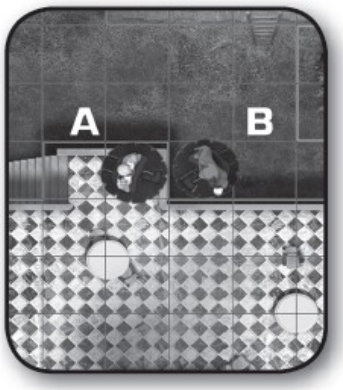
Le terrain élevé représente du terrain situé à un niveau au-dessus du champ de bataille. Les terrains élevés peuvent contenir d'autres types de terrain comme du terrain gênant ou du terrain bloquant qui ont à la fois les propriétés du terrain élevé et celles de l'autre type de terrain. Le terrain élevé ne peut pas être détruit en lui-même. Les personnages, les objets ou les terrains placés sur du terrain élevés sont considérés comme élevés. Les personnages, les objets ou les terrains qui ne sont pas élevés sont au sol. Les personnages élevés et au sol ne sont jamais adjacents entre eux quel que soit l'effet de jeu, comme le montre la **figure 13**.

Figure 12



A vient de détruire le mur le long de la case qu'il occupe. Des marqueurs débris ont été placés dans les deux cases adjacentes au mur, sous A et sous B, qui occupe la case de l'autre côté du mur.

Figure 13



A est dans une zone de terrain élevé. B est au sol. Même s'ils semblent être adjacents l'un à l'autre, ce n'est pas le cas. B ne peut pas attaquer A car B possède une valeur de portée de 0, et donc ne peut faire que des attaques au corps à corps contre les ennemis adjacents. A peut attaquer B avec une attaque à distance puisque A possède une valeur de portée de 1 ou plus.

DEPLACEMENT : ECHELLES ET ESCALIERS

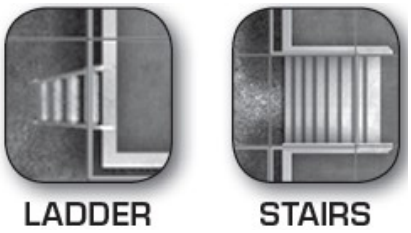
Si un personnage n'a pas d'autre moyen pour entrer dans ou quitter une zone de terrain élevé (par exemple le pouvoir Saut/Escalade ou la compétence Vol) il doit utiliser les échelles et les escaliers. Un personnage ne peut pas « sauter » d'un terrain élevé à moins qu'un effet de jeu lui permette d'ignorer les effets du terrain élevé sur le déplacement.

Une partie de l'escalier est au sol et une autre partie est un terrain élevé. Un personnage doit traverser toutes les cases d'un escalier (de bas en haut ou inversement) et traverser la ligne marquant la limite entre le sol et le terrain élevé pour changer d'élévation. Les cases successives d'un escalier sont adjacentes les unes aux autres même si une ligne désignant un terrain élevé passe entre ces cases. Lorsqu'il utilise une échelle, un personnage doit passer par les deux cases (une au sol, une élevée) qui contiennent l'échelle. Les escaliers et les échelles ne sont pas des terrains gênants.

Le terrain élevé n'a pas d'autre effet sur le déplacement en lui-même.

LIGNE DE VUE : LE BORD

Une ligne de vue entre un personnage élevé et un personnage au sol est bloquée par le terrain bloquant au sol, le terrain élevé (non occupé par le personnage élevé) et les personnages ou . Les terrains gênants et les autres personnages n'affectent pas la ligne de vue, sauf pour ceux situés dans la case occupée par la cible. Si une ligne de vue entre deux personnages au sol traverse du terrain élevé, elle est bloquée. La ligne de vue entre deux personnages élevés n'est pas bloquée par le terrain élevé.



LES INTERSECTIONS DANS HEROCLIX

Comme une carte **HeroClix** est composée de cases, vous aurez souvent à vous déplacer en diagonale à travers le point situé à l'intersection de 4 cases. Vous aurez aussi à tracer des lignes de vue qui passeront exactement par ces points d'intersection. En général, pour traverser ou tirer à travers ces points d'intersection nécessite que vous preniez en compte le terrain situé de part et d'autre du point que vous traversez.

DEPLACEMENT A TRAVERS UN POINT D'INTERSECTION

Lorsqu'un personnage se déplace en diagonale à travers un point d'intersection situé entre 4 cases de la carte, que ce soit de son propre déplacement ou celui provoqué par d'autres personnages, traitez le point comme le terrain le moins contraignant parmi les deux cases touchant ce point mais n'étant pas sur le chemin de déplacement. Prenez en compte tous les effets de jeu pouvant s'appliquer, comme les autres personnages et les objets occupant ces cases, afin de déterminer si chaque case se comporte comme un terrain dégagé, gênant ou bloquant en ce qui concerne le déplacement.

LIGNES DE VUE A TRAVERS UN POINT D'INTERSECTION

Lorsque la ligne de vue d'un personnage passe exactement par un point d'intersection, traitez le point comme le terrain le moins contraignant parmi les deux cases touchant ce point mais n'étant pas sur la ligne de vue. Prenez en compte tous les effets de jeu pouvant s'appliquer, comme les autres personnages et les objets occupant ces cases, afin de déterminer si chaque case se comporte comme un terrain dégagé, gênant ou bloquant en ce qui concerne les lignes de vue.

CARTES

HeroClix possède trois types de cartes ; celles en extérieurs, celles en intérieurs et les cartes qui combinent des terrains en extérieurs et en intérieurs.

CARTES EN EXTERIEURS

Les cartes en extérieurs ne possèdent pas d'intérieurs. Une carte marquée « outdoors » ou « outdoor » est une carte en extérieurs. Les terrains situés sur une carte en extérieurs sont appelés « terrains extérieurs ». Toutes les règles standard s'appliquent dans une partie sur une carte en extérieurs.

CARTE EN INTERIEURS
Les cartes en intérieurs représentent un champ de bataille entièrement situé dans un bâtiment ou une structure. Une carte marquée « indoors » ou « indoor » est une carte en intérieurs. Les terrains situés sur une carte en intérieurs sont appelés « terrains intérieurs ». Toutes les règles standard s'appliquent dans une partie sur une carte en intérieurs.

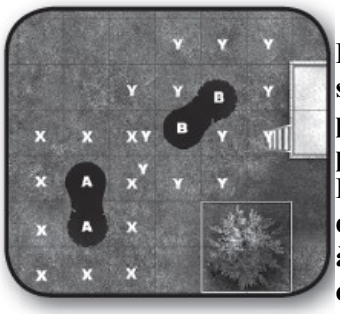
CARTES INTRIEURS/EXTERIEURS
Les cartes en intérieurs / extérieurs suivent toutes les règles des cartes en extérieurs sauf pour les cases situées à l'intérieur d'une ligne jaune, qui suivent les règles des cartes en intérieurs. Les personnages situés dans une partie extérieure ne peuvent pas tracer de ligne de vue par-dessus une partie située en intérieurs quelle que soit leur élévation.

PERSONNAGES MULTI-SOCLE

Un personnage multi-socle possède un socle qui occupe plus d'une case. Un personnage multi-socle occupe toutes les cases de son socle et est adjacent à toutes les cases adjacentes aux cases de son socle. Des personnages situés de part et d'autre d'un personnage multi-socle ne sont pas adjacents entre eux.

DEPLACER UN PERSONNAGE MULTI-SOCLE
Le joueur déplaçant un personnage multi-socle choisit n'importe quelle case adjacente au personnage multi-socle pour décompter le déplacement. Un personnage multi-socle doit terminer son déplacement de manière à ce que toutes les parties du socle occupent des cases qu'il peut légalement occuper et que les parties du socle se trouvent toutes dans des cases possédant la même élévation. Un personnage multi-socle ne peut pas terminer son déplacement en ayant sous son socle un mur, une intersection de terrain bloquant ou (s'il est au sol) une intersection de terrain élevé. S'il occupe au moins une case de terrain gênant, ce personnage est considéré comme occupant un terrain gênant lorsqu'il commence une action de déplacement, quelle que soit la case à partir de laquelle il débute le mouvement.

Figure 14



Les personnages multi-socle sont adjacents à plus de cases que les personnages normaux. Les cases marquées d'un X sont adjacentes à la figurine A, alors que les cases marquées Y sont adjacentes au personnage B.

PERSONNAGE MULTI-SOCLE ET ATTAQUES
Lorsque vous tracez une ligne de vue à partir ou depuis un personnage multi-socle, le joueur traçant la ligne de vue peut choisir de tracer la ligne de vue depuis ou vers n'importe laquelle des cases occupées par le personnage multi-socle. Lorsque vous attaquez un personnage situé à la même élévation, une ligne de vue sera bloquée si elle traverse une des cases occupées par un personnage multi-socle. Une case occupée par un personnage multi-socle ne bloque pas les lignes de vue depuis une autre case qu'il occupe.
Les personnages multi-socle ne peuvent pas subir de recul ou être déplacés par le pouvoir Télékinésie. Ils peuvent être transportés si leurs symboles de combat le permettent.

GAGNER UNE PARTIE D'HEROCLIX

La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes se produit :
1. Un seul joueur possède des personnages sur la carte une fois une action résolue, OU
2. Un temps limite/nombre de tour déterminé avant la partie a été atteint OU
3. Une condition d'un scénario ou d'un socle évènement joué fait prendre fin à la partie.
Un personnage ne peut pas quitter le champ de bataille avant la fin de la partie, à moins d'avoir été mis KO ou qu'un effet de jeu ne l'y oblige. Une fois que le vainqueur a été désigné, tous les joueurs récupèrent leurs éléments de jeu.

DESIGNER LE VAINQUEUR
Si un seul joueur possède encore des personnages survivants (non vaincus) à la fin de la partie, ce joueur est le vainqueur. Sinon, à la fin de la partie, tous les joueurs comptent leurs points de victoire (voir ci-dessous). Celui qui possède le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. Si deux joueurs jouent en équipe, leurs points de victoire sont additionnés. S'il y a une égalité au niveau des points de victoire, tous les joueurs à égalité lancent deux dés à six faces et je joueur obtenant le plus haut résultat l'emporte.

DETERMINER LES POINTS DE VICTOIRE
Les points de victoire sont marqués comme suit :
Personnages mis KO. Chaque personnage adverse que vous avez mis KO au cours de la partie vous rapporte un nombre de points de victoire égal à sa valeur en points.
Objets. Chaque objet d'une équipe adverse qui est retiré du jeu vous rapporte un nombre de point égal à sa valeur en points.
Compétence de groupe alternative. Chaque personnage adverse auquel a été attribuée une compétence de groupe alternative mis KO vous rapporte en plus le coût en point par personnage imprimé sur la carte de cette compétence de groupe alternative.
Exploit, socle évènement et scénarios. Si vous utilisez ces éléments tactiques pendant la bataille, regardez dans la partie 4 comment ils changent les points de victoire.
Lorsque vous jouez à plus de 2 joueurs, les points de victoire pour les personnages mis KO et les objets retirés du jeu vont au joueur actif lorsque le personnage est mis KO. Si un personnage est mis KO lors du tour de son propre joueur, le dernier adversaire ayant fait prendre des dégâts au personnage reçoit les points.

PARTIE 3 : POUVOIRS ET COMPETENCES

Les pouvoirs sont toujours imprimés sur le disque de combat, sont visible par la fenêtre de caractéristiques et sont soit des pouvoirs standard (cases colorées) soit des pouvoirs spéciaux (cases blanches bordées de noir).

- Les pouvoirs standards ou nommés sont décrits sur la carte des pouvoirs et compétences.
- Les pouvoirs spéciaux sont décrits sur la carte du personnage.

Les compétences sont toujours indiquées par un symbole sur le socle du personnage, jamais sur le disque de combat. Ces symboles donnent en permanence certaines compétences au personnage.

- Les compétences de combat sont indiquées par des symboles de combat spécifiques sur le socle du personnage, à côté de la fenêtre de caractéristiques. Elles sont décrites sur la carte des pouvoirs et compétences.
- Les compétences de groupe sont indiquées par un symbole de groupe sur le socle du personnage. Elles sont décrites sur la carte des compétences de groupe spécifique à chaque univers comics qui peut être imprimée à partir du site www.wizkidsgames.com.
- Les traits sont indiqués par un symbole étoile sur le socle du personnage. Ils sont décrits au début de la carte du personnage, à côté d'un symbole étoile.

Lorsqu'un pouvoir ou une compétence de combat est contré ou perdu car il n'apparaît plus dans la fenêtre de caractéristiques d'un personnage, tous les effets de jeu générés par ce pouvoir ou cette compétence prennent fin immédiatement, par contre les marqueurs résultant de l'emploi de ce pouvoir ou de cette compétence placés sur la carte de personnage (ou exploit) restent en place.

POUVOIRS

Les cases colorées entourant les valeurs de combat d'un personnage représentent ses pouvoirs. Les pouvoirs d'un personnage peuvent changer au fur et à mesure que le personnage subit des dégâts ou est soigné.

Les pouvoirs d'un personnage sont listés sur sa carte de personnage. Chaque pouvoir est précédé d'un cercle de couleur et d'un symbole. Lorsqu'une case de cette couleur apparaît sur le disque de combat du personnage à côté du symbole correspondant situé sur son socle, le personnage possède ce pouvoir.

Un pouvoir est actif lorsqu'il apparaît sur le disque de combat du personnage via la fenêtre de caractéristiques. Tous les pouvoirs sont optionnels sauf s'il est précisé « non-optionnel » dans leur description. Néanmoins, tous les pouvoirs (comme ceux qui sont activés par un type d'action spécifique) sont considérés comme étant actifs durant une action à moins que vous ne les ayez désactivés au début de cette action. Lorsqu'un pouvoir est désactivé, il reste désactivé jusqu'au début du tour du joueur suivant.

Certains pouvoirs nécessitent une action pour être activés ou sont activés lorsqu'un personnage reçoit un certain type d'action. Pour utiliser un de ces pouvoirs, le joueur doit déclarer que le personnage effectue une action pour activer le pouvoir ou que l'action reçue activera le pouvoir.

POUVOIRS STANDARDS ET NOMMES

Un pouvoir standard est un pouvoir dont seul le nom est imprimé à côté d'un cercle sur la carte de personnage (par exemple Lames/Griffes/Crocs), la description de ses effets se trouve sur la Carte des pouvoirs et compétences. Un pouvoir nommé, comme SEISMIC BLAST (Tremblement) est un pouvoir standard avec un titre spécifique. Il est écrit en lettres capitales à côté d'un cercle et suivi par le nom du pouvoir standard entre parenthèses (qui est décris sur la Carte des pouvoirs et compétences). Toute référence à un pouvoir standard dans un effet de jeu se rapporte aussi bien à un pouvoir standard ou à un pouvoir nommé.

POUVOIRS SPECIAUX

Les pouvoirs spéciaux sont indiqués par un cercle blanc sur la carte de personnage et par un carré blanc bordé de noir sur le disque de combat du personnage. Les effets des pouvoirs spéciaux sont décris sur la carte du personnage.

Les pouvoirs spéciaux qui permettent d'utiliser plusieurs pouvoirs ou effets peuvent nécessiter de donner au personnage une action séparée pour activer chaque pouvoir, à moins que le pouvoir ne le spécifie. A moins qu'un pouvoir ne précise qu'il peut être utilisé en tant qu'action libre, deux pouvoirs nécessitant une action pour être activés ne pourront pas être utilisés par le même personnage lors du même tour.

Exemple : Un pouvoir disant : « Ce personnage peut utiliser Charge et expert au corps à corps » nécessitera que le personnage utilise une action de pouvoir pour activer Charge et une action de pouvoir pour activer Expert au corps à corps. Une seule action de pouvoir ne peut pas être utilisée pour activer les deux. Un pouvoir disant « Ce personnage peut utiliser charge et Exploiter faiblesse » permettra d'utiliser les deux en une action car l'action de pouvoir pour Charge donne une action de corps à corps en tant qu'action libre (qui peut être utilisée pour activer Exploiter faiblesse).

COMPETENCES

Les compétences sont des capacités spéciales possédées par un personnage quelle que soit la position de son disque de combat pendant une partie. Il y a trois types de compétences : les compétences de combat, les compétences de groupe et les traits.

Les pouvoirs spéciaux et d'autres effets de jeu peuvent parfois donner des compétences à un personnage. Toutes les compétences sont optionnelles sauf s'il est précisé « non-optionnel » dans leur description. Néanmoins toutes les compétences sont considérées comme actives pendant une action à moins que vous ne les ayez désactivées au début de cette action. Lorsqu'une compétence est désactivée, il reste désactivée jusqu'à la fin du tour et se réactive au début du tour du joueur suivant.

COMPETENCES DE COMBAT

Les compétences de combat sont des compétences possédées par un personnage du fait de la façon dont il se déplace ou combat sur la carte. Elles sont indiquées par des symboles imprimés sur la base du personnage à côté de la fenêtre de caractéristiques. Des symboles de combat non standard indiquent qu'il possède des compétences de combat. Les compétences de combat peuvent être contrées.

COMPETENCES ET SYMBOLES DE COMBAT STANDARDS

Le symbole de vitesse, le symbole d'attaque, le symbole de défense et le symbole de dégâts sont des symboles de combat standard et suivent toutes les règles normales. Les personnages peuvent aussi posséder des symboles de combat issus de pouvoirs spéciaux ou de traits. A moins que le contraire soit précisé, ces symboles remplacent les symboles déjà possédé par le personnage. Les compétences de combat peuvent être contrées sauf si elles précisent le contraire. Reportez vous à la carte des pouvoirs et compétences pour une description complète des compétences de combat possédées par un personnage.

COMPETENCES DE COMBAT DE VITESSE

Les compétences de combat de vitesse d'un personnage sont indiquées par le symbole de vitesse imprimé sur son socle :

Un personnage avec le symbole de vitesse botte suit toutes les règles normales de déplacement.

Un personnage avec le symbole de vitesse aile est un volant et possède les compétences Vol et Transport.

Un personnage avec le symbole de déplacement dauphin est un nageur et possède la compétence Nage.

SYMBOLE DE VITESSE INVERSES

Un personnage avec un symbole de vitesse imprimé en inversé (, ou) est un transporteur et possède les compétences Transport et Se déplacer et attaquer. S'il possède le symbole il possède en plus la compétence Vol et s'il possède le symbole il possède en plus la compétence Nage.

COMPETENCE DE COMBAT D'ATTAQUE

Les compétences de combat d'attaque d'un personnage sont indiquées par le symbole d'attaque imprimé sur son socle :

Un personnage avec le symbole d'attaque poing suit toutes les règles normales de combat.

Un personnage avec le symbole d'attaque duo est un duo et possède la compétence de combat Attaque duo.

Un personnage avec le symbole viseur est un tireur d'élite et possède la compétence Tireur d'élite.

COMPETENCES DE COMBAT DE DEFENSE

Les compétences de combat de défense d'un personnage sont indiquées par le symbole de défense imprimé sur son socle :

Un personnage avec le symbole de défense bouclier suit toutes les règles normales de combat.

Un personnage avec le symbole bouclier barré est indomptable et possède la compétence Indomptable.

COMPETENCES DE COMBAT DE DEGATS

Les compétences de combat de dégâts d'un personnage sont indiquées par le symbole de dégâts imprimé sur son socle :

Un personnage avec le symbole de dégâts explosion est un personnage standard et suit toutes les règles normales de combat.

Un personnage avec le symbole de dégâts géant est un personnage géant et possède les compétences Géant et Pas de géant.

Un personnage avec le symbole de dégâts colosse est une grande figurine et possède la compétence Colosse. Les grandes figurines peuvent avoir des règles spéciales présentées sur la carte du personnage ou sur un livret de règles séparé.

COMPETENCES DE GOUPE

Les compétences de groupe sont des compétences spéciales qu'un personnage peut utiliser du fait de son alliance avec une équipe ou un groupe. Lorsqu'un symbole de groupe est présent sur le socle d'un personnage, il indique que le personnage possède la compétence de groupe telle qu'elle est décrite sur la carte des compétences de groupe pour cet univers, certaines sont aussi présentées sur la carte des pouvoirs et compétences. Des personnages peuvent avoir plus d'un symbole de groupe sur leur socle, cela leur donne plusieurs compétences de groupe. Des personnages peuvent aussi posséder des compétences de groupes grâce à des pouvoirs spéciaux, des traits ou des cartes compétence de groupe alternative. A moins que ce soit spécifié, ces compétences de groupe ne remplacent pas les symboles ou les compétences de groupe déjà possédées par le personnage. Les compétences de groupe ne peuvent pas être contrées.

JOKERS

Les compétences de groupe joker permettent à un personnage d'utiliser n'importe quelle compétence de groupe possédée par un personnage ami sur le champ de bataille. Un personnage possédant une compétence de groupe joker est appelé un joker. Même si les jokers peuvent utiliser une compétence de groupe, ils ne possèdent ni cette compétence ni le symbole groupe. Certains effets de jeu s'appliquent seulement aux personnages possédant une compétence ou symbole de groupe donné, les Jokers ne peuvent pas en bénéficier lorsqu'ils utilisent la compétence de groupe d'un autre personnage.

Les jokers peuvent utiliser une seule compétence de groupe par action. Un Joker débute la partie sans utiliser aucune compétence de groupe des autres personnages. Un joker peut changer la compétence de groupe qu'il utilise (ou choisir de n'utiliser aucune compétence de groupe) en une des compétences de groupe possédées par un personnage ami lorsqu'une action est déclarée par un joueur, avant que cette action ne débute.

Un joker garde la dernière compétence de groupe qu'il a utilisée jusqu'à ce qu'il utilise une autre compétence de groupe, qu'il choisisse de ne pas utiliser de compétence de groupe ou jusqu'à la fin de l'action durant laquelle tous les personnages possédant la compétence de groupe utilisée par le joker sont mis KO ou retirés du jeu.

Un joker ne peut pas changer la compétence de groupe qu'il utilise si cela rend une action illégale. Un joker peut utiliser une compétence de groupe qui empêche une action d'être déclarée mais il doit avoir commencé à utiliser cette compétence lors d'une action antérieure.

Astuce :
Si une compétence de groupe nécessite plus d'un membre de ce groupe dans votre équipe pour fonctionner, prenez soin d'inclure plus d'un membre de ce groupe dans votre équipe.

COMPETENCES DE GROUPE ALTERNATIVES
Les cartes compétence de groupe alternative (ATA) peuvent être ajoutée à votre équipe si des personnages de votre équipe satisfont aux pré-requis listés sur la carte. Chaque carte ATA indique le coût par personnage qui doit être ajouté au coût votre équipe pour pouvoir l'utiliser lors d'une partie. Les cartes ATA donnent soit une compétence de groupe différente soit une compétence de groupe additionnelle aux personnages de votre équipe pouvant l'utiliser. Ces compétences de groupes sont possédées par les personnages en question et peuvent être utilisées par les personnages joker (A moins que le contraire ne soit précisé par la carte). Une équipe ne peut inclure qu'une carte ATA.

TRAITS
Les traits sont des compétences, des pouvoirs, des effets ou d'autres aspects possédés par un personnage quelle que soit la position sur laquelle se trouve son disque de combat. Les traits sont indiqués par un symbole étoile sur le socle du personnage. Les traits sont décrits sur la carte de personnage à côté du symbole☆placé dans un cercle blanc en haut de la carte de personnage. Les traits ne sont pas optionnels et ne peuvent pas être contrés.

UTILISER ET POSSEDER
Un personnage possède un pouvoir ou une compétence si ce pouvoir est imprimé sur son disque de combat sous la forme d'une case blanche ou colorée ou si le symbole donnant cette compétence est imprimé sur son socle. Un personnage peut aussi posséder un pouvoir ou une compétence si un pouvoir spécial, un trait ou une compétence précise que le personnage « a » ou « possède » ce pouvoir ou cette compétence.
Un personnage utilise un pouvoir si un pouvoir spécial ou une compétence précise que le personnage « peut utiliser » ou « utilise » ce pouvoir.
Un pouvoir ou une compétence de combat possédée par un personnage peut être contrée. Un pouvoir ou une compétence qui n'est « qu'utilisée » par un personnage ne peut pas être contrée, bien que le pouvoir ou la compétence permettant d'utiliser ce pouvoir puisse elle être contrée.

CAPTURE : La Capture est une ancienne compétence possédée par quelques personnages. Si vous utilisez ces personnages veuillez vous reporter au site **www.wizkidsgames.com** pour les règles complètes de capture

PARTIE 4 : TACTIQUES
Les tactiques sont des éléments optionnels d'**HeroClix** que vous pouvez choisir d'utiliser lors d'une partie. Chacune d'entre-elles rajoute non seulement une dimension stratégique et de nouvelles opportunités de jeu, mais aussi de nouvelles règles et interactions.
Vous ne devriez inclure ces tactiques dans une partie seulement lorsque vous maîtriserez tous les autres aspects des règles d'**HeroClix**. Et même ainsi, vous et les autres joueurs devriez ajoutez ces tactiques une par une, le temps de les maîtriser. Les tactiques inclues dans cette section sont :

- Les objets
- Les exploits
- Les conditions de bataille
- Les socles évènement et les scénarios
- Les jetons spectateurs
- Les équipes à thème

OBJETS
Un starter **HeroClix** inclut six marqueurs objets standard (les marqueurs ronds cartonnés représentant des objets que les personnages peuvent trouver sur le champ de bataille. Les objets son des éléments du champ de bataille que les personnages peuvent utiliser en combat ou pour se protéger. La plupart des objets peuvent être déplacés, ramassés, et utilisés par les personnages possédant certains pouvoirs ou compétences.
Les objets sont soit légers (marqueurs objets cerclés de jaune), soit lourds (marqueurs objets cerclés de rouge), soit immobiles (marqueurs objets cerclés de bleu). Les objets sans effet spécial sont appelés objets standards et suivent normalement toutes les règles de cette section. Les objets spéciaux suivent les règles normales des objets mais possèdent aussi des effets spéciaux qui peuvent influer sur les terrains ou les personnages proches, ou sur les personnages qui les portent.

LES OBJETS DANS VOTRE EQUIPE
Vous pouvez avoir jusqu'à trois objets dans votre équipe lors d'une partie. Un objet doit être un objet léger, un doit être un objet lourd et le troisième peut être un objet léger, lourd ou immobile. Tout ou partie de ces objet peuvent être des objets spéciaux.
Les objets standards ont un coût en point de 0 pour être ajoutés à votre équipe, mais les objets spéciaux peuvent avoir une valeur en point sur leur carte, il vous en coute cette valeur pour l'ajouter à votre équipe.

PLACER LES OBJETS
Entre les étapes 2 et 3 de « Préparez le champ de bataille », les joueurs peuvent placer leurs objets. En commençant par le premier joueur, les joueurs placent un objet chacun à leur tour. Les objets doivent être placés dans des cases de terrain dégagé situées en dehors des zones de déploiement des joueurs. Les objets spéciaux doivent de plus être placés à au moins 5 cases des zones de déploiement des joueurs.

LES OBJETS EN TANT QUE TERRAIN
Une case contenant un objet non porté par un personnage est un terrain gênant.

DETRUIRE LES OBJETS
Les objets peuvent être détruits en suivant les règles pour détruire une case de terrain bloquant (voir p.12). Un personnage situé dans la même case qu'un objet ne prend pas de dégât lorsque l'objet est détruit. Un attaquant ne peut pas cibler à la fois un personnage et un objet avec la même attaque. Un objet détruit est retiré du jeu et ne fait pas placer de marqueur débris.

OBJETS IMMOBILES
Les objets immobiles ne peuvent pas être ramassés ou déplacés par un quelconque effet de jeu. Lorsqu'un objet immobile est

détruit placez un marqueur débris dans la case occupée et retirez l'objet du jeu.

OBJETS SPECIAUX

Les objets spéciaux sont des objets (soit des marqueurs soit des objets 3D) marqués avec le symbole ✿. Ils représentent des objets du champ de bataille qui créent ou donnent aux personnages qui les portent ou les utilisent des effets spéciaux. Quel que soit le joueur qui place un objet spécial, tous les joueurs peuvent utiliser ses compétences et tous sont sujets à ses effets.

Lorsque un objet spécial est porté ou déplacé, en général, les effets ou règles spéciaux qui lui sont associés sont ignorés, il devient seulement un objet de son type (léger ou lourd). Si un effet d'un objet spécial possède le mot-clé « continuel », il n'est pas ignoré lorsque l'objet est porté ou déplacé.

MARQUEUR OBJET LEGER | **MARQUEUR OBJET LOURD** | **MARQUEUR OBJET SPECIAL** | **MARQUEUR OBJET 3D**

UTILISER LES OBJETS COMME ARME

Certains pouvoirs ou compétences (comme Force herculéenne) permettent à un personnage de ramasser et de porter un objet puis de l'utiliser lors d'une attaque au corps à corps ou à distance. Un objet est retiré du jeu lorsqu'il a été utilisé lors d'une attaque, même si l'attaque est ratée ou évitée.

RAMASSER UN OBJET

Lorsqu'un personnage possédant Force herculéenne se déplace du fait d'une ses actions, il peut ramasser un objet. Cet objet doit se trouver dans la case occupée par le personnage ou dans une case adjacente. Un personnage peut ramasser un objet même si un autre personnage occupe la même case de l'objet. Placez immédiatement le marqueur objet de façon à indiquer que le personnage possédant Force herculéenne porte l'objet. Si entrer dans une case implique que le déplacement du personnage se termine, il ne peut pas ramasser un objet situé dans une case adjacente a cette case (l'objet doit se trouver dans la case occupée par le personnage ou dans une case adjacente). Si un personnage ne porte pas d'objet et reçoit une action qui nécessite que le personnage ne porte pas d'objet pendant cette action, il ne peut pas ramasser d'objet pendant cette action.

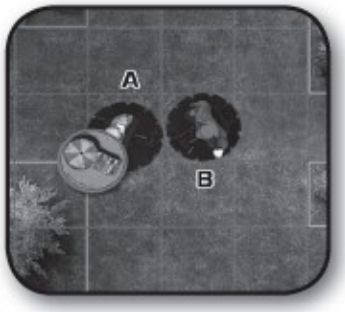
PORTER UN OBJET

Un personnage ne peut porter qu'un seul objet à la fois. Un personnage ne peut pas lâcher un objet une fois qu'il le porte. En général, un objet porté ne peut pas être ciblé, détruit ou enlevé au personnage qui le porte. Pour se débarrasser d'un objet porté, un personnage doit l'utiliser pendant une attaque. Mais si un personnage portant un objet est mis KO ou perd le pouvoir Force herculéenne, le personnage lâche automatiquement l'objet qui reste dans la case occupée par le personnage au moment où il a été mis KO ou a perdu son pouvoir. S'il y a déjà un objet dans la case lorsqu'un objet est lâché, l'objet lâché est retiré du jeu.

UTILISER LES OBJETS LORS D'UNE ATTAQUE AU CORPS A CORPS

Un personnage portant un objet et effectuant une attaque au corps à corps contre un seul personnage doit utiliser l'objet au cours de cette attaque, comme le montre la **Figure 15,** à moins que le personnage n'utilise un pouvoir n'infligeant soit aucun soit 0 dégât. Si un personnage utilise un objet léger pendant une attaque au corps à corps, modifiez la valeur de dégât de ce personnage de +1 pour cette attaque. Si un personnage utilise un objet lourd pendant une attaque au corps à corps, modifiez la valeur de dégâts de ce personnage de +2 pour cette attaque.

Figure 15

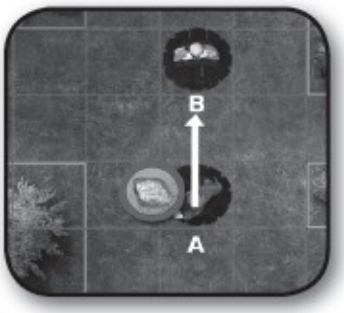


A utilise Force herculéenne pour ramasser un objet lourd. Au tour suivant,il peut l'utiliser pour attaquer B

UTILISER LES OBJETS LORS D'UNE ATTAQUE A DISTANCE

Un personnage portant un objet peut le lancer contre un unique personnage adverse, comme le montre la **Figure 16**. Un personnage portant un objet n'est pas obligé d'attaquer avec l'objet lorsqu'il reçoit une attaque à distance. Pour lancer un objet, donnez à votre personnage une action d'attaque à distance, même si sa valeur de portée est 0. Quelle que soit la valeur de portée du personnage, un objet léger peut être lancé jusqu'à 8 cases et un objet lourd peut être lancé jusqu'à 6 cases. Quelle que soit la valeur de dégâts de l'attaquant, une attaque à distance réussie avec un objet léger inflige 2 dégâts et une attaque à distance réussie avec un objet lourd inflige 3 dégâts.

Figure 16



A peut effectuer une attaque à distance contre B en utilisant l'objet rocher

EXPLOITS

Les exploits sont des cartes qui donnent à un personnage des compétences supplémentaires s'il satisfait aux pré-requis pour l'utiliser et que vous payez le coût associé pour l'inclure dans votre équipe. Les cartes exploits indiquent le coût en point de l'exploit, les pré-requis pour qu'il puisse être assigné à un

personnage, les modificateurs qu'il applique aux valeurs de combat du personnage et la description de son utilisation.

ASSIGNER UN EXPLOIT

Si un exploit nécessite de choisir un ou des personnages de votre équipe lorsque vous assignez l'exploit, tous les personnages choisis doivent satisfaire aux pré-requis et vous devez effectuer ce choix lorsque vous construisez votre équipe. Seuls le ou les personnages choisis peuvent utiliser cet exploit pendant la partie. Lorsque vous assignez un exploit à un personnage vous devez inclure la valeur en point de l'exploit dans le total de point de votre équipe.

Afin de se voir assigner un exploit, un personnage doit satisfaire à ses pré-requis. Un pouvoir ou une valeur de combat pré requis n'ont pas besoin d'être visibles sur le clic de départ du personnage pour qu'un exploit soit assigné au personnage (mais le disque de combat du personnage doit pouvoir être tourné de manière à ce que tous les pré-requis soient visibles en même temps par la fenêtre de caractéristiques).

Afin de se voir assigner un exploit, un personnage doit pouvoir utiliser le pouvoir ou la compétence pré-requis. Si un personnage utilise un pouvoir pré-requis via un pouvoir ou une compétence qui n'est pas un pouvoir standard ou nommé, le pouvoir pré-requis doit être spécifié par l'effet de jeu. Un pouvoir spécial qui permet d'utiliser « n'importe quel pouvoir standard » ne satisfait pas aux pré-requis d'un exploit. Le personnage n'a pas besoin de posséder les pré-requis sur son premier clic pour se voir assigner un exploit, il doit les posséder pout l'utiliser (voir ci-dessous). Les exploits de votre équipe ne peuvent être assignés qu'à des personnages de votre équipe. Ils ne peuvent pas être utilisés par un joueur adverse même si le personnage devient ami pour l'équipe d'un joueur adverse pendant la partie.

Un personnage peut se voir assigner plusieurs exploits mais pas plusieurs copies d'un même exploit.

REGLE DES 10%

La valeur totale des exploits inclus dans votre équipe ne peut pas dépasser 10% du total de construction de la partie. Par exemple, dans une partie en 300 points, le maximum autorisé est de 30 points.

UTILISER LES EXPLOITS

Si un exploit nécessite une action pour être active, les pré-requis doivent être présents sur le disque de combat du personnage au moment où le joueur donne l'action au personnage.

Les valeurs de combat ne peuvent pas être modifiées pour satisfaire aux pré-requis d'utilisation d'un exploit. Un personnage qui satisfait déjà aux pré-requis d'utilisation d'un exploit peut voir ses valeurs de combat modifiées tant que ces valeurs de combat continuent de satisfaire aux pré-requis d'utilisation de l'exploit. Si un pouvoir, compétence ou symbole pré requis a été modifié ou contré par un effet du jeu (comme les pouvoirs Retour à la Terre ou Ingéniosité), le personnage ne peut plus utiliser les exploits les ayant comme pré requis.

Un exploit assigné à un personnage est actif durant une action à moins que le personnage contrôlant le personnage indique au début de l'action que l'exploit n'est pas utilisé. L'exploit est à nouveau actif immédiatement après la résolution de l'action pendant laquelle l'exploit n'est pas utilisé. Les exploits modifiant les valeurs de combat d'un personnage ne modifient ces valeurs que lorsque le personnage utilise l'exploit.

> **Astuce :**
> Si un exploit utilisé par un personnage adverse lui donne un réel avantage, essayez d'infliger des dégâts à cet adversaire ou de contrer ses compétences afin qu'il ne possède plus les pré-requis pour utiliser cet exploit ! .

EXPLOITS ET POINTS DE VICTOIRE

Lorsque les exploits sont utilises dans une partie, le calcul des points de victoire s'effectue normalement avec les points additionnels suivants

- **Exploits assignés à des personnages choisis.** Si un exploit vous demande de choisir un personnage, retirez cet exploit du jeu lorsque le personnage auquel il est assigné est mis KO et accordez au joueur adverse ayant mis KO le personnage les points de victoire pour l'exploit de la même manière que les points du personnage. Si un exploit vous demande de choisir deux personnages ou plus, retirez l'exploit du jeu lorsque le dernier des personnages auxquels il est assigné est mis KO et accordez au joueur ayant mis KO le dernier personnage les points de victoire de la même manière que les points de victoire du dernier personnage.
- **Exploits à coût variable.** Si le coût total d'un exploit augmente pour chaque personnage auquel il est assigné, à chaque fois qu'un personnage auquel il est assigné est mis KO, accordez des points de victoires égaux à l'incrément de la même manière que les points du personnage ont été accordés.
- **Exploits non assignés à un personnage.** Si un exploit ne nécessite pas de choisir un ou des personnages, retirez cet exploit du jeu lorsque le dernier personnage de votre équipe est mis KO et accordez les points de victoire de l'exploit de la même manière que les points de victoire du dernier personnage mis KO.
- **Exploits retirés du jeu et assignés à des personnages survivants.** Si un exploit est retiré du jeu et que tous les personnages auxquels il est assigné sont encore sur le champ de bataille, accordez les points de victoire de l'exploit au dernier joueur ayant infligé des dégâts à un des personnages auquel est assigné l'exploit.

CONDITONS DE BATAILLE

Les conditions de bataille modifient les paramètres du champ de bataille. Lorsque vous construisez votre équipe, vous pouvez inclure une seule condition de bataille. Une condition de bataille n'a pas de coût en points et ne compte pas dans le total de points de l'équipe.

Pendant l'étape 2 de « Préparez le champ de bataille », une fois que les zones de déploiement ont été déterminées, tous les joueurs révèlent leurs conditions de bataille simultanément.

Une condition de bataille modifie les règles comme décrit sur sa carte. Les conditions de bataille n'affectent que les personnages présents sur la carte. Si plusieurs copies d'une condition de bataille nécessitant un jet de dé sont en jeu, effectuez le jet pour

chacune des copies en jeu. Si l'équipe d'un joueur est éliminée, sa condition de bataille reste effective jusqu'à la fin de la partie.

SOCLES EVENEMENT

Les socles évènement changent une ou plusieurs règles lors d'une partie d'HeroClix. Comme ces changements peuvent être importants (comme la modification du total de construction, les limitations de ce qui peut être inclus dans une équipe ou les conditions de victoire pour cette partie), tous les joueurs doivent comprendre et accepter l'utilisation d'un socle évènement avant de construire leur équipe.

Un seul socle évènement peut être utilisé lors d'une partie. Lorsqu'elles entrent en conflit, les règles d'un socle évènement prennent le pas sur les règles de ce livret.

Les socles évènement mettent en scène des évènements survenant sur le champ de bataille en utilisant des règles qui changent au cours de la partie. Les conditions de bataille ne peuvent pas être utilisées lors d'une partie utilisant un socle évènement.

Avant le début de la partie, tournez le socle évènement de façon à ce qu'une ligne verte apparaisse dans la fenêtre, le socle évènement ne peut pas être tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre au dela de cette ligne. Lorsque vous utilisez un socle évènement, si une ligne rouge apparaît dans la fenêtre, le socle ne peut pas être tourné dans le sens des aiguilles d'une montre au-delà de cette ligne, mais un effet peut le faire tourner dans le sens inverse. Si un socle évènement ne possède pas de ligne rouge, continuez à le tourner en passant la ligne verte, il est considéré comme n'ayant pas de fin.

La carte évènement associée avec un socle évènement explique les règles associées avec le socle :

☑ Met en place la scène pour la partie en décrivant les pré-requis pour l'utilisation du socle, les procédures spéciales de mise en place et les autres règles spéciales.

⌛ Indique quand tourner le socle évènement ; si rien d'autre n'est spécifié, tournez le socle dans le sens des aiguilles d'une montre au moment indiqué.

🏆 Change ou rajoute des conditions de victoire.

La carte évènement décrit aussi les effets du socle évènement sur la partie. Chaque effet listé sur la carte évènement est précédé d'un cercle coloré. Lorsqu'un cercle coloré apparait dans la fenêtre du socle évènement associé, l'effet est actif.

JETONS SPECTATEURS

Un jeton spectateur est un personnage qui n'a pas de disque de combat. Même si un jeton spectateur possède des valeurs de combat et suit toutes les règles des personnages **HeroClix,** il ne possède pas de clic. Si un jeton spectateur prend des dégâts, il est mis KO.

EQUIPE A THEME

Les équipes à thème sont des équipes dont tous les personnages (à l'exception des jetons spectateurs) partagent un même mot clé parmi les mots clés présents sur leurs cartes de personnage (Les mots clés ne sont pas sensibles aux majuscules/minuscules).

Si le mot-clé est un mot-clé générique (qui sont listés sur la page suivante), votre équipe doit au moins se composer d'un personnage par tranche (ou fraction) de 100 points de construction pour être une équipe à thème. Si le mot-clé n'est pas un mot-clé générique, votre équipe doit au moins se composer d'un personnage par tranche (ou fraction) de 150 points de construction pour être une équipe à thème.

Les équipes à thème reçoivent les bonus suivants :

- Un bonus égal au nombre de personnage (hors jetons spectateurs) composant l'équipe lors du jet déterminant le premier joueur.
- Le joueur d'une équipe à thème peut choisir d'annuler une des conditions de bataille, y compris la sienne, utilisées pendant une partie (Ce choix est fait lorsque les conditions de batailles sont révélées). Ce bénéfice est optionnel.
- Tout personnage d'une équipe à thème (y compris les jetons spectateurs) peut utiliser Contrôle des probabilités. Le personnage utilisant Contrôle des probabilités de cette façon ne doit pas avoir effectué d'action durant ce tour et doit recevoir un marqueur action. Cette compétence peut être utilisée une fois par tranche de deux personnages possédant le mot-clé partagé.

Exemple : Matt crée une équipe composée trois figurines partageant toutes le même mot-clé non générique. Comme le mot-clé n'est pas générique, Matt n'a besoin que d'un personnage par tranche de 150 points de construction de son équipe pour qu'elle soit une équipe à thème. Les trois personnages de son équipe lui donnent un bonus de +3 au jet pour déterminer le premier joueur et il peut choisir d'annuler une condition de bataille. Enfin, son équipe peut utiliser Contrôle des probabilités une fois pendant la partie (il lui faudrait quatre personnages dans son équipe pour pouvoir l'utiliser deux fois)

MOTS-CLES GENERIQUES

- Animal
- Armor
- Brute
- Celebrity
- Cosmic
- Deity
- Detective
- Future
- Herald
- Kid
- Martial
- Mystical
- Past
- Police
- Politician
- Psychic
- Reporter
- Robot
- Ruler
- Scientist
- Soldier
- Spy
- Teen
- Vehicle
- Warrior

Artist
- Monster
- Mutant

PARTIE 5 : GLOSSAIRE HEROCLIX

Dans cette section vous trouverez les définitions de nombreux termes utilises dans ces règles et dans le texte des règles des pouvoirs, compétences et effets de jeu **HeroClix.** Référez-vous à cette section chaque fois que vous avez un doute sur la signification d'un terme (comprendre la signification précise d'un terme peut faire la différence entre la victoire ou la défaite !).

0 DEGÂT : Un pouvoir qui inflige 0 dégâts peut voir ces dégâts modifiés.
ACTION : Lorsqu'un personnage attaque, se déplace ou utilise un pouvoir ou une compétence.
ACTION D'ATTAQUE A DISTANCE : Une action donnée à un personnage lui permettant d'effectuer une attaque à distance.
ACTION DE CORPS À CORPS : Une action donnée à un personnage lui permettant d'effectuer une attaque au corps à corps.
ACTION DE DEPLACEMENT : Une action donnée à un personnage pour lui permettre de se déplacer d'un nombre de cases pouvant aller jusqu'à sa valeur de vitesse ou d'effectuer une jet d'évasion.
ACTION DE POUVOIR : Une action donnée à un personnage pour lui permettre d'utiliser un pouvoir, une compétence ou un exploit.
ACTION LIBRE : Une action qui ne place pas de marqueur action sur un personnage.
ACTIVER : Initier l'utilisation d'un pouvoir. Un pouvoir peut être activé par une action donné au personnage.
ANNULER : Désactiver l'un des pouvoirs ou compétences optionnels de votre personnage.
ATTAQUANT : Le personnage effectuant une attaque.
ATTAQUE : Une action incluant un jet d'attaque pour déterminer si un personnage en touche un autre.
ATTAQUE A DISTANCE : Une attaque nécessitant un ligne de vue dégagée vers une cible située dans la valeur de portée du personnage exprimée en cases.
ATTAQUE AU CORPS À CORPS : Une attaque à main nue ou avec une arme de contact.
AUCUN DEGÂT : Une attaque ne faisant aucun dégât ne peut pas voir ses dégâts modifiés par des pouvoirs ou des compétences de groupe.
AU SOL : Les personnages, objets ou terrains qui ne sont pas élevés.
BORD : les cases traversées par une ligne rouge la long de la limite d'un terrain élevé.
BORD : Limites extérieures de la carte ou d'une zone de terrain.
CARTE : Une illustration découpée en cases représentant une zone dans laquelle la partie d'HeroClix se déroule.
CARTE DE PERSONNAGE : Une carte spécifique à un personnage **HeroClix** donné sur laquelle sont imprimées les informations sur ce personnage, telles que ses pouvoirs, ses compétences, son histoire, sa première apparition, etc…
CASES ADJACENTES : Toutes les cases du champ de bataille qui touchent une case donnée, en incluant celles en diagonale.
CE PERSONNAGE : La phrase « ce personnage » se réfère toujours au personnage actif ou au personnage utilisant un pouvoir.
CHAMP DE BATAILLE : La carte sur laquelle se déroule une partie d'**HeroClix**.
CIBLE : Le ou les personnages contre lesquels une attaque est effectuée ou un pouvoir est utilisé.
CLIC : Un seul mouvement du disque provoquant un "clic" qui peut être senti et entendu.
COMPETENCE : Capacité possédée par un personnage, indiquée par un symbole sur son socle et/ou expliquée sur la carte du personnage.
COMPETENCES DE GROUPE : Compétences spéciales possédées par un personnage du fait de son appartenance à un groupe, comme indiqué par un symbole de groupe imprimé sur le socle du personnage.
CONDITIONS DE VICTOIRE : Les règles décrivant comment le vainqueur est désigné à la fin d'une partie de HeroClix.
CONTINUEL : La capacité spéciale d'un objet spécial avec le mot-clé continuel n'est pas ignorée lorsque l'objet est porté ou déplacé.
CONTRER : Un effet de jeu qui enlève la possession d'un pouvoir, d'une compétence ou d'un effet à un personnage. Tous les effets d'un pouvoir, compétence ou effet contré disparaissent immédiatement.
COPIE : Un élément du jeu présent plusieurs fois. Par exemple, une équipe peut contenir plusieurs copies d'une figurine non unique.
D6 (ou2D6) : Une abréviation pour « dé à six faces (ou « deux dés à six faces »).
DEGÂT DE DEPASSEMENT : Le dégât infligé (lorsque le personnage reçoit un deuxième marqueur action le plus souvent) qui ne peut pas être évité, réduit, ignoré ou transféré à moins qu'un effet de jeu ne le précise.
DEGÂTS : Un changement dans l'état du personnage le rapprochant du KO et ayant pour conséquence pour le joueur de devoir tourner le disque de combat du personnage dans le sens des aiguille d'une montre.
DEGÂTS DUS AU RECUL : Les dégâts infligés à un personnage lorsque sa ligne de recul rencontre un mur, le bord

de la carte, la limite d'un terrain élevé ou la limite d'un terrain bloquant.

DEGÂTS INEVITABLES : Dégâts ne pouvant pas être évité, réduits, modifiés, ignorés ou transférés à un autre personnage.

DEGÂTS INFLIGÉS : Le nombre de clics qu'un personnage attaquant inflige à une cible.

DEGÂTS PERFORANTS : Dégâts infligés ne pouvant pas être réduits.

DEGÂTS PRIS : Le nombre de clics appliqués dans le sens des aiguilles d'une montre à un personnage cible.

DEPASSE : Un personnage ayant reçu un deuxième marqueur action.

DEPASSEMENT : Donner à un personnage une deuxième action ou marqueur action avant que son premier marqueur action a été enlevé.

DEPLACEMENT : Ce qu'effectue un personnage lorsqu'il va d'une case à une autre et que chaque case entre les deux est réellement traversée.

DISQUE DE COMBAT : La pièce de plastique situé sous le socle d'un personnage et sur laquelle sont inscrits les pouvoirs et les valeurs de combat du personnage.

DOUBLE : Un jet avec pour résultat le même chiffre sur les deux d6 (deux 4 par exemple).

EAU : Les cases situées à l'intérieur d'une ligne bleue sont de l'eau.

ECHEC CRITIQUE : Tout lancer de dés résultant en un double 1.

EFFET : Un pouvoir, une compétence ou une autre règle qui peut affecter la partie.

ELEVE : sur une case de terrain élevé.

ELIMINE : vaincu, mis KO ou retiré du jeu.

EQUIPE : Un ensemble de personnages contrôlés par un joueur.

EQUIPE A THEME : Une équipe composée de personnages (excepté les jetons spectateurs) qui partagent tous un mot-clé donné.

EVITER : Éviter d'être touché par une attaque qui aurait normalement dû réussir.

EXPLOIT : un entraînement spécial ou une capacité particulière pouvant être possédé par un personnage qui satisfait aux pré-requis, il est matérialisé par une carte qui est assignée au personnage.

EXTERIEURS : Un emplacement situé n'importe où sur une carte en extérieurs ou qui n'est pas situé à l'intérieur d'une ligne jaune sur une carte en intérieurs/extérieurs.

FENETRE DE CARACTERISTIQUES : La « fenêtre » sur le socle d'un personnage à travers laquelle vous pouvez voir le disque de combat du personnage.

FIGURINE : La représentation sculptée d'un personnage placée sur son socle.

FORMAT : l'ensemble de règles qui sera effectif lors d'une partie d'**HeroClix**.

GEANT : Un personnage avec la compétence Géant et généralement identifié par le symbole de dégâts.

GRANDE FIGURINE : Un personnage avec la compétence Colosse et généralement identifié par le symbole de dégâts sur son socle.

IGNORE : qui n'est pas affecté par ou qui considère que la propriété ou l'effet précisé n'existe pas ou ne se produit pas.

INTERIEURS : Un emplacement situé n'importe où sur une carte en intérieurs ou qui se trouve à l'intérieur d'une ligne jaune sur une carte en intérieurs/extérieurs.

INTERSECTION : Les cases qui rencontrent une case donnée au coin de cette case sont considérées comme en diagonale par rapport à cette case donnée.

JET : utiliser un ou plusieurs dés pour déterminer un résultat aléatoire. Tous les dés doivent être jetés en même temps lorsque plusieurs dés sont nécessaires.

JET D'ATTAQUE : Le résultat du lancer de deux dés lorsque le personnage effectue une attaque à distance ou au corps à corps.

JETON SPECTATEUR : un disque portant un dessin d'un personnage au lieu d'une figurine et pouvant faire partie de votre équipe.

JOKER : Une compétence de groupe permettant à un personnage d'utiliser la compétence de groupe de n'importe quelle personnage ami sur le champ de bataille.

JOUEUR ACTIF : Le joueur dont c'est le tour.

KO : Un personnage avec trois KO apparaissant sur son disque de combat. Un personnage mis KO.

LIGNE DE VUE : La trajectoire suivie par une attaque à distance pour aller de l'attaquant à la cible.

LIGNE DE RECUL : La suite de cases que traverse un personnage si son recul n'est pas interrompu.

LIMITE : ligne de couleur indiquant un type et les cases en bordure d'une zone de terrain.

MARQUEUR ACTION : Une pièce de monnaie, une perle ou n'importe quel autre objet utilisé pour indiquer si un personnage a reçu une action (autre que libre) et combien d'actions (autres que libres) ont été données à ce personnage.

MARQUEUR OBJET : Morceau de carton circulaire représentant un objet sur la carte.

MARQUEUR TERRAIN : Un morceau de carton carré utilisé pour représenter différents types de terrain, tels que les barrières, les nuages de fumée, des murs ou des objets détruits, ou des objets spéciaux requis par des scénarios.

MIS KO : KO ou vaincu.

MODIFICATEUR : Un nombre qui augmente ou qui diminue une valeur de combat, les dégâts infligés ou les dégâts subis.

MOT CLE : Un trait spécial d'un personnage ou d'un objet spécial. Les joueurs peuvent créer des équipes à thème basées sur les mots-clés des personnages.

NAGEUR : Un personnage avec la compétence Nage, généralement identifié par le symbole de vitesse .

NON MODIFIEE : Une valeur de combat du personnage qui n'est affectée par aucun modificateur, tels que ceux des pouvoirs, des terrains, etc.

NON OPTIONNEL : Un effet qui ne peut pas être annulé.

NUMERO DE CLIC : numéro représentant l'ordre dans la suite des portions du disque d'un personnage.

NUMERO DE COLLECTION : Un nombre identifiant un personnage donné dans une extension.

OBJET 3D : Une sculpture en trois dimensions portant le symbole .

OBJET IMMOBILE : Un objet qui ne peut pas être porté ou déplacé par un effet du jeu. Les objets immobiles possèdent un bord bleu.

OBJET LEGER : Un objet qui peut être porté ou déplacé et qui augmente de +1 les dégâts infligés par une attaque au corps à corps. Les marqueurs objets légers possèdent un bord jaune.
OBJET LOURD : Un objet qui peut être porté ou déplacé et qui augmente de +2 la valeur de dégâts du personnage lors d'une attaque au corps à corps. Les marqueurs objets lourds possèdent un bord rouge.
OBJET SPECIAL : un marqueur objet ou un objet 3D portant le symbole ✪ .
OPTIONNEL : Un effet qui peut être volontairement annulé.
PERSONNAGE : Pièce du jeu représentant un héros, un vilain, un spectateur ou une autre personne dans une partie.
PERSONNAGES ADVERSES : Personnages contrôlés par un adversaire.
PERSONNAGES AMIS : Les personnages que vous contrôlez ou qui sont contrôlés par un de vos équipiers.
PERSONNAGE DUO : Un personnage avec la compétence Attaque duo, généralement identifié par le symbole d'attaque💥.
PERSONNAGE STANDARD : Un personnage avec les symboles et compétences de combat standards.
PERSONNAGE SURVIVANT : Un personnage qui n'a pas été vaincu lorsque la partie d'**HeroClix** se termine.
PLACER (ou METTRE) : Placer (ou mettre) un personnage ou un autre élément du jeu sur la carte. Un personnage qui occupait avant une autre position sur la carte, n'effectue pas de déplacement s'il est placé.
PORTEE : La distance (en cases) entre un personnage et une case donnée, en comptant du centre de sa case jusqu'à la case cible.
POSITION DE DEPART : La position sur le disque de combat représentant les valeurs de combat un personnage au début de la partie. Cette position est indiquée par le chiffre 1 sur le clic ou par un trait vert vertical à gauche des valeurs de combat.
POSSEDER : Avoir un pouvoir, une compétence ou un effet directement imprimé soit sur une carte soit sur son disque de combat (pas simplement utilisé à partir d'un autre pouvoir, compétence ou effet).
POUVOIR NOMME : Un pouvoir avec un nom écrit en majuscules et spécifique à un personnage, et qui est suivi du nom d'un pouvoir standard entre parenthèses.
POUVOIR PERDU : Lorsqu'un pouvoir n'apparait plus sur le disque de combat d'un personnage après que le personnage a pris des dégâts ou a été soigné.
POUVOIRS : Les capacités spéciales d'un personnage. Les pouvoirs sont représentés sur le disque de combat d'un personnage par des carrés colorés entourant les valeurs de combat du personnage et par les cercle de même couleur sur la carte du personnage.
POUVOIR SPECIAL : un pouvoir dont e nom et les effets sont imprimés sur la carte du personnage.
POUVOIR STANDARD : Un pouvoir ou une compétence dont les effets sont décrits sur la Carte de pouvoirs et compétences.
PREMIER JOUEUR : La personne qui effectue le premier tour d'une partie.
RECUL : Le mouvement qui éloigne de l'attaquant du fait de la force de son attaque.
RESOUDRE : Accomplir une action et déterminer ses effets, ce qui peut inclure tout ou partie de ce qui suit : déclarer l'action, accomplir un déplacement, lancer un ou plusieurs dés, effectuer toute action libre donnée par l'action déclarée, infliger des dégâts et prendre des dégâts.
RETIRE DU CHAMP DE BATAILLE : Un personnage, objet ou un autre élément du jeu qui est retiré de la carte mais qui peut toujours revenir en jeu si certaines conditions se réalisent.
RETIRE DU JEU : Un personnage, objet ou un autre élément du jeu qui est retiré de manière permanente pour la partie en cours.
REUSSITE CRITIQUE : Tout lancer de dés résultant en un double 6.
ROUND : Le temps pendant lequel les joueurs effectuent un tour.
SCENARIO : Les règles spéciales d'une partie d'**HeroClix** approuvées par tous les joueurs avant le début de d'une partie.
S'EVADER : S'éloigner de personnages adverses adjacents.
SOCLE : La pièce de plastique sur laquelle est placée la figurine.
SOCLE EVENEMENT : Un socle utilisé pour créer un scénario évoluant durant une partie.
SOINS : Restaurer la santé qui a été réduite par des dégâts en cliquant le disque de combat dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
SYMBOLE DE GROUPE : Un symbole imprimé sur le socle du personnage qui l'identifie comme membre d'un groupe et dont il possède la compétence de groupe associée. Certains personnages n'ont pas de symbole de groupe.
SYMBOLE D'EXTENSION : Le dessin sur le socle d'un personnage indiquant son appartenance à une extension **HeroClix** donnée.
TACTIQUE : Règles et effets additionnels qui peuvent être utilisés lors d'une partie d'**HeroClix**, si le format choisi pour la partie le permet.
TERRAIN : Élément de la carte représentant de l'eau, des arbres, des pierres, des voitures, des murs, des immeubles ou d'autres éléments physiques qui peuvent apparaître sur le champ de bataille.
TERRAIN BLOQUANT : Terrain empêchant le déplacement et un attaquant de tracer une ligne de vue dégagée. Les cases situées à l'intérieur d'une ligne marron sont du terrain bloquant.
TERRAIN DEGAGE : Les zones de la carte où les personnages peuvent se déplacer ou effectuer une attaque à distance sans pénalité.
TERRAIN ELEVE : Le terrain sur la carte qui est située au dessus du niveau du sol. Les cases situées à l'intérieur d'une ligne rouge sont du terrain élevé.
TERRAIN GÊNANT : Une zone contenant des arbres, des meubles, des débris, des objets ou d'autres choses similaires pouvant gêner les actions d'un personnage. Les cases situées à l'intérieur d'une ligne verte sont du terrain gênant.
TOTAL D'ACTION : le nombre d'action dont dispose un joueur pour donner à ses personnage à chaque tour de ce joueur.
TOTAL D'ATTAQUE : Le résultat obtenu en additionnant le jet d'attaque et la valeur d'attaque.
TOTAL EN POINTS DE CONSTRUCTION : La valeur maximale de points autorisée lorsque les valeurs en points de tous les éléments d'une équipe sont ajoutées les unes aux autres.
TOUCHE : Lorsque le résultat de deux dés à six faces ajouté à la valeur d'attaque de l'attaquant est supérieur ou égal à la valeur de défense de la cible.

TRAIT : Une compétence ou un aspect qu'un personnage possède en permanence, quelle que soir la position de son disque de combat pendant la partie, il est indiqué par l'☆ sur son socle et sur sa carte de personnage.
UNIQUE : Le niveau d'un personnage représenté par un cercle couleur argent, bronze ou or sur le côté extérieur de son socle. Seul un exemplaire d'un personnage Unique donné peut faire partie d'une équipe donnée.
UTILISER : Employer un pouvoir, une compétence ou un effet.
VAINCU : Un personnage qui est KO et qui est retiré du jeu.
VALEUR D'ATTAQUE : Un nombre représentant la capacité d'un personnage à toucher une cible au cours d'un combat.
VALEURS DE COMBAT : Les quatre nombres sur le disque de combat visibles dans la fenêtre de caractéristiques et le nombre inscrit à côté du ou des éclairs sur le socle d'un personnage.
VALEUR DE DEFENSE : Un nombre représentant la capacité d'un personnage à éviter d'être touché.
VALEUR DE DEGÂTS : Un nombre indiquant le nombre de clics de dégâts qu'un personnage peut infliger lors d'une attaque réussie.
VALEUR DE PORTEE : La distance maximale (en cases) jusqu'à laquelle un personnage peut utiliser une attaque à distance pour attaquer une cible.
VALEUR DE REMPLACEMENT : Une valeur qui se substitue à une des valeurs de combat du personnage.
VALEUR DE VITESSE : Le nombre maximum de cases dont un personnage peut se déplacer lors d'une action donnée.
VOLANT : Un personnage utilisant la compétence Vol, généralement identifié par le symbole de vitesse .
ZONE DE DEPLOIEMENT : Une zone située à l'intérieur une ligne violette.

CREDITS
Combat Dial System: Jordan Weisman
Rules, Stats, and Powers: Eric Engelhard
Rules Arbitrator: Norman (NBPerp) Barth
Rules Deputies: Hans (Quebbster) Josefson,
Michael (Harpua) Joy, and Jeff (normalview) Orasky
Playtest Leads: Adam Baumann, Jerome Gonyeau,
Tom Price, and Darin Skutt
Art Direction: Brian Roll
Digital Sculpting and Coloring: Ben Misenar
Graphic Design: Brian Roll, Mark Shabunia and Jason Storey
Production Management: Chas DeLong
Brand Management: Drew Nolosco
Additional Brand Management: Will Price
©2010 WizKids, Inc. All rights reserved.
HeroClix and WizKids are trademarks of WizKids, Inc.

WWW.WIZKIDSGAMES.COM

Traduction : Phenix 07/2010

Line Of Fire Chart

Line of Fire Between		Grounded					Elevated				
		Unoccupied Hindering	Target in Hindering	Blocking	Character		Unoccupied Hindering	Target in Hindering	Blocking	Character	
					Standard	Giant				Standard	Giant
Grounded	Grounded	Hindered	Hindered	Blocked	Blocked	Blocked	*not applicable*				
Grounded	Grounded	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked	*not applicable*				
Grounded	Grounded	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked	*not applicable*				
Elevated	Elevated	Clear				Blocked	Hindered	Hindered	Blocked	Blocked	Blocked
Elevated	Elevated	Clear				Blocked	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked
Elevated	Elevated	Clear				Blocked	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked
Grounded	Elevated	Clear	Hindered	Blocked	Clear	Blocked	*not applicable*	Hindered	*not applicable*	*not applicable*	*not applicable*
Grounded	Elevated	Clear	Hindered	Blocked	Clear	Blocked	*not applicable*	Hindered	*not applicable*	*not applicable*	*not applicable*
Elevated	Grounded	Clear	Hindered	Clear	Clear	Blocked	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked
Elevated	Grounded	Clear	Hindered	Clear	Clear	Blocked	Hindered	Hindered	Blocked	Clear	Blocked

To use this table, look at the elevation and damage type of the two characters you want to draw a line of fire between, and find them in the first two columns. Draw a line of fire between the two and see if any terrain or characters are overlapped by this line. Use this table to determine how those terrain/characters affect the line of fire. The most restrictive result applies to your line of fire. For example, if the line of fire between two grounded characters crossed one square of hindering terrain and a square of blocking terrain, the line of fire would be blocked.