

LES SOEURS DE L'ALLIANCE

INTRODUCTION

Sous un ciel déchaîné, Néthopha met à terre le titan Og. Cependant, cette victoire marque un sombre tournant pour Noa qui réalise que protéger l'Eden ne suffit plus : il faut renverser Asmoth, le tyran responsable des souffrances du royaume.

Pour cela, l'esprit protecteur de l'Eden fait appel aux légendaires *Sœurs de l'Alliance*, des guerrières redoutables unies par un serment sacré. Leur réveil nécessite un sacrifice ultime : Noa offre son essence spirituelle pour insuffler la vie à ces héroïnes. Ensemble, les Sœurs entreprennent une quête périlleuse afin de détruire les huit Piliers des Ténèbres, des tours maléfiques gardées par des créatures démoniaques.

Une bataille épique pour l'avenir de l'Eden est sur le point de commencer.

CONTENU

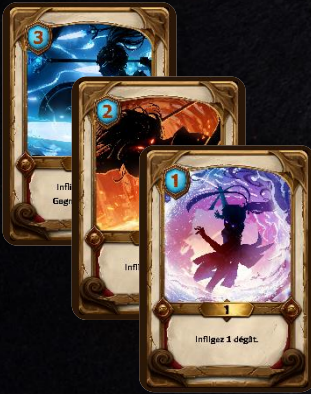
60 cartes ; 1 dé noir ; 3 dés bleus ; 3 dés rouges ; 1 dé jaune ; 3 cubes blancs ; 3 cubes jaunes ; une fiche mots-clés ainsi que ce livret de règles.

BUT DU JEU

Affrontez et survivez aux différentes créatures que vous rencontrerez dans la tour, gagnez de la puissance et éliminez le boss final au sommet de celle-ci.

PRÉSENTATION DES CARTES

16 cartes ACTION (Cartes A)



Il s'agit des cartes qui vous permettent de réaliser des actions durant les combats comme attaquer, défendre, etc. Elles sont de couleur bronze afin d'être facilement reconnaissables. Chaque carte possède une face affichant le chiffre « 1 » et une face affichant le chiffre « 2 ». Le chiffre affiché en haut à gauche représente le coût en Mana nécessaire pour utiliser la carte.

8 cartes ACTION AVANCÉE (Cartes AA)



Il s'agit de cartes ACTION plus puissantes. Elles peuvent être achetées avec **les points d'expérience** accumulés au cours de la partie. Elles sont de couleur or pour être facilement reconnaissables. Chaque carte possède une face affichant « A1 » et une face affichant « A2 ». Le chiffre affiché en haut à gauche représente le coût en Mana nécessaire pour utiliser la carte.

18 cartes ENNEMI/LIEU



Ces cartes représentent, d'un côté, les différents ennemis que vous croiserez au cours de votre aventure dans la tour et de l'autre, les lieux où vous les affronterez.

8 cartes TOUR



Ces cartes représentent les différents « étages » d'une tour. Chaque carte possède une face pour l'affronter en mode « normal » et une face pour le mode « difficile », reconnaissable grâce à la goutte de sang située dans le coin supérieur gauche.



4 cartes BOSS

Ces cartes représentent les différents Boss que vous pourrez affronter. Chaque carte comporte une face illustrant le Boss et une autre face présentant le dernier étage de la tour.



1 carte PIÈGE et 1 carte TRÉSOR

Ces cartes présentent les différents pièges que vous surmonterez et trésors que vous gagnerez au cours de votre aventure. Chacune de ces cartes présente une face de niveau standard et une face de niveau avancé.



1 carte POINTS DE SANTÉ

Cette carte vous permet de suivre l'évolution de votre niveau de santé. Une face indique de 39 à 20 et l'autre de 19 à 0.



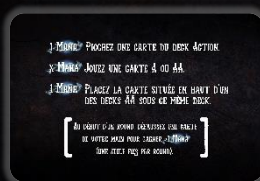
1 carte XP

Cette carte vous permet de suivre l'évolution de vos points d'expérience gagnés.



2 cartes RAPPEL

La première cartes RAPPEL présente les différents achats que vous pouvez effectuer avec vos points d'expérience. La seconde présente les différentes utilisations possibles du Mana.



MISE EN PLACE

- ❖ Mélangez le deck des cartes **Ennemi/Lieu** en laissant le côté Lieu visible. Placez-le près de la zone de jeu.
- ❖ Mélangez le deck des 16 cartes **Action** en laissant le côté « 1 » visible. Placez-le près de la zone de jeu.
- ❖ Mélangez les 8 cartes **Action Avancée** en laissant le côté « A1 » visible. Réalisez deux decks de 4 cartes et placez-les près de la zone de jeu.
- ❖ Sélectionnez l'un des quatre **Boss** et prenez aléatoirement X cartes **Tour**, où X est égal au chiffre affiché sur la porte en bois de la carte **Boss**. (Le dos de la carte **Boss** représente le dernier étage à parcourir avant de l'affronter. Le chiffre affiché sur la porte en bois représente le nombre d'étages à parcourir avant d'arriver à l'étage du Boss.)
- ❖ Positionnez les cartes **Tour** à la verticale, une à une, afin de former la tour. Positionnez la carte **Boss** (face du dernier étage visible) au sommet de la tour.
- ❖ Placez un cube blanc sur la porte de la première carte **Tour** (celle du bas).
- ❖ Placez près de la zone de jeu les cartes **Piège**, **Trésor**, **XP**, **Rappel** et **Santé**.
- ❖ Placez un cube blanc sur la case 39 de la carte **Points de Santé**.
- ❖ Placez les dés ainsi que les cubes restants près de la zone de jeu.
- ❖ Piochez les 5 premières cartes du deck **Action** : c'est votre main de départ.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en deux étapes principales : **l'ascension de la tour** et **le combat final contre le Boss**.

I) L'ascension de la tour

Durant l'ascension de la tour, vous allez vous déplacer, acquérir des butins, survivre à des pièges et, bien évidemment, affronter des ennemis. Vous progressez d'étage en étage jusqu'à atteindre celui du **Boss**. Chaque étage se résout de la même manière.

Vous démarrez systématiquement à la porte en bois située en bas de la carte. Pour compléter un étage, vous devez répéter trois fois la séquence suivante : **Déplacement + Résolution des cases traversées**.

Une fois les trois séquences terminées, vous accédez directement à la porte en bois de l'étage suivant.

a) Déplacement

Pour vous déplacer, lancez **deux dés** (peu importe la couleur) et choisissez le résultat de l'un d'eux. Le chiffre sélectionné détermine le nombre de cases que vous devez traverser. Chaque case traversée doit être résolue.

Règles de déplacement

- Vous devez impérativement vous déplacer du nombre exact de cases correspondant à la valeur du dé sélectionné.
- Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas.
- Les déplacements ne peuvent se faire que vers la droite, la gauche ou le haut, mais jamais vers le bas.
- Si vous ne pouvez pas vous déplacer pour l'une des raisons mentionnées ci-dessus, votre déplacement s'arrête immédiatement.

b) Résolution des cases traversées

En parcourant la tour vous ferez face à plusieurs types d'interaction.

Les interactions se cumulent lors d'un déplacement. Cependant, quel que soit l'ordre dans lequel vous traversez les cases, vous devez les résoudre en respectant l'ordre de priorité suivant :

1. Piège 2. Combat 3. Trésor 4. Boss



Piège



Combat



Trésor



Boss

[PIEGE]



Pour résoudre une case **Piège**, vous devez lancer un dé et vous référer à la carte **Piège** pour connaître le résultat de votre lancer.

Les conséquences des pièges sont explicites, sauf pour les résultats 1, 2 ou 3 qui déclenchent l'effet suivant :

Piège Niveau X : lorsque vous tombez sur le type de piège « *Piège de Niveau X* », vous devez lancer un dé et subir, en dégâts, la différence entre X et le résultat du dé. **Mais avant de lancer le dé, vous avez la possibilité de défausser une ou plusieurs cartes de votre main.** Le coût en **Mana** de chaque carte ainsi défaussée s'ajoutera alors à votre résultat final.

Exemple : Vous devez résoudre un Piège de Niveau 5. Vous défaussez une carte avec un coût en Mana de 2 pour réduire vos risques, puis vous lancez le dé et obtenez un 2. La différence entre 5 et 4 (2 + 2) est de 1. Vous ne subissez donc qu'un point de dégât.

Il existe deux types de Pièges : Standards  et Avancés. **A** 

Pour résoudre un **piège avancé**, référez-vous à la carte **Piège Avancé** au dos de la carte **Piège**.

Remarque : si vous traversez plusieurs cases contenant un **Piège** au cours d'un même déplacement, vous devez résoudre chaque piège séparément.

[COMBAT]

Le logo **Combat** est toujours accompagné d'un chiffre entre 1 et 3. Ce chiffre représente le nombre d'adversaires que vous devez affronter. Si, lors de votre déplacement, vous traversez plusieurs cases **Combat**, vous devez additionner les chiffres de chaque case afin de connaître le nombre total d'adversaires à affronter. Attention, plus vous affrontez d'ennemis, plus vos chances de réussite diminuent, réfléchissez bien à vos déplacements. Cependant, affronter davantage d'ennemis vous permet aussi de remporter plus de points d'**Expérience (XP)** comme expliqué plus loin.

Un combat se déroule en un certain nombre de rounds. Chaque round se compose de deux phases : la **phase Joueur** et la **phase Ennemi**.

Présentation d'une carte *Ennemi*

Points de résistance
de l'ennemi.

Niveau d'attaque
de l'ennemi.

Numéro du round.

Mot-clé.

Expérience à gagner.



Les ennemis peuvent avoir des mots-clés qui leur donnent des caractéristiques propres. Les mots-clés sont présentés dans la fiche qui accompagne le livret de règles.

Mise en place d'un combat

- ❖ Piochez le nombre d'ennemis à affronter et placez-les en ligne dans la zone de jeu. Chaque combat se déroule dans un lieu spécifique de la tour, qui applique des modificateurs de combat. Une fois les ennemis placés, consultez la face visible de la première carte du deck **Lieu**, sans la piocher. Cette carte indique où se déroule le combat et quel modificateur appliquer tout au long du combat.
- ❖ Placez un dé bleu sur les points de **résistance** de chaque ennemi, en ajustant sa face au nombre indiqué. Ce dé sera réduit progressivement à mesure que l'ennemi subit des dégâts. Si les points de **résistance** sont indiqués par un « ? », lancez un dé bleu et placez-le sur la face correspondant au résultat obtenu.
- ❖ De même, lancez un dé rouge et placez-le sur le niveau d'**attaque** si celui-ci est indiqué par un « ? ». Sinon, utilisez directement le niveau d'**attaque** affiché sur la carte.
- ❖ Placez le dé jaune sur la valeur 1 dans la zone de jeu. Ce dé sert de compteur de rounds. Augmentez sa valeur de 1 à la fin de chaque round.
- ❖ Lorsque vous vainquez un ennemi, gagnez le nombre de points d'XP indiqué sous le round en cours. Utilisez la carte XP pour suivre votre progression et comptabilisez ces points. **Si le combat dépasse 6 rounds, il n'est plus nécessaire de suivre les comptes, mais vous subissez 2 dégâts imparables à chaque début de round à partir du 7^e.**

Important : Un combat ne peut opposer le joueur à plus de **3 ennemis** à la fois. Si vous devez piocher plus de 3 ennemis, procédez comme suit : affrontez d'abord les 3 premiers ennemis, puis enchaînez un autre combat avec les suivants en respectant toujours la règle de 3 ennemis maximum par combat. N'oubliez pas de prendre en compte la nouvelle carte **Lieu** pour chaque combat. *Exemple : Si vous devez affronter 7 ennemis, commencez par en piocher 3, appliquez les modifications de la carte Lieu, puis affrontez ces ennemis. Ensuite, piochez 3 nouveaux ennemis, vérifiez à nouveau les modifications du Lieu, et affrontez-les à leur tour. Enfin, piochez le dernier ennemi, vérifiez une dernière fois les modifications de la carte Lieu, et affrontez cet ennemi.*

Présentation d'une carte **Action** (carte A)



Les cartes **Action**

Au début de la partie, toutes vos cartes **Action** commencent sur leur côté niveau « 1 ». Le deck des cartes **Action** est toujours placé face visible.

À tout moment durant la partie (sauf contre un *Boss*), vous pouvez dépenser 1 point d'XP pour faire évoluer une carte **Action**. Pour ce faire, réduisez votre niveau d'XP de 1, puis retournez la carte sur son côté niveau « 2 ». Une fois évoluée, la carte restera sur son côté « 2 » jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vous devez défausser une carte **Action**, placez-la dans la pile de défausse du bon côté (1 ou 2), en fonction de son niveau.

- Phase Joueur -

La Phase Joueur vous permet de jouer des cartes A ou AA de votre main.

Lors de cette phase, votre objectif est d'éliminer les ennemis.

Au début de chaque round lancez le dé noir pour connaître le nombre de points de **Mana** que vous aurez à disposition.

Il existe trois façons principales d'utiliser vos points de **Mana** :

1. Dépensez 1 point de **Mana** pour piocher la première carte du deck **Action** et l'ajouter à votre main. Vous commencez la partie avec 5 cartes en main, vous ne piocherez pas automatiquement de nouvelle carte à chaque tour par la suite. **Attention, vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes dans votre main.**
2. Dépensez X point(s) de **Mana** pour jouer une carte de votre main ayant un coût de X.
3. Dépensez 1 point de **Mana** pour placer la carte du dessus du deck de cartes AA sous ce même deck.

À savoir également au sujet du Mana :

- Après avoir lancé le dé Mana, vous pouvez défausser une carte de votre main au choix pour gagner 1 point de **Mana** supplémentaire pour ce round.
- Le dé **Mana** ne peut dépasser 6 points.
- Lorsque vous jouez une carte, réduisez la valeur du dé **Mana** du coût indiqué sur la carte.
- Les points de **Mana** ne peuvent pas être conservés d'un round à l'autre, et le dé sera relancé à chaque début de round.
- Lorsque le dernier ennemi du combat succombe, le combat se termine et les points de **Mana** restants ne peuvent plus être utilisés.

Lorsque vous infligez X dégât(s) à un ennemi, réduisez de X la valeur de son dé **résistance**. Si le dé **résistance** d'un ennemi atteint zéro, l'ennemi est vaincu. Vérifiez le numéro du round où cela se produit et gagnez le nombre de points d'XP correspondant. Ensuite, défaussez la carte de l'ennemi.

Lorsque vous jouez des cartes qui vous font gagner de la **Défense**, placez-les dans la zone de jeu pour vous rappeler la valeur de **Défense** dont vous disposerez lors de la **Phase Ennemi**. Vous pouvez accumuler autant de **Défense** que possible, mais celle-ci ne sera effective que pour le round en cours. Ces cartes seront défaussées à la fin de la **Phase Ennemi**.

La **Phase Joueur** se termine lorsque vous ne pouvez plus jouer de cartes de votre main ou si vous choisissez de l'interrompre volontairement.

- Phase Ennemi -

Lors de la **Phase Ennemi**, tous les ennemis présents dans la zone de jeu vous attaquent simultanément. Pour résoudre leurs attaques, additionnez les valeurs d'**Attaque** de tous les ennemis en jeu. Si vous avez de la **Défense**, soustrayez cette valeur au total des attaques. Vous perdez un nombre de Points de Santé égal à la différence.

***Exemple :** si vous affrontez deux ennemis dont l'un a une Attaque de 5 et l'autre une Attaque de 1, et que vous avez joué une carte Action vous faisant gagner 3 points de Défense, le calcul sera le suivant : $(5 + 1) - 3 = 3$. Vous perdrez donc 3 Points de Santé.*

Vos Points de Santé

Vous commencez la partie avec **39 Points de Santé (PS)**. Si vos PS tombent à 0, la partie est perdue. Vous pouvez en récupérer grâce à certaines cartes ou aux potions (voir page suivante).

Cependant, vos **Points de Santé** sont soumis à des paliers maximum :

- **En dessous de 30 PS**, vous ne pouvez plus dépasser **29 PS**.
- **En dessous de 20 PS**, vous ne pouvez plus dépasser **19 PS**.
- **En dessous de 10 PS**, vous ne pouvez plus dépasser **9 PS**.

Une fois les dégâts calculés et appliqués, la **Phase Ennemi** se termine et le round suivant peut commencer.

Au début du round suivant, positionnez le dé jaune sur la valeur suivante. Ensuite, lancez le dé **Mana** pour déterminer votre **Mana** disponible et entamez une nouvelle **Phase Joueur**.

Continuez ainsi, round après round, jusqu'à ce que le combat se termine.

[TRÉSOR]

Pour résoudre une case **Trésor**, lancez un dé et référez-vous à la carte **Trésor** pour découvrir votre butin. Les butins sont très puissants et peuvent véritablement influencer le cours de la partie en votre faveur.

- **Résultat 1** : Récupérez une carte de votre choix dans le deck **Action**. Après avoir choisi et pris la carte, mélangez le deck.
- **Résultat 2** : Récupérez une carte de votre choix dans la défausse du deck **Action**.
- **Résultats 3 et 4** : Gagnez respectivement **1 et 2 points d'XP**.
- **Résultats 5 et 6** : Gagnez **1 Potion**. Prenez un cube jaune et placez-le près de la carte **Points de Santé**.

Les potions

Vous pouvez utiliser une potion à tout moment lors d'une partie. Lorsque vous utilisez une Potion récupérez **4 Points de Santé** (attention à ne pas dépasser le *niveau palier*).

Après utilisation, remplacez le cube jaune correspondant dans sa réserve. Vous ne pouvez pas posséder plus de **3 potions** en même temps.

Pour résoudre un Trésor Avancé, référez-vous à la carte **Trésor Avancé** au dos de la carte **Trésor**.

Remarque : si vous traversez plusieurs cases contenant un **Trésor** au cours d'un même déplacement, vous devez résoudre chaque **Trésor** séparément.

[BOSS]



Lorsque vous atteignez l'étage du *Boss*, vous devez effectuer trois fois la séquence « **Déplacement + Résolution des cases traversées** » comme pour les autres étages. Cependant, il est impératif d'arriver sur la case du **Boss** avant la fin de ces trois séquences. Si vous n'y parvenez pas, la partie est perdue. Lorsque vous atteignez la case du *Boss*, vous devez mettre fin à votre déplacement.

II) Combat final contre le Boss

Lorsque vous devez résoudre la case *Boss*, le combat final commence.

Retournez la carte *Dernier étage de la tour* pour révéler son côté **Boss**.

Dépensez vos derniers points d'XP avant le combat, car vous ne pouvez pas les utiliser durant cet ultime affrontement.

Le combat contre le **Boss** suit quasiment les mêmes règles que les combats classiques, alternant une **Phase Joueur** et une **Phase Ennemi**. Le combat se poursuit sur plusieurs rounds jusqu'à ce que vous, ou le **Boss**, soyez à court de **Points de Santé**. Il n'est pas nécessaire de compter les rounds avec le dé *round* car vous ne pouvez pas gagner d'XP lors d'un combat contre un Boss et vous ne subissez pas de dégât à partir du 7^e round comme lors d'un combat classique. De plus, le système de gestion des Points de Santé du **Boss** est particulier (voir page suivante). Enfin, ne prenez pas en compte les cartes *Lieu* lors du combat.

Les cartes **Boss** vous donnent 4 informations :

a) Nom

b) Niveau d'Attaque

c) Jauge de Santé

d) Mot-clé



a) Nom

Attention à la prononciation, cela peut l'énerver.

b) Niveau d'attaque

Le niveau d'attaque du Boss fonctionne comme celui des ennemis.

c) Jauge de santé

Les **Points de Santé** du **Boss** sont représentés par plusieurs chiffres encadrés (jauge de santé). Chaque chiffre correspond à un dé que vous devez placer sur la valeur indiquée (peu importe la couleur du dé).

Si un encadré affiche un « ? », cela signifie que vous devez lancer un dé pour déterminer la valeur initiale de l'encadré.

Pour vaincre le Boss, vous devez éliminer tous ses dés de Santé. Une attaque (qui comprend une ou plusieurs de vos cartes A/AA jouées en même temps) ne peut vous permettre de défausser un dé que si sa valeur est au moins égale à celle du dé. Chaque dé de la jauge de santé doit être retiré individuellement par une attaque suffisamment puissante. Les dés de santé du Boss ne peuvent pas être réduits partiellement. Si le résultat de votre attaque n'est pas assez élevé pour que vous puissiez défausser un dé de santé du Boss, alors elle n'aura aucun effet. Bien que vous ne puissiez pas éliminer plusieurs dés avec une seule attaque, vous pouvez le faire avec plusieurs attaques, y compris au cours d'un même round.

***Exemple :** si le Boss a quatre dés de santé avec les valeurs 6, 4, 3 et 2, une attaque de 5 pourra défausser le dé de valeur 4, car elle est supérieure ou égale à cette valeur. En revanche, cette attaque ne pourra pas affecter le dé de 6, car elle est insuffisante, ni retirer les dés 3 et 2, car une attaque ne peut cibler qu'un seul dé à la fois. Vous devez donc planifier vos attaques soigneusement pour réussir à défausser tous les dés.*

Lorsque la jauge de Santé est accompagnée du symbole « **X2** », cela signifie qu'une fois tous les dés du Boss défaussés pour la première fois, vous devrez les repositionner (ou les relancer) et le vaincre une seconde fois.

d) Mot-clé

Comme pour certains ennemis, les cartes Boss possèdent des mots-clés, expliqués sur la fiche indépendante.

L'Expérience (XP)



Gagner et utiliser judicieusement les points d'XP est l'une des clés de la victoire.

Les XP ont de nombreuses utilités, toutes résumées sur la carte Rappel.

Voici leurs explications détaillées :

- Dépensez **1 XP** pour retourner une carte A de votre main sur sa face « 2 ». Elle restera sur cette face jusqu'à la fin de la partie.
- Dépensez **2 XP** pour améliorer une carte AA ou pour récupérer la première carte de l'un des deux decks AA et l'ajouter immédiatement à votre main (elle est toujours piochée au niveau « A1 »). Les cartes AA sont des versions plus puissantes des cartes A et s'utilisent de la même manière.
- Après un lancer, dépensez **1 XP** pour relancer le dé **Mana** et appliquer le nouveau résultat.
- Après un lancer, dépensez **1 XP** pour relancer les dés **Déplacements** et appliquer le nouveau résultat.
- Dépensez **3 XP** pour gagner une **Potion**.
- Dépensez **1 XP** pour bannir de la partie une carte A/AA après l'avoir jouée, pratique pour vous débarrasser de cartes peu utiles avant d'affronter un Boss.

FIN DE PARTIE

La partie est gagnée si vous vainquez le Boss. Le reste sera défaite.

N'oubliez pas de vérifier votre rang en fonction de vos PS restants. Votre rang est indiqué sur la carte **Points de Santé**, selon votre palier : Légendaire, Héroïque, Âme vaillante, ou Ombre naissante.

Quelques précisions

- Certains effets des cartes *Lieu* précisent « à la fin de chaque round » : cela correspond à la fin de chaque **Phase Ennemi**. D'autres indiquent « au début du combat » : cela signifie immédiatement après la mise en place du combat.
- Si le deck de cartes **Action** ou **Ennemi** est vide, mélangez la défausse correspondante pour reformer un nouveau deck.
- Sur les cartes A/AA, le terme « condition » indique une condition obligatoire à respecter avant de jouer la carte.
- Lorsque les dégâts affichés sur une carte A/AA sont exprimés sous la forme d'un chiffre multiplié comme 2x2, vous pouvez répartir les dégâts de manière distincte : par exemple, infliger 4 dégâts à un ennemi ou 2 dégâts à deux ennemis. Ce qui n'est pas le cas avec des dégâts classiques.

Difficulté

Si certains Boss vous posent problème et que vous échouez au moins **5 fois**, vous pouvez ajuster la difficulté en ajoutant l'une des modifications suivantes à votre mise en place :

- Démarrez la partie avec **3 XP**.
- Démarrez la partie avec **1 Potion**.
- Démarrez la partie avec **une main de 7 cartes**.

Si vous continuez d'échouer, après **5 nouvelles défaites**, vous pouvez cumuler une seconde modification et ainsi de suite.