Les Chroniques de Heldenhain

LE LIVRET DE RÈGLES / VERSION 0.18.0 / 17 NOVEMBRE 2026



01

De quoi s'agit-il

Le premier à atteindre **20 points à soi** gagne immédiatement. Deux personnes s'affrontent, chacune avec son propre deck de 62 cartes.

20 points pour gagner	62 cartes par deck	6 énergie au départ
3 actions par tour	6 Figurines en jeu	7 cartes en main en fin de tour

Le jeu se déroule au pays d'Absurdistan, dans la province de Heldenhain. Les camps des héros récoltent **l'Espoir**, les vilains **l'Influence**. C'est la même piste de score, simplement nommée autrement.

Les Figurines peuvent se distraire mutuellement et se faire sortir du jeu par le Stress. Qui place ses Figurines avec habileté et freine celles de l'adversaire au bon moment atteint le but en premier.

Chaque deck contient 62 cartes différentes, chacune en un seul exemplaire. Tous les decks ont le même dos. Toutes les combinaisons sont permises, même le même deck des deux côtés.

> **Le texte de la carte prime.** Si une carte dit autre chose que ces règles de base, c'est le texte de la carte qui s'applique.

02

Comment lire une carte

En haut à gauche figure le **coût en énergie**. Le nom, la capacité, le texte et la citation se trouvent sur la carte. Les Figurines ont trois valeurs en bas :



Engagement
Le Stress que la Figurine inflige en distrayant.

Endurance
Le Stress qu'elle peut encaisser. Quand son Stress atteint son Endurance, elle craque.

Sauvetage / Influence
Le nombre de points que rapporte le Personnage quand il marque.

Texte de la carte
Décrit les capacités, les déclencheurs et les exceptions particulières.

La **citation** raconte quelque chose sur la Figurine ou l'objet. Pour le jeu, seul le texte de la carte compte.

03

Mise en place

Chaque camp commence avec **0 point**, une réserve d'énergie pleine de **6** et une main de départ avec **un Personnage au hasard plus 4 cartes**.

1. Chaque camp choisit un deck et le mélange.

2. Chaque camp prend en main un Personnage au hasard de son deck et pioche 4 cartes.

3. Le hasard décide qui commence.

4. **Remélanger une fois :** Si votre main de départ ne vous plaît pas, remélangez les 4 autres cartes dans votre deck et piochez-en 4 nouvelles. Le personnage de départ reste en main. Une seule fois par partie.

5. Le premier joueur commence. **À son tout premier tour, il ne pioche pas de carte.** Tous les autres tours piochent normalement.

> Le personnage de départ permet aux deux camps de jouer une Figurine dès leur premier tour.

04

Déroulement d'un tour

Chaque tour suit le même ordre. Vous pouvez terminer votre tour plus tôt à tout moment.

1. Début du tour

1. Vos Figurines et votre Assistance IA deviennent **prêtes**, sauf si elles passent leur tour. L'Échauffement des Figurines jouées au tour précédent prend fin.

2. **Énergie :** À votre premier tour, la réserve est pleine (6). Ensuite, vous gagnez **+2 d'énergie** à chaque tour, jusqu'à 6. L'énergie non dépensée reste dans la réserve.

3. **Les effets du Quartier général** de début de tour s'appliquent, par exemple de l'énergie en plus ou des soins.

4. Piochez **1 carte**. Exception : le tout premier tour du premier joueur.

2. Jouer des cartes

Jouez autant de cartes de votre main que votre énergie le permet. Cela vaut pour **tous les types de cartes, y compris les cartes Action**.

3. Actions

Vous disposez de **3 points d'action par tour**. Chacune de ces actions coûte 1 point d'action :

- Utiliser une Figurine pour **marquer**.

- Utiliser une Figurine pour **distraire**.

- Épuiser une **Assistance IA** et utiliser son bonus.

- Utiliser l'action d'épuisement du **Dragon d'Illusion**.

Votre première action met fin à la phase de jeu. Ensuite, vous ne pouvez plus jouer de cartes de votre main, sauf si une carte le permet expressément.

Jouer des cartes, utiliser les capacités du Quartier général et les déclencheurs comme « À la mise en jeu » ou « Après avoir marqué » ne coûte **aucun point d'action**.

4. Fin du tour

Les bonus « jusqu'à la fin du tour » prennent fin, puis le Stress est vérifié une nouvelle fois. Si vous avez plus de **7 cartes en main**, défaussez jusqu'à 7. Puis c'est au tour de l'autre camp.

Les cartes avec « Puis terminez immédiatement votre tour » y mettent fin juste après leur effet.

05

Les Figurines en jeu

Les Figurines sont les **Personnages, les Compagnons et le Dragon d'Illusion**. Elles se trouvent dans votre zone de jeu et sont soit **prêtes** (debout), soit **épuisées** (elles ont déjà agi ce tour-ci ou ont été épuisées).

Mise en jeu et Échauffement

- Une nouvelle Figurine **entre en jeu prête, mais avec un Échauffement** : ce n'est qu'à partir de votre prochain tour qu'elle peut marquer, distraire ou utiliser une capacité d'épuisement.

- Les exceptions figurent sur la carte. Par exemple, **Nami, Monsieur Vent-Contraire, Dorian Plie-Tout et Rico Rebond** peuvent distraire dès le tour où ils sont joués, mais pas encore marquer.

- Il peut y avoir au plus **6 Figurines par camp** en jeu, et chaque nom une seule fois. Si votre zone de jeu est pleine, vous pouvez défausser une de vos Figurines avec son Équipement avant de jouer.

Retour en main

Quand une Figurine retourne en main, elle perd **tout son Stress et tous ses bonus**. Son Équipement retourne aussi en main. Si elle est rejouée, elle a de nouveau un Échauffement.

06

Marquer et gagner

Épuisez **un de vos Personnages prêts, sans Échauffement**. Vous gagnez autant de points que sa valeur actuelle de Sauvetage ou d'Influence. L'action coûte 1 point d'action.

À 20 points, vous gagnez immédiatement. Ce n'est qu'ensuite que les effets « après avoir marqué » s'appliqueraient. Si la partie est déjà gagnée, ils ne sont plus résolus.

Les Compagnons ne marquent pas.

07

Distraire, Stress & passer son tour

Épuisez **une de vos Figurines prêtes** et choisissez **une Figurine adverse déjà épuisée**. Tenez compte de l'Échauffement. Distraire coûte 1 point d'action.

- Les deux Figurines reçoivent **du Stress en même temps** égal à l'Engagement de l'autre.

- Si le Stress d'une Figurine atteint son **Endurance**, elle craque. Elle part à la défausse avec son Équipement.

- La Figurine distraite **passe son prochain tour** : elle ne se prépare pas au début du prochain tour de son camp. La Figurine qui distrait se prépare normalement.

- **Le Stress reste** jusqu'à ce qu'un effet le retire.

Exemple : Nami (Engagement 3, Endurance 4) distrait Velours, épuisée (Engagement 2, Endurance 3). Velours reçoit 3 Stress et craque. Nami reçoit 2 Stress et reste en jeu avec 2 sur 4.



Passer son tour et blocages

Si un effet de carte épuise une Figurine adverse, elle reste épuisée pendant le prochain tour adverse aussi.

Pas de blocage en chaîne : Une Figurine qui vient de passer son tour ne peut pas être bloquée à nouveau aussitôt. Entre deux blocages, elle a toujours au moins un tour jouable. Elle peut tout de même être épuisée, mais ne passe alors pas son tour une nouvelle fois.

08

Autres types de cartes

Toutes les cartes se paient en énergie pendant la **phase de jeu**. La suite dépend du type de carte.

Équipement

- S'attache à **un de vos Personnages** et agit immédiatement.

- Au plus **un Équipement par Personnage**. Un nouveau remplace l'ancien ; l'ancien part à la défausse.

- Si la Figurine perd de l'Endurance, son Stress est **vérifié immédiatement**.

- Si le porteur craque, l'Équipement part avec lui à la défausse.

Compagnon

- Une Figurine avec sa propre place en zone de jeu, qui **ne marque pas**.

- Les Compagnons ont des déclencheurs particuliers, par exemple : « Après qu'une de vos Figurines a marqué : épuisez le Compagnon, retirez 1 Stress. »

- Ils peuvent être distraits et craquer comme toute Figurine.

Assistance IA

- Se place à côté de la zone de jeu, n'est **pas une Figurine** et n'est pas une cible pour les effets visant les Figurines.

- **Sans Échauffement :** utilisable tout de suite. L'épuiser coûte 1 point d'action et donne un bonus jusqu'à la fin du tour.

- Se prépare de nouveau au début de votre tour. Chaque IA une seule fois par camp.

Action

- Agit une fois, puis part à la défausse.

- Si une partie de l'effet n'a pas de cible valide, **seule cette partie** est ignorée. Le reste a lieu quand même.

- Les cartes Action aussi ne se jouent **qu'en phase de jeu**.

Quartier général

- Chaque camp a **une place** pour un Quartier général, à gauche de la zone de jeu. Un nouveau remplace l'ancien ; l'ancien part à la défausse.

- Un Quartier général n'est **pas une Figurine**. Il n'agit qu'à partir de votre prochain début de tour.

- Les capacités à activer ne s'utilisent qu'en phase de jeu, **une fois par tour et sans point d'action**.

- L'énergie en plus du Quartier général ne remplit jamais la réserve au-delà de 6.

Lieu

- Il y a **un Lieu commun** au centre de la table. Ses règles valent pour les deux camps.

- Un nouveau Lieu remplace l'ancien, qui part à la défausse de son propriétaire.

- Les règles permanentes s'appliquent **immédiatement**. Les effets « au début du tour » s'appliquent à partir du prochain début de tour, pour le camp dont c'est le tour.

- Quartier général et Lieu coexistent. Les cartes visant les Quartiers généraux ne touchent **aucun Lieu**.

Dragon d'Illusion

Les Super Copines ont en plus le Dragon d'Illusion. C'est une **Illusion avec sa propre action d'épuisement** et occupe une place en zone de jeu comme Figurine. Son action d'épuisement coûte 1 point d'action ; l'effet exact figure sur la carte.

09

Termes & règles spéciales

Ces termes apparaissent sur de nombreuses cartes. Si une carte dit autre chose, la carte s'applique.

Défausse	Pile ouverte à côté de la zone de jeu pour les Actions jouées, les Figurines qui ont craqué et les cartes remplacées. Chaque camp peut consulter les deux défausses à tout moment.
Passer son tour	La Figurine ne se prépare pas au début du prochain tour de son camp.
Prête / épuisée	Prête = peut agir, sauf Échauffement. Épuisée = a agi ou a été épuisée ; se prépare de nouveau au début de son propre tour, sauf si elle passe son tour.
À la mise en jeu	Agit une fois, dès que la carte entre en jeu. Ne coûte aucun point d'action.
Jusqu'à la fin du tour	Le bonus prend fin à la fin du tour en cours.
Équipe X	Remplie si vous avez au moins X de vos Personnages en jeu, cette carte comprise. Les Compagnons et les Illusions ne comptent pas.
Après avoir marqué	Agit juste après avoir marqué, mais seulement si la partie n'est pas déjà gagnée.
Perte de points	L'autre camp perd des points de son propre type, Espoir ou Influence, jamais en dessous de 0.
Couverture	Capacité de protection pour vos autres Figurines, par exemple moins de Stress quand elles sont distraites (minimum 1). L'effet exact figure sur la carte.
Stress	S'accumule sur une Figurine. Quand il atteint l'Endurance, la Figurine craque. Il reste jusqu'à ce qu'un effet le retire.
Échauffement	Les Figurines nouvellement jouées n'agissent qu'à partir de votre prochain tour. Les exceptions figurent sur la carte.
Au début de votre tour	Agit pendant votre début de tour, après le gain d'énergie et avant la pioche.

Autres règles de base

- Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si la défausse est vide aussi, vous ne piochez plus rien.

- Un effet est toujours **entièrement résolu** avant que le suivant ne commence.

- Pendant le tour de l'autre camp, il n'y a **aucune réaction**.

10

Les quatre decks

Deux decks de héros récoltent de l'Espoir, deux decks de vilains de l'Influence. **Toutes les combinaisons sont permises**, même héros contre héros ou le même deck des deux côtés.

Les Super Copines



Bleu · Héroïnes · Espoir. Chance, entraide et soins, plus le Dragon d'Illusion.

Par exemple : Blitzy, Roxy, Nami et Lena.

Le Cabinet de l'Ombre



Rouge · Vilains · Influence. Freiner et perturber : épuiser, baisser l'Engagement, retirer des points.

Par exemple : Lady Point-Mort, Professeur Néant et Velours.

Les Compagnons de Route



Vert · Héros · Espoir. Équipe et protecteurs : plus il y a de héros en jeu, plus ils sont forts.

Par exemple : Jaro, Bruno, Emil et Oskar.

Le Pacte Pourpre



Violet · Vilains · Influence. Chaque avantage a son prix : des bonus contre votre propre Stress ou des cartes de votre main.

Par exemple : Edgar Saute-Mot, Rico Rebond et Madame Bis.

Les quatre pierres précieuses du dos commun des cartes et du logo représentent ces quatre decks.

11

Tout en un coup d'œil

Votre tour : Préparer / énergie +2 (jusqu'à 6) / Quartier général / piocher 1 carte / jouer des cartes / jusqu'à 3 actions / fin du tour.

Règle	Valeur
Victoire	20 points, victoire immédiate.
Deck	62 cartes, chacune une fois.
Main de départ	1 Personnage au hasard + 4 cartes. Remélanger une fois ; le Personnage reste.
Énergie	6 au départ, puis +2 par tour, jusqu'à 6. Le reste est conservé.
Points d'action	3 par tour : marquer, distraire, utiliser l'IA ou l'action d'épuisement du Dragon d'Illusion.
Zone de jeu	Au plus 6 Figurines, chaque nom une fois.
Équipement	Au plus 1 par Personnage.
Quartier général	1 place par camp.
Lieu	1 place commune.
Limite de main	7 cartes en fin de tour.
Distraire	Uniquement des cibles épuisées. Les deux reçoivent du Stress. La cible passe un tour.
Craquer	Stress supérieur ou égal à l'Endurance.