

TRUC

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/...
7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+

BIDULE

	.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/...	
1	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	1
2	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	2
3	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	3
4	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	4
5	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5
6	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
	.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/...	

<b>Blessé</b> : Si = ou – de PV/2	- 1 à toutes les carac sauf MOU	<b>Chargé</b> : Si chargé et PUI =>	-1 en INI, ATT, DEF.
<b>Dérouté</b> : Si échec au défi de PEU (Éphémère/4 si PEU d'un mort-vivant)	- 1 à toutes les carac sauf MOU Pas d'action, pas de tactique utilisable.	<b>Déconcentré</b> : Si ennemi au contact	-1 en POU/FOI.
		<b>Malus de mêlée</b> : Si cible au contact	1 Colonne à gauche au test de MYS
<b>Vapeur/Naphte</b> : 2D6. Garde le plus petit et ajoute le nombre des équipements. 6-6 = explosion for10 + For5 rayon 2,5cm + inutilisable / double = Bonus utilisable ce tour puis HS.		<b>Arme sacrée</b> : 1 = 6 dans Bidule	
<b>Lames dorsales (X/Y)</b> : Au contact, donne X Dés d'ATT de FOR Y. (FOR de ces ATT non modifiable).		<b>Armure sacrée</b> : 6 = 1 dans Bidule	
<b>Magie</b> : Grimoire = 2*POU (POU pour GM) = somme des niveaux des sorts.		<b>Épée-hache</b> : 3 dégâts = +1 dégât	
	<b>Prêtrise</b> : Litanie = FOI*2 (FOI pour MG) = somme des niveaux des miracles.	<b>Reserves gemmes / Foi Temporaire</b> en début de partie = POU / FOI	

<b>01 A Déterminer le tacticien :</b>	2D6 + DIS du commandeur. Égalité : Commandeur avec la plus grande DIS sinon le commandeur non tué au tour précédent.	
<b>01 B Points de tactique :</b>	Point de tactique = DIS du commandeur ou PEU si commandeur Mort Vivant.	
<b>01 C Pile d'activation :</b>	Organiser sa séquence de carte face cachée.	
<b>02 Activation :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Refus</b> : A chaque tour de parole du 1<sup>er</sup> joueur, Calcul du nombre de refus = différence de cartes en attente (interdit au 1<sup>er</sup> tour de parole).</li> <li>- <b>Tactique</b> (une seule par tour de parole)</li> <li>- <b>Retourner une carte et activer les figurines</b></li> <li>.. <b>Actions exclusives</b> :</li> <li>... <i>Course</i> : MOUx2</li> <li>... <i>Mouvement d'esquive</i> : MOU + 1 Colonne plus à gauche sur TIR le ciblant et FOR Tir. Dur jusqu'à prochaine activation.</li> <li>... <i>Vol</i> : changement de palier = MOU vol -5cm.</li> <li>... <i>Test de peur</i> :</li> <li>.... - test PEU-&gt;COU puis test COU-&gt;PEU. Échec = déroute</li> <li>.... Si défenseur en déroute et en attente : fuite ou reste sur place au choix de l'assaillant</li> <li>.... Si attaquant en déroute : reste sur place</li> <li>.... <i>Déroute</i> : Malus + fuite MOUx2 vers le bord de table le plus proche (+ éphémère/5 si MV)</li> <li>... <i>engagement</i> : MOUx2</li> <li>... <i>charge</i> : MOUx2 + ligne de vue. Malus de charge si PUI charge &gt;= PUI chargé.</li> <li>... <i>Désengagement</i> : libre ou assaillant.</li> <li>Défi INI/INI ou FOR/FOR+2 (+/- 2 à la carac. par combattant au contact).</li> <li>.... S'il rate, il subit un test de dégât et reste au contact.</li> <li>....S'il réussit :</li> <li>Si <i>Désengagement Libre</i> = Marche sans entrer au contact avec un combattant ennemi et action cumulative possible.</li> <li>Si <i>Désengagement libre</i> = assaut jusqu'à MOU cm.</li> <li>Le mouvement suite à un désengagement donne la possibilité de traverser les combattants aux contacts</li> <li>... <i>Charge en piqué</i> : +2 en INI, ATT et FOR pour 1<sup>er</sup> combat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>... <i>Tir visée</i> : tir sans bouger donne Aguerri/TIR ou Aguerri/FOR. Impossible sur cible au contact d'un adversaire.</li> <li>.. <b>Actions cumulatives</b> :</li> <li>... <i>Marche</i> = MOU</li> <li>... <i>Tir</i> : impossible en déroute ou avec action mystique (sauf GM &amp; MG)</li> <li>.... dif0 &lt;portée / dif3 &lt;portée*2 / dif7 &lt;portée*3 / impossible &gt; portée*3</li> <li>.... - Taille = PUI-1 col, palier, artillerie = -1 col en tir si mouvement, à couvert = -1 col en TIR ou -2 col si obstacle à 2,5cm.</li> <li>.... - <i>Artillerie perforante</i> = FOR de l'arme (- RES des cibles successives tuées si artillerie légère).</li> <li>.... - <i>Artillerie zone</i> = FOR dans un rayon de 5cm, FOR (-1D6 pour cible partiellement touchée si artillerie légère)</li> <li>.... - <i>Répartition en mêlée</i> = (1d+PUI cible) - (PUI ennemies au contact). 4+ cible touchée / sinon l'autre touché.</li> <li>... <i>Incantation / appel</i> : incompatible avec Tir (sauf GM / MG) ou déroute</li> <li>.... <i>Zone de Contrôle</i> : selon le rang = 15/30/45cm</li> <li>.... - Désigner cible -&gt; payer le coût en UM -&gt; contre magie / censure : un seul contreur. Incantateur dans zone de contrôle du contreur+ligne de vue.</li> <li>.... 1 gemme/Rang incantateur + test MYS 'contreur' contre MYS 'incantateur'.</li> <li>.... - Maîtrise = +1d par UM supplémentaire</li> <li>.... - Test MYS -&gt; test TRUC MYS contre le niveau.</li> <li>.... - Invocation : max des sommes des PUI invoquées = rang*2</li> <li>.... Invoqués liés à la carte de l'invoqueur. Disparaissent à la mort de l'invoqueur.</li> </ul>
<b>03 A Combat :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. <b>Dominant</b> : Celui qui dispose du plus de points de scénario. Si égalité, celui qui a infligé le plus de pertes.</li> <li>. <b>Séparation des mêlées</b> : pour chaque mêlée, la plus haute (DIS+somme des PUI) sépare. (DIS "-" = -1)</li> <li>. <b>Choix des combats</b> : Le dominant décide du premier combat à résoudre. Ensuite, chaque joueur alterne.</li> <li>. nb de D6 : 1D6 + 1D6/ennemis au contact</li> <li>. <b>Ordre de répartition</b> : à tour de rôle, de l'INI la plus basse à l'INI la plus haute.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. <b>Répartition des D6</b> : répartition égale de tous les D6 entre les combattants</li> <li>. <b>Jets de D6 d'attaque</b> : Test TRUC ATT contre DEF</li> <li>. <b>Jets de D6 de défense</b> : répartir 1D6/attaque réussie contre lui. Test TRUC DEF contre ATT</li> <li>. <b>Tests de dégât</b> : test BIDULE FOR-RES. Les jets sont simultanés.</li> </ul>
<b>03 B Mouv. de poursuite :</b>	MOU/2 arrondi au 1/2 cm supérieur. Si assaut, alors combat résolu immédiatement avec répartition de la mêlée si nécessaire.	
<b>04 A Phase d'entretien :</b>	Désigner un nouveau commandeur (incarné en priorité) en cas de mort du précédent. -1 DIS (incarné) ou -2DIS (non incarné) pour déterminer le tacticien et les Points de Tactique.	
<b>04 B Effets négatifs :</b>	Ralliement : test TRUC COU-1 ou DIS-1 contre un dif. 3. Échec auto s'il est au contact d'un effrayant. Éphémère, Toxique etc.	
<b>04 C Effets positifs :</b>	Régénération, Soins etc.	
<b>04 D Récupérations :</b>	Magie : POU (+ rang si non GM). Maximum de la réserve : POU*2. Prêtrise : FOI (+rang si non GM) + 1FT/3 croyants dans ZC au même palier.	

04 E Entretien :	Entretien des sorts et des miracles. Possible uniquement si la cible est dans la ZC du Mystique.
<p><b>Acharné</b> : n'est retiré du jeu qu'à la fin de la phase ou il est éliminé. Reste à 1PV et pas soignable.</p> <p><b>Aguerri /X</b> : peut relancer ses tests ratés (1fois) impliquant X. Sur /FOR : lance 2D6 et choisi celui qu'il veut. Aguerri annule Intimidation.</p> <p><b>Artefact/+X</b> : modifie le max d'artefacts de X.</p> <p><b>Assassin</b> : Lors d'un assaut sur cible unique, si la cible n'a pas une vision nette au début de son assaut, 1Dé d'attaque instantané lu +1 colonne pour test ATT et FOR. L'assailli peu mettre 1Dé en défense lu -1 colonne dans TRUC. Si dé utilisé lors de cette passe d'arme, perte de 1Dé pour le prochain combat. Si cible éliminé, possibilité d'utiliser le reste du mouvement. Fonctionne sur tous les types assauts, (Engagement, poursuite etc.).</p> <p><b>Autorité</b> : une fois par tour, une tactique à 2PT max gratuite.</p> <p><b>Bond</b> : 2 bonds. Chaque bond permet de passer une hauteur = ou &lt; a sa hauteur ou longueur = MOU. Test d'interception à l'encontre lu 1colonne à gauche sauf si intercepteur avec bond.</p> <p><b>Brutal</b> : Donne malus de charge à tous les types d'assauts. +1 PUI pour ses assauts.</p> <p><b>Chance/X</b> : X fois par tour, donne aguerri sur un test raté quel qu'il soit.</p> <p><b>Charge bestiale</b> : Si charge, +1D pour le premier combat du tour.</p> <p><b>Commandement</b> : +rang COU et DIS (sans dépasser ceux du commandant) portée selon rang 10/20/30cm (+5cm pour Loup). Un commandant effrayant augmente le COU et la PEU d'un combattant effrayant.</p> <p><b>Concentration/X</b> : X point à repartir dans les caracs en gras. max = 2.</p> <p><b>Conscience</b> : une ligne de vue nette dans un rayon de 20 cm. Détection des éclaireurs = 20cm. Sur mystique donne : Immunité/Malus de mêlée.</p> <p><b>Construct</b> : Immunité/Toxique, PEU.</p> <p><b>Contre-attaque</b> : Avant les tests de DEF, possibilité de convertir 1D de DEF en ATT par attaque ratée contre lui. (INI la plus faible décide en premier)</p> <p><b>Coup de maître</b> : Au placement des dés, sacrifier des D6. En assigner 1 avant un test de dégât = +2 dégâts.</p> <p><b>Cri de guerre/X</b> : immunisé aux PEU &lt; ou = à X. Provoque Peur = X lors d'une charge.</p>	<p><b>Porte-étendard</b> : +1 en COU. portée selon le rang 10/20/30 cm</p> <p><b>Poseur de pièges</b> : (cumulatif). Si libre de tout adversaire en fin d'activation, poser à son contact un pion Piège. ('Pui' 0 et Éclaireur). Lorsqu'un combattant (sauf 'poseur') passe à -5cm du pion= pion défaussé + test de dégât de FOR 5.</p> <p><b>Possédé</b> : Immunité/malus de blessure.</p> <p><b>Prévisible</b> : La carte d'un Prévisible est placée face visible dans la pile d'activation.</p> <p><b>Rapidité</b> : course/charge = MOU*3. Utilisée pour la fuite.</p> <p><b>Rechargement rapide/X</b> : Utilisable pour faire uniquement des tirs. +1 tir. -1 colonne pour tous les tirs.</p> <p><b>Récupération/X</b> : +X gemmes à la récupération de mana.</p> <p><b>Régénération/X</b> : Lors des effets positifs, lancer 1D6. D6&gt;X il récupère un PV.</p> <p><b>Renfort</b> : Si combattant éliminé, lancé et placé un Dé correspondant au nombre de tour de la partie. Au tour correspondant au dé des combattants, ils peuvent être placés dans leur zone de déploiement et ne pourront effectuer d'une marche. Revienne avec tous sauf effet MYS. Max de combattant en renfort = Val de la partie /5.</p> <p><b>Résolution/X</b> : X fois/tour donne aguerri pour un test (INI, ATT, FOR, DEF, COU).</p> <p><b>Sapeur/X</b> : Au déploiement, peu placé une barricade (XPS, RES 5) Epaisseur 2,5cm, Hauteur de 2 à 4cm, Longueur 9cm – Hauteur. Si détruite, devient terrain difficile.</p> <p><b>Sélénite</b> : magicien Eau et la voie de magie Séléanisme. Au début de la partie, 1D6 = 2-3 : +1 en INI / 4-5 : +1 en INI et +2,5 en MOU, 6 : +1 en INI et POU, +2,5 en MOU et Tueur Né.</p> <p><b>Soin/X</b> : Lors des effets positifs, lancer 1D6. D6 &gt;X = Soigne 1PV (lui-même ou au contact).</p> <p><b>Thaumaturge</b> : ZC*2 pour le calcul des FT s'il est blessé.</p> <p><b>Tir d'assaut</b> : Tir dif 2 avant un assaut. (sauf désengagement assaillant et poursuite)</p> <p><b>Tir instinctif</b> : +2 au test de répartition, -1 au degré d'obstruction.</p> <p><b>Toxique/X</b> : donne Toxique/X s'il fait 1 dégât en corps à corps ou en tir. Chaque touche Toxique Sup donne meilleur score -1. Test Toxique idem éphémère.</p> <p><b>Tueur né</b> : +1D au corps à corps.</p> <p><b>Vulnérable</b> : subit +1 dégât si dégât dans Bidule.</p>

**Cri de ralliement** : Une fois par partie tous les amis bénéficient d'un test de ralliement avec + (rang) colonnes dans le TRUC.

**Désespéré** : si somme des PA des ennemis > à ses PA, +1 en INI/ATT/DEF.

**Destrier** : +1D en combat (sauf s'il a chargé).

**Dévotion** : Rang / fois par tour un mago libre de tout ennemi peut sacrifier un 'Dévotion' dans sa ZC. Gemmes gagnées = 1 à X PV (+1 si mort)

**Dur à cuire** : -1 colonne dans le bidule contre lui. 'pui'+1 contre les charges.

**Éclaireur** : Déployé n'importe où à plus de (sa PUI+1)\*5 cm de tout ennemi. Il est caché. Caché = aucune ligne de vue sur lui. Détecté si ennemi fini activation à (sa PUI+1)\*5 cm ou moins de lui. Révélé automatiquement si : Combat à distance, Action mystique, tactique (si commandeur), cri de ralliement, Porter ou poser un compteur, prendre un objectif de scénario.

**Enchaînement** : Lorsqu'il place ses dés de combat, désigne un combattant à son contact, les dés de combat contre ce combattant bénéficieront d'un des deux effets suivants. Offensif : Si la cible subit au moins un test de dégât, elle en subit un supplémentaire lu 1 colonne plus à gauche. Défensif : Si le combattant réussit une défense contre la cible, gain de 1Dé de défense utilisable contre n'importe qui mais lu 1 colonne plus à gauche.

**Endurance** : Subit l'état blessé s'il a perdu strictement plus de la moitié de ses PV.

**Ennemi personnel/X** : Fléau/X. Toutes ses caracs gagne +1 s'il tue X.

**Énorme** : Le combattant à 6 PV.

**Éphémère/X** : Lors des effets négatifs, 1D6 est lancé. D6>X = -1PV.

**Éthéré** : -1 dégât subit + Immunité/Malus de Charge, Terrains Encombrés et Impossibles + ses désengagements toujours réussis + provoque peur s'il traverse ennemi (s'il est effrayant)

**Fanatisme** : ne fuit jamais, et il doit toujours assaillir des suppléantaires lu 1 tente d'assaillir.

**Farouche/X** : a MOU cm de tout combattant ami, il bénéficie de +1INI/ATT/DEF. Combattant ami de même classe ne compte pas.

**Féal/X** : +X FT pour les prêtres de son camp (même iconoclaste). (ne compte pas dans le calcul normal de FT)

**Feinte** : Après Contre-attaque, sacrifie 1D ATT réussie pour annuler 1D ATT réussie ou 1D DEF adverse (D6 non résolution prioritaire) + Immunité/feinte.

**Féroce** : +1 dégât si D6 = 2 ou 3 sur Bidule.

**Fléau/X** : +1 colonne dans le BIDULE contre X.

**Force en charge** : +X en For pour le premier combat. X/2 pour le mouv. de poursuite. 0 ensuite

**Frère de sang/X** : PA cartes de 'frères' -10% (à l'inférieur). Instinct de survie à 10cm. Désespère si l'un meurt.

**Furie guerrière** : Au moment de placer les Dés de combat, +1D mais tous les Dé en attaque jusqu'à la fin du tour.

**Harcèlement** : Tirer lors d'une course si distance parcourue < MOU.

**Hypérien** : Effrayant contre les ténèbres (Immunité/PEU inutile) immunité/PEU.

**Iconoclaste** : ZC + 5cm pour récupération FT, compte seulement les ennemis.

**Immortel des ténèbres** : = Effet de la compétence mort-vivant sans être morts-vivants.

**Immortel de la lumière** : Immunité/Toxique, PEU.

**Immortel du destin** : Conscience et Immunité/toxique.

**Infiltration/X** : Déplacer de X cm à la fin du déploiement (contact interdit). Ce mouvement peut révéler des éclaireurs cachés.

**Immunité/X** : Un combattant n'est pas affecté par X.

**Implacable/X** : +X mouvements de poursuite normale.

**Inaltérable** : Affecté uniquement par des effets de jeu réduisant les PV/PS, occasionnés par des attaques à distance ou au contact.

**Insensible** : + X UM pour lancer un sort/miracle sur un 'insensible'

**Instinct de survie** : La ligne 4 du bidule est composé de 0 pour ces combattants.

**Intimidation/X** : peut faire relancer les tests réussis (1fois) à son encontre impliquant X. /FOR : fait lancer à son adversaire 2D6 et choisis celui qu'il veut. Intimidation annule Aguerrri.

**Invocateur/X** : Contrôle X 'pui' d'invocation.

**Martyr** : Rang / fois par tour un fidèle peut sacrifier un 'Martyr' dans sa ZC. Points FT gagnés = 1 par PV enlevé au martyr (+1 si mort).

**Maudit** : Immunité/Aguerrri, Chance. Ne relance pas ses tests (mais ils peuvent être relancés)

**Mécanicien/X** : Lors des effets positifs, lancer 1D6. D6 >= X = IPS pour machine de guerre au contact.

**Membre supplémentaire/X** : +1D6/ennemi au contact. max D6 = X.

**Mort-vivant** : Immunité/Toxique, PEU. Ajoute Éphémère/4 à la déroute.

**Musicien** : +1 en DIS. portée selon le rang 10/20/30 cm. -1 PT à sa mort.

**Mutagène** : Nombre de dés = valeur des combattants avec muta /100 en début de tour. 2D6. Garde le plus petit et ajoute le score de muta. / 6-6 = 1 dégât et pas de bonus.

**Mystique-guerrier** : Contre-attaque + Pas de malus en MYS au contact d'un ennemi + Cumule action distance/mystique et un assaut + grimoire = MYS. Récup d'UM diminuée.

**Paria** : ne bénéficie pas du commandement d'un non paria. Limite de 20% par armée sans cmd paria.

**Piété/X** : garde X FT non dépensé pour le tour suivant.

## Format de description des tactiques

**La nature** : active, ou réactive. Une tactique active est utilisée par le joueur actif. Une tactique réactive est utilisée par le joueur passif.

**Le coût** : c'est le nombre de PT qu'il faudra dépenser pour utiliser cette tactique.

**L'effet** : c'est l'effet que produit cette tactique sur le déroulement de la phase d'activation.

**Fréquence** : Egale au Rang du commandeur.

## Tactiques Actives

**Temporisation / 2** • Au début du tour de parole, aucune carte n'est activée. La tête de pile est mise dans la réserve. Le tour de parole du joueur actif prend ensuite fin.

**Ruée / Active • 3** • Au début du tour de parole, après avoir activé une carte de la tête de séquence, le joueur peut activer une seconde carte de la tête de séquence. Pour chaque combattant de la carte, Test INI contre INI la +> de la 1<sup>er</sup> carte de la pile adverse. Si loupé, combattant reste en attente et carte reste dans la séquence. Si réussi, le combattant est activé.

**Vigilance / X** • Au début du tour de parole, le joueur désigne X (minimum 1) combattants de cette carte sur le point d'être activée. \_ Les combattants désignés ne sont pas activés. Ils sont nommés vigilants. \_ Les combattants non désignés sont activés de façon normale. La carte est mise dans la réserve. Lors d'un tour de parole ultérieur (même adverse), chacun des combattants encore en attente et représenté par la carte en réserve pourra être activé.

• S'il est activé pendant un tour de parole du joueur, il sera activé de façon normale, mais seulement à condition que tous les autres combattants de sa carte soient activés aussi lors de ce tour de parole. • S'il est activé pendant un tour de parole de l'adversaire, il pourra au choix tenter de s'activer avant l'acteur ou pendant son déplacement. Le test à effectuer est un test de MOU ou d'INI si le vigilant effectue un déplacement, et d'INI si le vigilant effectue une autre action. Si l'acteur est en train d'effectuer un déplacement, la difficulté du test est d'INI ou MOU, selon qu'il est effectué avec la caractéristique d'INI ou de MOU du vigilant. Si l'acteur effectue une autre action qu'un déplacement, la difficulté du test est son INI. Un assaut en réponse du vigilant se résout comme dans la tactique interception si l'acteur est en déplacement.

**Passage en force / 1** • Se déclare au moment où l'acteur entre en contact avec un ou plusieurs combattants adverses suite à un assaut ou une course. Il effectue un test de FOR de difficulté égale au maximum parmi les FOR et RES des combattants adverses à son contact + 2 par combattant. Si le test est réussi, les combattants sont déplacés du minimum permettant le passage de l'acteur et celui-ci poursuit son activation. Si le test est un échec, l'activation de l'acteur est terminée. La nature de son assaut n'est pas modifiée. Si l'acteur effectuait une course et qu'il rate son test, il se retrouve au contact d'adversaires, mais il n'est pas considéré comme ayant assailli ces combattants. Ces combattants peuvent choisir de se placer à une longueur de leur socle de cet adversaire, ou de rester au contact. Dans ce cas, ils sont considéré comme ayant chargé l'acteur, ce qui constitue leur activation.

## Tactiques Réactives

**Interception / 1** • Observez la démarche suivante :

0 - Le joueur actif déclare un déplacement avec tel acteur ciblé (c'est à dire qu'il désigne un combattant et une destination).

1 - Le joueur passif paye 1PT, désigne un combattant passif qu'il contrôle (l'intercepteur) et déclare qu'il tente d'intercepter l'acteur sur sa trajectoire.

2 - L'intercepteur effectue au choix un test d'INI ou de MOU de difficulté égale à INI ou MOU adverse, respectivement.

3 - En cas de réussite l'intercepteur est placé en un des deux points situés à la fois sur la trajectoire de l'acteur et à exactement MOU cm de l'intercepteur (ou le plus loin possible de l'intercepteur si l'acteur était trop près). Ceci constitue l'activation de l'intercepteur et est une charge.

*Note* : l'acteur ne peut être intercepté à moins de son MOU/2 de sa position initiale. En cas d'échec, rien ne se passe, et l'intercepteur reste en attente.