

L'Âge des Escarmouches

Règles

Crédits

Rédacteurs–Concepteurs :

Walid Haidar et Emmanuel Krebs.

Relecteurs :

Sylvain Brideron, Stéphane Chatellier, Walid Haidar, Emmanuel Krebs et Kim Nguyen.

Conseils et avis (plus ou moins) éclairés :

Sylvain Brideron.

Testeurs :

Olivier Bertrand, Sylvain Brideron, Romain Carrias, Willy Delhemmes, Walid Haidar, Laurent Kaiser, Emmanuel Krebs, Frédéric Maendly, Romain Mathieu, Kim Nguyen et Timy Watin.

Un grand merci à Sylvain Leblanc pour les ultimes –mais néanmoins importantes– mises à jour des livres d'armées.

Un autre grand merci à tous ceux qui ont fait vivre, font vivre, et continueront à faire vivre ce jeu !

Sered & Fingolfin

Sommaire

1	Ce qu'il faut.....	3
1.1	... Avoir.....	3
1.2	... Savoir	5
1.3	Constitution des armées.....	8
1.4	Définitions pour la séquence d'activation	12
2	Le déploiement.....	13
2.1	Détermination du tacticien.....	13
2.2	Pile d'activation et tours de parole	13
3	Tour de jeu	14
3.1	Phase Tactique.....	14
3.2	Phase d'activation.....	14
3.3	Phase de Combat	22
3.4	Phase d'entretien.....	25
3.5	Fin de tour	26
4	Les autres règles	26
4.1	Les types de combattants.....	26
4.2	Les incarnés	26
4.3	Perte du commandeur	27
4.4	La Peur	27
4.5	Le Vol.....	28
4.6	Règles mystiques	30
4.7	Machines de guerre.....	32
5	Équipement et Compétences.....	34
5.1	Équipements.....	34
5.2	Compétences	36
	Aide de Jeu.....	49

1 Ce qu'il faut...

1.1 ... Avoir

1.1.1 Matériel nécessaire

L'Âge des Escarmouches, comme son nom l'indique, est un jeu d'escarmouche et il est nécessaire d'avoir un peu de matériel pour y jouer :

- ☐ des dés à 6 faces, communément appelés d6. Par la suite, toute référence à un dé fera implicitement référence à un d6.
- ☐ un mètre ruban pour mesurer les distances sur la table,
- ☐ une table de jeu,
- ☐ des décors,
- ☐ et bien évidemment des figurines. Ces figurines peuvent être montées sur des socles ronds ou des socles carrés, au choix des joueurs. Les règles permettent l'utilisation simultanée de ces deux types de socles.

1.1.2 Carte de référence

Les figurines sont représentées en jeu par des cartes de références. Ces cartes de références seront modifiées pour "L'Âge des Escarmouches" et seront disponibles à l'adresse : <http://escarmouche.over-blog.fr/>.

Voici un lien vers un éditeur de cartes : <http://perso.orange.fr/scorpus/>.

1.1.2.1 Caractéristiques

Les caractéristiques qui y sont représentées sont les suivantes :

MOU, INI, ATT • FOR, DEF • RES, TIR, COU/PEU, DIS.

MOU est le mouvement de la figurine, exprimé en centimètres. Il lui permet de se déplacer sur le champ de bataille.

INI est l'initiative du combattant. Elle représente sa faculté à lire dans le jeu de l'adversaire et ses réflexes.

ATT est l'attaque de la figurine. Elle représente sa maîtrise du combat au corps à corps, que ce soit par des passes d'armes évoluées ou par la brutalité.

FOR est la force de la figurine. Elle détermine la puissance des coups portés à l'adversaire : plus un combattant a une FOR élevée, plus il va blesser facilement son adversaire.

DEF est la défense du combattant. C'est sa capacité à parer et éviter les coups portés par l'adversaire. Elle s'oppose à l'ATT.

RES est la résistance de la figurine. Armure en métal ou en cuir, peau naturellement dure... tout cela aide le combattant à encaisser les coups adverses en se faisant blesser le moins possible. Elle s'oppose à la FOR.

TIR est le tir. Cette caractéristique représente la capacité d'un combattant à utiliser une arme à distance : arc, arbalète, fusil, pièce d'artillerie...

COU est le courage de la figurine. Plus un courage est élevé, plus un combattant résistera facilement à la peur (PEU) causée par un combattant effrayant.

Si le COU est suivi d'un autre chiffre, c'est la PEU. Elle est d'autant plus élevée que le combattant est effrayant par son apparence physique ou la bestialité qui se dégage de lui. Pour plus de précisions, cf. 4.4.La peur, p.27.

DIS est la discipline de la figurine. Une armée de métier forme des combattants disciplinés, habitués à obéir et des officiers capables de commander une troupe. Une DIS individuelle élevée permet de mieux gérer les combats en mêlée. Un commandeur possédant une DIS élevée aura une meilleure emprise sur la phase d'activation et pourra utiliser plus de tactiques (cf. 3.2.4.Tactiques, p.20.)

1.1.2.2 Des symboles et du gras

Certains symboles (◐ et/ou ►) peuvent apparaître à côté des caractéristiques. Le demi-cercle (◐) fait référence à la compétence Aguerri. Le triangle (►) fait référence à la compétence Intimidation. Les deux symboles (◐ et ►) font référence aux deux compétences Aguerri et Intimidation. (cf. Compétences, p.36 et suivantes)

Certaines caractéristiques peuvent apparaître en **gras** sur les cartes de référence. Le **gras** fait référence à la compétence Concentration/x. (cf. Compétences, p.36 et suivantes)

1.1.2.3 Équipements et compétences

Viennent ensuite une liste d'équipements qui peut comprendre la description d'armes de tir : Arme de tir FOR de l'arme/portée de l'arme.

Exemple : Arc 4/20.

Puis la liste des compétences (cf. §5.Équipement et Compétences, p.34).

1.1.2.4 Rang

En bas de chaque carte est indiqué le rang de la figurine. Ce rang indique le peuple de la figurine et son niveau dans la hiérarchie des combattants de son peuple.

Exemple : Rang 1 du Lion.

Les rangs sont numérotés selon 3 catégories : Rang 1, Rang 2, Rang 3.

Lorsqu'il est fait référence au rang du combattant, c'est de ce nombre qu'il s'agit.

Après le rang peut être mentionné une affiliation (se référer à la liste des affiliations de chaque armée), une classe et la mention "Incarné". Les classes servent pour des effets de jeu qui affectent un type de figurine donné.

La mention "Incarné" permet de distinguer les personnages des troupes. Les incarnés bénéficient de règles spécifiques détaillées au chapitre 4.1.Les , p.26.

Exemple : Voici le rang de Sévérien : Rang 2 du Griffon. Temple. Templier. Incarné.

C'est une figurine de rang 2, de l'armée du Griffon. Il est affilié au Temple. Il est de la classe Templier (et est donc affecté par les effets de jeu affectant les Templiers). C'est de plus un Incarné, et il bénéficie des règles correspondantes.

1.1.2.5 Valeur

En bas à droite de chaque carte est notée la VAL (valeur) de la figurine en PA (points d'armée).

1.1.2.6 Puissance d'une figurine

Enfin, une caractéristique n'est pas notée sur la carte : la puissance de la figurine. Celle-ci est numérotée de 1 à 3.

Puissance 1 : Nains, Gobelins, Porteur d'arme, Humain, Chien.

Puissance 2 : Cavaliers, Loup.

Puissance 3 : Figurine possédant la compétence énorme.

1.1.3 Format de jeu

Le format de jeu est décidé avant la constitution des listes d'armées des joueurs. C'est la valeur (VAL) maximale que peut avoir la VAL d'une armée.

La VAL d'une armée est égale à la somme de :

- VAL des combattants,
- VAL d'affiliations,
- VAL des solos.

"L'Âge des Escarmouches" est un jeu d'escarmouche qui est conçu pour jouer des armées d'une valeur de 200 à 600 PA.

Rien ne vous empêche cependant de jouer avec moins de 200 PA ou plus de 600 PA.

1.2 ... Savoir

1.2.1 Tests et TRUC

Au cours d'une partie, il sera de nombreuses fois nécessaire d'effectuer des tests. Les tests sont des jets de dés.

Il est généralement dit d'effectuer un test de X de difficulté Y.

X est une caractéristique (ATT ou POU, par exemple)

Y est une caractéristique ou un chiffre (DEF ou 4, par exemple)

Ces tests sont résolus dans le Tableau de Résolution Universel pour les Confrontations (TRUC). On calcule la différence X-Y et le TRUC donne, par correspondance, le seuil à atteindre ou dépasser.

Un dé est lancé, et si il donne un résultat supérieur ou égal au seuil, ce test (et l'action correspondante) est une réussite. Sinon, c'est un échec.

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

Sauf exception explicite, on ne lance qu'un dé par test. L'exception la plus flagrante à cette règle concerne les mystiques qui, pour assurer une formule mystique, lancent plusieurs dés pour un seul test.

1.2.2 Défi

Un défi constitue une succession de deux tests, par deux combattants, A et B. A l'issue de ce test, un des combattants gagne le défi et l'autre le perd.

Il est noté : défi X/Y et résolu de la façon suivante :

- A effectue un test de X de difficulté Y adverse
- si ce test est un échec, B gagne le défi et A le perd.
- si ce test est un succès, B effectue un test de Y de difficulté X adverse
- si ce second test est un échec, A gagne le défi et B le perd
- si ce second test est un succès, B gagne le défi et A le perd

1.2.3 Égalité et départage

A plusieurs reprises au cours de la partie, les combattants seront amenés à comparer la valeur d'une de leurs caractéristiques pour déterminer l'ordre dans lequel les choses vont avoir lieu, qui décide, etc.

Il peut arriver que les combattants impliqués aient la même valeur dans la caractéristique comparée. C'est ce qu'on appelle une situation d'égalité. Une égalité est toujours départagée de la façon suivante :

- Si un seul des deux joueurs dispose d'une des deux compétences aguerri (demi-cercle) ou intimidation (triangle) appliquée à la caractéristique concernée et que son adversaire n'en dispose d'aucune, c'est lui qui emporte l'égalité.

- Si un seul des deux joueurs dispose des deux compétences aguerri et intimidation (demi-cercle et triangle) appliquées à la caractéristique concernée et que son adversaire n'en dispose que d'une ou d'aucune, c'est lui qui emporte l'égalité.

- Sinon, le combattant de plus haute VAL emporte l'égalité.

- Dans tous les autres cas, un test de départage est effectué.

Pour effectuer un **départage**, chaque joueur choisit entre pair ou impair. L'un des joueurs lance un dé. Celui qui a choisi la parité indiquée par le dé l'emporte.

Le joueur qui emporte le départage décide qui de lui ou de son adversaire va agir en premier, décider en premier, etc.

1.2.4 Test de dégâts

Le dernier type de tests que vous serez amené à effectuer pendant la partie est un test de dégâts. Pour chaque test de dégâts, un seul dé est lancé. La différence entre la FOR de la figurine qui attaque (ou de son arme de tir) et la RES de la figurine touchée indique dans le Bazar Indiquant les Dégâts de façon Universelle, Ludique et Élégante (BIDULE) la colonne à consulter. Le dé lancé donne la ligne à consulter. Le croisement de la colonne (FOR – RES) et de la ligne (d6) donne le nombre de dégâts infligés.

	.../-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/...	+7/+8	+9/+10	+11/...	

1.2.5 Points de vie (PV), dégâts, état blessé et état mort

Chaque figurine possède 4 points de vie (PV). Un dégât lui fait perdre un PV, deux dégâts lui font perdre deux PV, etc.

Lorsqu'une figurine a perdu la moitié (ou plus) de ses PV, elle est alors en état blessé ou "blessée". Une figurine blessée subit un **malus de blessure** : -1 à toutes ses caractéristiques sauf le MOU (INI, ATT, FOR, DEF, RES, TIR, COU, PEU, DIS, POU et FOI).

Lorsqu'une figurine a perdu tous ses PV, elle est alors en état mort ou "éliminée". Elle est immédiatement retirée de la table de jeu.

1.2.6 Malus, bonus et caractéristique

Les modificateurs du jeu sont répartis en deux catégories :

- ☐ ceux qui sont une conséquence de **l'état du combattant** : ils se traduisent par une modification directe de ses caractéristiques (malus ou bonus) : blessé, déroute, chargé, déconcentré, déstabilisé, désespéré, farouche,
- ☐ ceux qui sont une conséquence des **conditions extérieures** : ils se traduisent par un changement de la colonne de lecture d'un test dans le TRUC ou le BIDULE : degré d'obstruction, puissance de la cible d'un tir...

Note : A la suite de malus importants, il peut arriver qu'une caractéristique devienne négative.

1.2.7 À propos de relance...

Certaines compétences ou effets de jeu permettent de relancer un ou des tests.

Exemple : Les compétences Aguerri, Intimidation et Chance.

Un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf mention explicite.

En cas de conflit, c'est le joueur actif (cf. 1.3.Constitution des armées, p.8) qui a la priorité. S'il n'y a pas de joueur actif, les deux adversaires effectuent un test de départage.

1.2.8 À propos du mouvement...

Le mouvement (MOU), tel qu'inscrit sur les cartes de références des figurines est exprimé en centimètres.

Lorsqu'un test est effectué en utilisant le MOU ou ayant le MOU comme difficulté, on utilise MOU/2,5.

Lorsqu'il est fait mention d'un bonus (ou d'un malus) au MOU, chaque point de bonus (ou de malus) représente 1cm de MOU.

1.2.9 A propos de division...

Lors d'une partie, il peut être nécessaire de faire des divisions.
Si rien n'est précisé, le résultat d'une division est arrondi à l'inférieur.

1.3 Constitution des armées

Avant de commencer une partie, les adversaires s'entendent sur la valeur maximale de leur armée : le format. La somme des valeurs des combattants de l'armée et de leurs équipements (plus les éventuels surcoûts d'affiliation) ne devront en aucun cas dépasser le format.

Il existe quelques limitations à la constitution des armées.

1.3.1 Déroulement d'une partie

Une partie commence par une phase de déploiement suivie de tours de jeu. Le nombre des tours de jeu va dépendre du format de la partie. Il est de 2 + 1 par tranche (même incomplète) de 100 PA de format de partie.

Chaque tour est composé de quatre phases distinctes :

- ☐ Tactique
- ☐ Activation
- ☐ Combat
- ☐ Entretien

Au cours de ces phases, vos figurines vont pouvoir s'illustrer par leurs actions.
Le déploiement est détaillé dans le chapitre 2. Le déploiement (p.13), alors qu'un tour de jeu classique est détaillé dans le chapitre 3. Tour de jeu (p.14).

Il existe trois façons de mettre fin à une partie de "L'Âge des Escarmouches" :

- ☐ Les deux adversaires ont atteint la fin du dernier tour.
- ☐ Si à un quelconque moment de la partie, une armée est totalement éliminée, la partie se termine à la fin du tour en cours.
- ☐ La partie est limitée en temps. Elle s'arrête à la fin du tour de parole en cours si la fin du temps intervient pendant la phase d'activation, à la fin du combat en cours (mais avant les éventuelles poursuites) si la fin du temps intervient pendant la phase de combats, à la fin de la phase en cours dans les autres cas.

1.3.2 Scénarios

Il est recommandé, pour vos parties de "L'Âge des Escarmouches", d'utiliser des scénarios. La fin de la partie sera alors davantage conditionnée par le scénario que par l'éventuelle éradication de l'armée de votre adversaire... car cette élimination ne garantira pas une victoire ! C'est là tout l'intérêt du scénario : il faut organiser la progression de ses propres troupes de façon à remplir soi-même les objectifs du scénario tout en empêchant l'adversaire de le faire ! Et le massacre en règle de l'adversaire n'est pas forcément la solution à ce casse-tête. Il sera souvent bien plus utile d'utiliser votre sens de la stratégie !

Vous trouverez les scénarios et les règles correspondantes dans le document Scénarios.

1.3.3 Le commandeur

Chaque liste d'armée doit être menée par un incarné (cf. 4.1.Les , p.26), nommé commandeur. C'est la discipline de ce commandeur qui permettra de déterminer le tacticien (cf. 2.1.Détermination du tacticien, p.13 et 3.1.1.Détermination du tacticien, p.14). C'est aussi le commandeur qui génère et utilise les points de tactique (cf. 3.1.2.Points de tactique (PT), p.14). Il est donc nécessaire d'effectuer un bon choix.

Si le joueur enrôle plusieurs incarnés dans son armée, il devra indiquer en début de partie lequel est son commandeur.

Le commandeur ne pourra pas changer en cours de partie, sauf s'il meurt (cf. 4.3.Perte du commandeur, p.27) et éventuellement s'il est en déroute (cf. 4.4.2.Déroute, p. 28).

1.3.4 Limitations

1.3.4.1 Limitations Standard

Les limitations standard en fonction de la valeur des armées en jeu sont récapitulées dans le tableau ci-dessous.

En cas de valeur d'armée qui n'est pas un multiple de 100, se référer à la valeur d'armée directement supérieure.

Les Incarnés de rang 3 sont par défaut interdits.

La valeur maximale d'un Incarné prend en compte tous ses équipements : artefacts, solos...

Valeur d'armée	Valeur maximale d'une troupe	Valeur maximale d'un Incarné	Somme maximale de la valeur des Incarnés	Nombre maximum de cartes identiques	Nombre maximum de figurines
200	50	75	100	1	15
300	75	100	150	1	20
400	100	150	200	2	25
500	125	175	250	2	30
600	150	200	300	3	35

1.3.4.2 Formats spéciaux

Il existe différents formats spéciaux. Les adversaires doivent se mettre d'accord avant la partie sur l'utilisation d'un format.

Format Héros : Les joueurs peuvent jouer des Incarnés de rang 3, la valeur maximale d'un Incarné est égale à 2/3 de la valeur de l'armée. La somme de la valeur des incarnés n'est limitée que par la valeur de l'armée.

Format Créatures : La valeur maximale d'une troupe est égale à la moitié de la valeur de l'armée.

1.3.4.3 Troupes

Une carte de troupe peut représenter plusieurs figurines dans la pile d'activation (cf. 2.2.Pile d'activation et tours de parole, p.13 et 3.1.3.Pile d'activation, p.14). Il faut cependant que ces figurines aient le même profil, le même nom et bénéficient toutes des mêmes options de jeu ou équipements.

Sauf règle spéciale ou exception explicitement mentionnée, la valeur des figurines telle qu'inscrite sur la carte de référence détermine le nombre maximal de figurine représentée par cette carte :

Valeur (PA)	Nombre maximal de figurine par carte
0 à 29	3
30 à 49	2
50 et +	1

Exception : Quelque soit la valeur d'un mystique non personnage, sa carte ne peut représenter qu'une seule figurine de ce profil.

Le nombre de cartes identiques doit être minimisé. Ainsi, s'il est possible de jouer une seule carte pour représenter 3 figurines de moins de 30 PA, il ne sera pas possible de les représenter chacune par une carte.

1.3.5 Équipement

Certaines figurines peuvent être équipées de formules mystiques (4.6.Règles mystiques, p.30), voire d'artefacts (4.2.2.Artefacts, p.27).

Ces équipements doivent être assignés à des figurines dès la constitution des armées. Des figurines ne peuvent pas échanger leur équipement en cours de partie.

Le coût d'un artefact est intégré à la VAL de son porteur.

Il est tout à fait possible de posséder un même équipement en plusieurs exemplaires dans une même armée, mais seulement si chaque exemplaire est assigné à une figurine différente.

1.3.6 Armées à thème : Affiliations

Il est possible, pour enrichir vos parties, de jouer des armées à thème. Ces thèmes sont appelés affiliations et ont un nom distinct par peuple.

Une affiliation présente deux types de capacités :

- ☐ Les capacités **Affiliation** qui sont repérées par le nom propre à l'armée (*ex : Maison* pour l'armée du Bélier),
- ☐ Les capacités **Solo** qui sont repérées par le nom Solo.

Chaque capacité comporte un nom et une valeur, notés entre parenthèse. (*ex : "Maison/Paradoxe (Spécial)" pour la capacité d'Affiliation Sarlath de l'armée du Bélier*)

Pour bénéficier d'une capacité, il faut en payer la valeur.

La valeur de chaque capacité s'ajoute à la valeur des combattants lors de la constitution des armées. Elle ne permet pas de dépasser la valeur d'armée fixée par les joueurs.

- ☐ La valeur d'une capacité **Affiliation** est généralement variable selon le format. Elle est payée pour toute l'armée et peut se présenter de 3 façons :
 - (X2/X3/X4/X5/X6)

X2 est la valeur d'affiliation pour un format de 200 PA

X3 est la valeur d'affiliation pour un format de 300 PA

X4 est la valeur d'affiliation pour un format de 400 PA

X5 est la valeur d'affiliation pour un format de 500 PA

X6 est la valeur d'affiliation pour un format de 600 PA.

Si le format fixé par les joueurs n'est pas un multiple de 100 PA, la valeur à payer est celle correspondant au multiple de 100 PA de format directement supérieur.

- (0)

La capacité d'**Affiliation** est gratuite quelque soit la valeur d'armée fixée par les joueurs.

- (Spécial)

La valeur de la capacité d'**Affiliation** est détaillée dans la description de la capacité.

- ☐ La valeur d'une capacité **Solo** est payée par carte que l'on souhaite faire bénéficier de cette capacité.
- ☐ Un solo dont la valeur dépend du rang prend toujours en compte le plus haut rang parmi ceux des figurines représentées sur la carte (ou le rang de l'Incarné si la carte en représente un).

Une capacité solo peut imposer des conditions. Seuls les combattants représentés par la carte et qui remplissent les conditions bénéficieront des effets du solo.

Sauf mention contraire, les effets des capacités d'**Affiliation** n'affectent que les combattants du peuple de cette affiliation. (ex : Une capacité *Maison* n'affecte que les combattants du Bélier)

Une armée ne peut bénéficier et donc s'acquitter de la valeur que d'une seule affiliation à la fois.

Spécial : Si une affiliation présente plusieurs capacités **Affiliation**, la valeur de chaque capacité doit être payée.

Pour pouvoir bénéficier des capacités **Solo** d'une affiliation, l'armée doit obligatoirement s'acquitter de la valeur de la capacité d'**Affiliation**.

Il arrive qu'un combattant comporte un ou plusieurs noms d'affiliations dans son rang.

- ☐ Il ne peut être joué que dans une armée sans affiliation ou dans une armée d'une des affiliations listées dans son rang.
- ☐ Un Incarné dont le rang comporte une affiliation peut être joué dans une armée d'une autre affiliation. Le joueur change alors son nom. Il perd les compétences Fléau/X, Ennemi personnel/X et Frère de sang/X, ainsi que la possibilité d'utiliser ses capacités spéciales, artefacts, sorts et miracles réservés.

1.3.6.1 Valeur d'un combattant, affiliation et solo

Une fois sa liste d'armée constituée, le joueur divise la VAL d'affiliation par le nombre de combattants affiliés. La VAL obtenue s'ajoute à celle de chacun de ces combattants.

La VAL de chaque solo est divisée par le nombre de ses bénéficiaires sur la carte en question, et est ajoutée à la VAL de chaque combattant.

Une fois les VAL des combattants ainsi modifiées, elles sont arrondies à l'entier inférieur.

1.3.6.2 Goal-average

Lors de parties, il arrive que les joueurs doivent calculer le Goal-average (GA) à l'issue d'une partie. C'est la différence entre la valeur d'armée adverse éliminée et la valeur d'armée perdue par le joueur.

Pour calculer le GA, chaque joueur calcule ses Pertes : La Valeur d'un Combattant est comptée autant de fois qu'il est mort lors de la partie.

Le Goal-average d'un joueur est égal aux Pertes de son adversaire moins ses Pertes, plus les éventuels Bonus de Goal-average du scénario.

1.4 Définitions pour la séquence d'activation

Pile d'activation (ou Pile)

La pile d'activation est l'ensemble ordonné des cartes représentant les combattants en jeu (ou sur le point d'être déployés, lors du déploiement).

Réserve

La réserve est un espace distinct de la pile d'activation permettant de stocker des cartes de façon non ordonnée. La réserve d'un camp peut contenir au maximum X cartes, ou X est égal au rang du commandeur.

Séquence

La séquence est l'ensemble formé par la Réserve et de la Pile d'activation.

Tête de pile

La tête de pile est la première carte de la pile.

Tête de séquence

La tête de séquence est l'ensemble des cartes pouvant être activées par le joueur lorsqu'il est actif. Il s'agit de la tête de Pile et de toute la Réserve.

Carte activée / en attente

- ☐ Une carte est activée si tous les combattants qu'elle représente sont activés (cf. activation des combattants).
- ☐ Une carte est en attente si au moins un combattant qu'elle représente est en attente (cf. activation des combattants).

Toutes les cartes en attente constituent la séquence.

Attention : Si une carte de la séquence vient à être activée par quelque moyen que ce soit (tactique, etc.), elle est immédiatement retirée de la séquence.

Refus

Les refus sont calculés une fois les séquences de départ constituées : le joueur qui a le moins de cartes a autant de refus que de cartes de moins que son adversaire.

Lors d'un tour de parole, tout effet qui permet à un joueur de ne pas activer de carte octroie un refus à son adversaire (ou en fait perdre un au joueur actif s'il en possède).

Exemple 1 : La tactique Temporalisation.

Exemple 2 : La tactique Vigilance permet de ne pas activer tous les combattants d'une carte. Cette carte n'est donc pas activée.

Utiliser un refus termine immédiatement le tour de parole du joueur actif.

Tour de parole

Lors de son tour de parole, un joueur doit, au choix :

- activer une carte de la tête de séquence (c'est à dire activer les combattants qu'elle représente). Le joueur peut en plus utiliser une tactique active (cf. tactiques)
- utiliser un refus

Acteur, joueur actif et joueur passif

Le combattant actif est nommé Acteur. Le joueur qui le contrôle est appelé Joueur Actif.

Le joueur qui n'est pas actif est appelé Joueur Passif.

Combattant activé et combattant en attente

Une fois qu'un combattant est joué, il est nommé combattant activé.

Un combattant qui n'est pas activé ni actif est en attente.

2 Le déploiement

Le déploiement est une phase de jeu à part. Elle utilise néanmoins des règles génériques utilisées dans un tour de jeu normal.

Aucune formule mystique ne peut être lancée lors du déploiement (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30). Aucune tactique ne peut non plus y être utilisée (cf. 3.2.4.Tactiques, p.20).

2.1 Détermination du tacticien

La première chose à faire lorsque commence une partie est de déterminer qui est le tacticien pour le déploiement. Être le tacticien apporte des avantages qui sont décrits dans les paragraphes suivants.

Chaque joueur lance deux d6, en effectue la somme et y ajoute la DIS de son commandeur. Celui qui obtient le plus grand résultat est le tacticien.

- ☐ En cas d'égalité, le joueur dont le commandeur a la plus grande DIS est le tacticien.
- ☐ En cas d'égalité des DIS des tacticiens, la règle de départage est utilisée.

Note : Aucun effet de jeu ne peut influencer sur ces tests. Par contre, les modificateurs de la DIS sont pris en compte.

2.2 Pile d'activation et tours de parole

Après la détermination du tacticien, chaque joueur constitue sa pile d'activation.

Ensuite, le tacticien décide quel joueur obtient le premier tour de parole. Ce joueur ne peut pas utiliser de refus pour son premier tour de parole.

Lors d'un tour de parole de déploiement, aucune tactique ne peut être utilisée. Les combattants ne sont pas activés, mais déployés dans la zone de déploiement de leur camp.

Les joueurs alternent leurs tours de parole jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore des cartes dans sa séquence. Il dispose ensuite d'autant de tours de parole que nécessaire pour terminer le déploiement de ses figurines

3 Tour de jeu

3.1 Phase Tactique

3.1.1 Détermination du tacticien

On applique la procédure décrite au paragraphe 2.1. Détermination du tacticien (p.13).

3.1.2 Points de tactique (PT)

Après avoir déterminé qui est le tacticien, chaque joueur calcule le nombre de points de tactique (PT) dont il dispose pour le tour : $PT = DIS$ du commandeur (bonus d'état-major inclus). Ces PT lui serviront à déclencher des tactiques (cf. 3.2.4. Tactiques, p.20) lors de l'activation de ses figurines ou des tactiques de combat lors de la phase de combats (cf. Livres d'armées)

Exception : Un commandeur qui dispose de la compétence Mort-vivant dispose de PT égal à PEU.

Il est conseillé de représenter ces PT par un ou des dés ou bien par des jetons ou des marqueurs, pour en garder la mémoire lors du tour.

Les PT non utilisés sont perdus lors de la phase d'entretien.

3.1.3 Pile d'activation

Après le calcul des PT, chaque joueur constitue sa pile d'activation

A n'importe quel moment, un joueur peut consulter sa propre pile d'activation, mais il ne pourra pas la modifier.

Un joueur peut consulter la face cachée de toutes les cartes de la pile adverse. Il peut en effet arriver qu'un effet de jeu (la compétence prévisible, par exemple), oblige un joueur à poser une carte face visible dans sa pile d'activation. Votre adversaire pourra ainsi connaître la place de cette carte dans votre pile.

3.2 Phase d'activation

3.2.1 Quelques définitions

3.2.1.1 Notion de contact

Deux figurines sont dites en **contact** lorsque leurs socles se touchent, que ce soit par un côté, ou même un coin. Cette règle est valable pour des figurines montées sur des socles ronds ou carrés.

Un combattant qui n'est en **contact** avec aucune figurine ennemie est **libre (de tout adversaire)**.

3.2.1.2 Traversée des combattants

Lors d'un déplacement (cf. 3.2.3.2. Déplacement, p.17), une figurine peut traverser un combattant ami et ce sans pénalité, mais seulement si le combattant traversé est activé lors du même tour de parole que lui (cf. 3.2.2. Tours de parole, p.16) et qu'il n'est au contact d'aucun ennemi.

Sauf exception explicite, une figurine ne peut par contre pas traverser un combattant ennemi.

3.2.1.3 Champ de vision et ligne de vue

Les figurines ont un **champ de vision** de 180° qui part du centre du socle de la figurine, vers l'avant du socle. Il est fortement conseillé de noter l'avant du socle par un trait sur le socle de la figurine, ou de monter les figurines de telle façon que l'avant du socle soit clairement identifiable. Le **champ de vision** est modifié par les éléments de décors et les combattants sur le champ de bataille. On parle alors de **degré d'obstruction**, allant de 0 à 2.

La notion de **degré d'obstruction** est prise en compte lors d'un tir et peut altérer la résolution du test de TIR.

Pour déterminer le **degré d'obstruction** d'un combattant (la source) sur sa cible, imaginez le faisceau délimité par les droites reliant les bords du socle de la source à ceux de la cible (cf. schéma).

- Aucun obstacle ne se trouve dans le faisceau : degré 0
- Tous les obstacles dans le faisceau sont à plus de 2,5cm de la cible : degré 0
- Au moins un des obstacles dans le faisceau se trouve à moins de 2,5cm de la cible : degré 1
- S'ajoutent les modificateurs suivants (cumulatifs) :
 - Les obstacles coupent au moins la moitié de la largeur du faisceau : +1
 - Les obstacles coupent la totalité du faisceau : +1
 - Le plus haut des obstacles est au moins aussi haut que la cible : +1
 - Le plus haut des obstacles est (au plus) moitié moins haut que la cible : -1

Note : pour ce qui est des obstacles coupant la bande imaginaire, considérez leur projection au sol. Si l'obstacle est une figurine, considérez son socle.

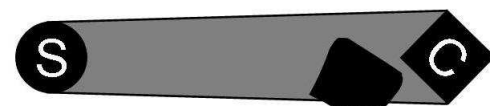
Si le résultat obtenu est négatif, le degré d'obstruction est de 0.

Si le degré d'obstruction est de 3, la source n'a pas de ligne de vue sur la cible.

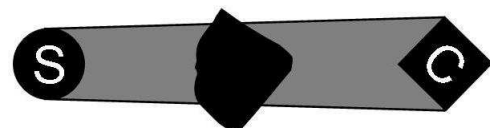
Sinon, le test lié à l'action de la source sur la cible est décalé de X colonnes vers la gauche, ou X est le degré d'obstruction.



Aucun obstacle : degré 0



Il y a un obstacle à moins de 2,5cm de la cible (degré 1) et coupant au moins la moitié de la largeur du faisceau (+1) : degré 2.



Il y a un obstacle à plus de 2,5cm de la cible (degré 0), coupant au moins la moitié de la largeur du faisceau (+1) et coupant totalement le faisceau (+1) : degré 2.

S = Source ; C = Cible.

Lorsqu'un combattant cible un autre combattant, il doit avoir une ligne de vue sur ce dernier (c'est-à-dire un degré d'obstruction de 2 ou moins).

Dans le cas de la plupart des tactiques, ce n'est pas le commandeur qui cible, mais le joueur. Il n'y a donc pas besoin de ligne de vue. Certaines tactiques nécessitent toutefois

qu'un exécutant de la tactique doive cibler un adversaire (exemple : interception). Dans ce cas, une ligne de vue est nécessaire sur le combattant ciblé.

3.2.1.4 Comment et quand mesurer une distance ?

Une distance se mesure toujours de bord de socle (ou d'élément de décors) à bord de socle (ou d'élément de décors).

À "L'Âge des Escarmouches", un joueur peut mesurer une distance à tout moment pendant la partie, n'importe où sur la table de jeu.

3.2.1.5 Notion de potentiel de mouvement

La notion de potentiel de mouvement d'un combattant détermine la distance maximale qu'il pourra parcourir lors d'un déplacement donné.

Le potentiel de mouvement dépend du MOU du combattant et de l'action qu'il va entreprendre.

3.2.2 Tours de parole

Après le calcul des PT, le tacticien décide quel joueur obtient le premier tour de parole. Ce joueur ne peut pas utiliser de refus pour son premier tour de parole.

Les joueurs alternent leurs tours de parole jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore des cartes dans sa séquence. Il dispose ensuite d'autant de tours de parole que nécessaire pour terminer l'activation de ses figurines

3.2.3 Activation : que peut-on faire ?

Lors de l'activation d'une carte, le joueur va devoir activer toutes les figurines **en attente** représentées par cette carte.

Le joueur actif peut activer ses figurines une par une ou bien par groupe de figurines. Dans le second cas, les figurines agiront simultanément. Ces deux façons d'activer les figurines peuvent être mélangées.

Exemple : Un joueur qui active une carte représentant 3 Faucheurs du Lion peut choisir d'activer un Faucheur seul puis ensuite d'activer un groupe comprenant les deux autres Faucheurs représentés par la carte.

Lors d'une activation par groupe, toutes les figurines du groupe devront effectuer la même action, et sur la même figurine, le cas échéant.

Lorsqu'elle est **activée**, une figurine peut au choix effectuer une seule action *exclusive*, ou bien plusieurs actions *cumulatives*. Dans tous les cas, elle peut effectuer en plus une (ou plusieurs) action *libre*.

L'exception la plus importante à cette règle est la compétence "mystique-guerrier" (cf. 5.Équipement et Compétences, p.34).

Important : Un combattant ne peut faire qu'une seule action cumulative du même type lors de son activation (sauf les actions mystiques).

3.2.3.1 Règle fondamentale de l'activation

Lorsqu'une figurine est activée et qu'elle effectue un déplacement, elle doit **toujours** se déplacer en **ligne droite**, de son emplacement de départ vers son emplacement d'arrivée.

Si ce n'est pas possible, elle devra contourner les obstacles par **le chemin le plus court**. (Seuls les obstacles qui ne sont pas cachés (cf. compétence éclaireur) peuvent être contournés). Si plusieurs possibilités s'offrent à la figurine, les distances parcourues par les différents chemins sont mesurées pour déterminer le plus court. En cas d'égalité, le joueur actif choisit le chemin emprunté par sa figurine.

3.2.3.2 Déplacement

3.2.3.2.1 Déplacement libre

☐ Marche (cumulatif)

La figurine doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de MOU cm. Elle ne peut pas finir au contact d'un adversaire.

☐ Course (exclusif)

Le combattant doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de $\text{MOU} \times 2$ cm. Il ne peut pas finir au contact d'un adversaire.

☐ Mouvement d'esquive (exclusif)

Le combattant doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de MOU cm. Il ne peut pas finir au contact d'un adversaire. Lorsqu'il est la cible d'un tir, le test est lu une colonne plus à gauche, ainsi que le test de FOR qui s'ensuit, le cas échéant. Cet effet dure jusqu'au début de la prochaine activation du combattant.

☐ Désengagement libre (cumulatif)

Le désengagement libre est réservé aux combattants au contact qui n'ont pas été victimes d'un assaut. Le combattant est nommé fuyant.

Lorsque le fuyant déclare un désengagement il choisit si le défi qui en découle sera un défi INI/INI ou $\text{FOR}+2/\text{FOR}$.

Ensuite, son adversaire désigne un des combattants de son camp au contact du fuyant (l'opportuniste). L'opportuniste résout le défi contre le fuyant. Pour ce défi, la caractéristique d'INI (ou de FOR) des belligérants est diminuée de 2 par adversaire à leur contact respectif.

Si l'opportuniste gagne le défi, le fuyant reste à son contact et encaisse un test de dégât de la part de l'opportuniste.

Si le fuyant gagne le défi, il effectue une marche. Il peut lors de cette marche traverser les combattants dont il se désengage.

3.2.3.2.2 Assaut

☐ Engagement (exclusif)

Le combattant doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de $\text{MOU} \times 2$ cm. Il doit finir au contact d'un adversaire.

☐ Charge (exclusif)

Le combattant doit posséder une ligne de vue sur la cible de son assaut et être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de $\text{MOU} \times 2$ cm. Il doit finir au contact d'un ennemi. Si la puissance de l'ennemi est inférieure ou égale à la puissance du combattant activé

(ou à la somme des puissances des combattants activés en cas d'activation par groupe), l'ennemi subit un **malus de charge** : -1 en INI, ATT et DEF jusqu'à la fin de son prochain combat.

□ **Désengagement assaillant (exclusif)**

Les conditions et conséquences de ce type de désengagement sont exactement les mêmes qu'un désengagement libre à une exception prêt : en cas de réussite du désengagement, le fuyant effectue un engagement au lieu d'une marche. Il peut lors de cette action, traverser les combattants dont il se désengage, mais ne dispose que d'un potentiel de mouvement de MOU cm.

□ *Spécial* : Assaut multiple.

Il est possible d'effectuer un **assaut** contre plusieurs ennemis en même temps (les cibles).

Toutes les cibles sauf une (au choix du joueur qui les contrôle) et sauf celles qui ne sont pas en attente peuvent tenter d'échapper à l'assaut. (Ceci ne constitue par une activation). Chacune effectue alors simultanément un test de **désengagement** (défi INI/INI ou FOR+2/FOR) contre l'assaillant.

- Celles qui réussissent sont simplement déplacées de 1 cm, de manière à ne plus être en contact avec l'assaillant. Elles ne sont plus considérées comme cibles. Si le déplacement est impossible, le désengagement est impossible.

- Celles qui échouent encaissent un test de dégâts de la part de l'assaillant et restent sur place.

À l'issue de ces tests de désengagement, si la somme des puissances des cibles est inférieure ou égale à celle de l'assaillant et qu'il effectuait une charge, toutes les cibles subissent un **malus de charge**. Sinon, aucune cible ne subit de malus de charge.

3.2.3.3 Tir

Une figurine doit être libre de tout adversaire pour tirer. La figurine doit posséder une arme de tir dans son équipement et un score de TIR sur sa carte.

Quel que soit le type d'action, la procédure à suivre pour effectuer un tir est la suivante :

- **choix de l'arme de tir** : si la figurine possède plusieurs armes de tir, elle choisit laquelle elle utilise pour ce tir.
- **choix de la cible du tir** : le joueur désigne une figurine sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (cf. 3.2.1.3. Champ de vision et ligne de vue, p.15). C'est sa cible
- **calcul de la difficulté** : en fonction de la distance qui sépare le tireur de sa cible et de la portée de l'arme on obtient une difficulté :
 - Si la cible du tir est à une distance inférieure ou égale à la portée, la difficulté est de 0.
 - Si la cible du tir est à une distance inférieure ou égale au double de la portée, la difficulté est de 3.
 - Si la cible du tir est à une distance inférieure ou égale au triple de la portée, la difficulté est de 7.
 - Si la cible du tir est à une distance supérieure au triple de la portée, le tir est un échec automatique.
- **ajouts des modificateurs** : le test est décalé de (PUI -1 - degré d'obstruction) colonnes dans le TRUC. Si ce nombre est positif c'est vers la droite, sinon vers la gauche.

- **test de tir** : c'est un test de TIR de la difficulté calculée ci-dessus et modifié en conséquence.
- si le test de tir est un échec, le tir est perdu et n'a aucune conséquence.
- si le test de tir est un succès, le joueur effectue un **test de dégâts** de FOR de l'arme contre la RES de la cible du tir.
- si le test de tir est une réussite et que la cible du tir est en mêlée, il faut faire un **test de répartition**. On désigne alors le combattant ami (du tireur) au contact de la cible et qui est le plus proche du tireur : c'est l'infortuné. On lance un dé auquel on ajoute la puissance du combattant ciblé et auquel on soustrait la puissance de l'infortuné. Sur un résultat de 4 ou plus, c'est la cible qui est touchée. Sinon, c'est l'infortuné.

□ **Tir (cumulatif)**

Une figurine doit être libre de tout adversaire pour tirer. La figurine effectue un tir selon la procédure décrite ci-dessus et avec un arme de tir qui n'est pas une arme d'artillerie. Un tir n'est pas cumulable avec une action mystique.

Exceptions : la compétence mystique-guerrier.

□ **Tir d'artillerie (cumulatif)**

Lorsqu'un combattant utilise une arme d'artillerie (lourde ou légère) pour effectuer une action de combat à distance, il s'agit d'un tir d'artillerie.

Un combattant qui effectue un tir d'artillerie et une autre action lors de la même activation subit un **malus de déstabilisation** : -1 en TIR.

Il existe deux types d'armes d'artillerie, chacune disposant d'une règle spécifique.

L'artillerie perforante

La source désigne un combattant adverse comme cible de son tir d'artillerie. Elle calcule les trois seuils à atteindre comme si le combattant était à portée courte, moyenne et longue, puis elle effectue un test de TIR comme pour un tir normal. À l'issue du test, la portée maximale atteinte correspond au plus haut des trois seuils qui est atteint.

Une ligne droite est tracée entre la source et la portée maximale atteinte, passant par la cible. Tous les éléments de jeu situés sur cette ligne sont susceptibles d'être affectés par le tir d'artillerie.

Si le test de TIR est réussi, le premier élément de jeu sur la ligne encaisse un test de dégât de FOR égale à celle de l'arme utilisée pour le tir d'artillerie. L'élément de jeu suivant sur la ligne subit ensuite un test de dégât. L'opération est répétée jusqu'à atteindre la portée maximale.

Lorsqu'il s'agit d'une arme d'**artillerie légère**, la FOR de l'arme d'artillerie est diminuée de façon cumulative de la RES du dernier élément de jeu affecté. Cette diminution de FOR ne dure que le temps du tir en question. Si la FOR de l'arme d'artillerie atteint une valeur négative, l'élément de jeu atteint ne subit pas de test de dégât.

Lorsqu'il s'agit d'une arme d'**artillerie lourde**, la FOR de l'arme d'artillerie n'est pas diminuée.

Un tir d'artillerie en mêlée entraîne un jet de répartition, comme un tir normal.

L'artillerie de Zone

Pour ce paragraphe, le terme Artillerie fait référence à de l'Artillerie de Zone.

Lorsqu'un tir est effectué avec une arme d'artillerie, un point sur lequel le tireur dispose d'une ligne de vue est désigné, et un test de TIR est effectué selon la règle normale.

Si le tir est réussi, le cas échéant, la cible subit un test de dégâts de FOR égale à celle de l'arme.

Un gabarit de 5cm de rayon est placé, centré sur la cible.

S'il s'agit d'une arme d'**artillerie lourde**, les autres combattants situés entièrement sous ce gabarit subissent le même test de dégât. Les combattants situés partiellement sous le gabarit subissent un test de dégât de force FOR de l'arme -1d6 (minimum 0).

S'il s'agit d'une arme d'**artillerie légère**, tous les autres combattants entièrement ou partiellement sous le gabarit subissent un test de dégât de force FOR de l'arme -1d6 (minimum 0).

☐ **Tir en visée (exclusif)**

Le combattant effectue un tir, selon la procédure décrite ci-dessus. Il bénéficie d'une des compétences suivantes (au choix du joueur) : Aguerri/TIR ou Aguerri/FOR de l'arme de Tir (cf. 5.2.Compétences, p.36). Si la cible du tir est au contact d'un adversaire, il n'est pas possible d'effectuer un tir en visée. Interdit aux figurines qui bénéficient des règles d'artillerie.

3.2.3.4 Action mystique

☐ **Incantation (cumulatif)**

La figurine appelle un ou plusieurs sorts (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30). Une incantation n'est pas cumulable avec un combat à distance.

Exception : la compétence mystique-guerrier.

☐ **Appel (cumulatif)**

La figurine appelle un ou plusieurs miracles (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30). Un appel n'est pas cumulable avec un combat à distance.

Exception : la compétence mystique-guerrier.

3.2.3.5 Action spéciale

Certains artefacts ou capacités spéciales de figurines nécessitent d'être déclenchées à l'activation du combattant : ils constituent des actions spéciales *libre*, *cumulatives* ou *exclusives*.

Les modalités d'utilisation ou de déclenchement de ces actions spéciales sont décrites sur leurs cartes.

3.2.4 Tactiques

Il existe deux types de tactiques :

- ☐ Les tactiques de combats, qui sont propres à chaque armée et décrites au début de chaque Livre d'armée. Elles sont utilisables lors de la phase de combat. Un même combattant ne peut être affecté que par une seule tactique de combat par phase de combat.
- ☐ Les tactiques d'activation qui modifient le cours normal des tours de parole de la phase d'activation. Elles sont décrites ci-dessous et peuvent être utilisées X fois par tour, ou X est égal au rang du commandeur.

Dans tous les cas, c'est le commandeur de l'armée qui génère les tactiques. Il doit donc être en capacité de le faire (ne pas être éliminé ou en déroute, cf. 4.4.La peur, p.27).

La suite de ce paragraphe ne concerne que les tactiques d'activation.

Chaque tactique est définie par plusieurs paramètres :

- ☐ **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 (cf. 3.1.2.Points de tactique (PT), p.14) 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.

Lors d'un même tour de parole, un joueur ne peut utiliser qu'une seule tactique.

Temporisation

Active • 2

Se déclare 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

Actif • 3

Se déclare 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.

Avant d'être activé, chaque combattant de cette seconde carte devra cependant effectuer un test d'INI. La difficulté de ce test est égale à l'INI la plus haute parmi les combattants représentés par la première carte de la pile adverse.

- ☐ Si le test est un échec, le combattant n'est pas activé et reste en attente. (la carte conservera donc sa place dans la séquence)
- ☐ Si le test est réussi, le combattant est activé normalement.

Un adversaire n'est pas obligé de dévoiler sa première carte pour justifier l'INI qui détermine la difficulté du test (cette INI pourra de toute façon être vérifiée ultérieurement).

Interception

Réactif • 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 placée 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.

3bis - En cas d'échec, rien ne se passe, et l'intercepteur reste en attente.

Vigilance

Actif • X

Se déclare 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 une 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

Actif • 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.

3.3 Phase de Combat

3.3.1 Détermination du dominant

Le dominant est déterminé au début de chaque phase de combats. C'est lui qui choisit le premier combat à résoudre lors de la phase de combats.

Le dominant est celui qui, si la partie s'arrêtait à ce moment, disposerait du plus de points de scénario. En cas d'égalité, le dominant est celui qui a éliminé le plus de VAL adverse depuis le début de la partie.

3.3.2 Séparation des mêlées

Une **mêlée** est un ensemble connexe de combattants qui ne sont pas libres.

Un **combat** est une mêlée opposant un seul combattant d'un camp à au moins un combattant d'un autre camp.

A "L'Âge des Escarmouches", seuls les **combats** sont résolus. Les **mêlées** sont donc séparées en **combats**, une figurine ne combattant que les adversaires présents dans son combat. Cette séparation des **mêlées** en **combats** implique qu'un combattant ne combattrait pas forcément contre tous les adversaires à son contact.

Exemple : SCHEMA ou PHOTO.

A l'issue de la séparation d'une **mêlée** en **combat**, il est impossible qu'un combattant se retrouve sans adversaire.

Pour déterminer quel joueur va choisir la façon de séparer une mêlée en combats, chaque joueur détermine la plus grande valeur de DIS (modifiée par les compétences commandement et musicien) parmi les combattants de son camp impliqués dans la mêlée. Il y ajoute ensuite la puissance de chacun des combattants de son camp impliqués dans la même mêlée. Le joueur qui obtient le plus grand total va choisir la façon dont la mêlée est séparée en combats. Dans ce cadre, une discipline de "-" (construct, mort-vivant) vaut -1. En cas d'égalité, se référer à la règle générale.

Exception : Un mort-vivant utilise sa PEU au lieu de sa DIS pour ce calcul.

3.3.3 Tour de parole

La phase de combat se déroule selon le principe de tour de parole... à quelques détails près : il n'y a pas de droit de refus. Les tactiques de combat sont utilisées dans cette phase.

Le dominant va décider quel joueur a le premier tour de parole. Ce joueur est dit joueur "**actif**". Son adversaire est dit joueur "**passif**".

Lors de la phase de combat, pendant son tour de parole, le joueur actif doit désigner un combat non résolu qui sera immédiatement résolu (cf. 3.3.4. Résolution des combats, p.23).

Une fois l'issue du combat résolue (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**, p. **Erreur ! Signet non défini.**), c'est le tour de parole du joueur passif qui commence. Il devient donc joueur actif et son adversaire devient joueur passif.

L'alternance des tours de parole dure jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

3.3.4 Résolution des combats

Dans tout ce paragraphe, le terme adversaire ne concerne que les adversaires au contact d'un combattant ET présent dans le même **combat** que lui.

Lors d'un **combat**, chaque combattant dispose d'un certain nombre de dés de combat :

1 dé + 1 dé par adversaire

Chaque combattant va devoir répartir ses dés de combats entre défense et attaque.

Les dés de combat placés en défense vont servir à se défendre face aux attaques adverses. A ce stade, ils ne sont pas assignés à un adversaire particulier.

Les dés de combats placés en attaque vont servir à attaquer les adversaires. Ils doivent donc être répartis entre ces différents adversaires.

Le joueur peut répartir ses dés d'attaque entre ses adversaires de la façon qu'il le souhaite avec cependant les restrictions suivantes :

- ☐ la différence entre le nombre de dés d'attaque répartis sur deux adversaires ne peut être supérieure à 1. (Ceci doit être valable pour toutes les paires d'adversaires possibles).
- ☐ le joueur DOIT répartir TOUS ses dés d'attaque entre ses adversaires.

Un combat se résout toujours de la façon suivante :

- ☐ répartition des dés
- ☐ passe d'arme et retrait des pertes
- ☐ issue du combat

3.3.4.1 Répartition des dés

Un combat commence par la répartition des dés de combat entre attaque et défense, comme détaillé dans la partie précédente.

Le combattant possédant l'INI la plus basse du combat commence par répartir ses dés entre attaque et défense. Ainsi de suite jusqu'au combattant possédant l'INI la plus haute. En cas d'égalité à l'INI, se référer à la règle de départage (cf. 1.2.3.Égalité et départage, p.6).

3.3.4.2 Passe d'arme et retrait des pertes

3.3.4.2.1 Tests d'attaque

Une fois que tous les combattants ont réparti leurs dés entre attaque et défense, ils vont procéder aux tests d'attaque. Les tests d'attaque de tous les combattants sont simultanés. Pour une question de simplicité, les joueurs vont cependant effectuer leurs tests l'un après l'autre.

Le combattant qui effectue une attaque est nommé attaquant. Le combattant qui subit cette attaque est nommé attaqué.

L'attaquant effectue un test d'ATT (en opposition avec la DEF de l'attaqué) par dé réparti en attaque contre l'attaqué.

3.3.4.2.2 Tests de défense

Une fois tous les tests d'attaque effectués, un attaqué qui a placé des dés en défense (nommé défenseur) peut effectuer ses tests de défense. Si des attaques de plusieurs attaquants ont été des succès, le défenseur choisit combien de dés de défense il assigne contre chaque attaquant. Il ne peut pas assigner plus de dés de défense à un attaquant que celui-ci n'a réussi d'attaques contre lui. (On ne peut pas défendre UNE attaque réussie avec PLUSIEURS dés de défense).

Remarque : un défenseur ne peut défendre que les tests d'attaques réussis effectués contre lui. Il ne peut en aucun cas défendre des tests d'attaques effectués contre un ami, même si ce dernier est présent dans le même combat que lui.

Le défenseur effectue ensuite un test de DEF (en opposition avec l'ATT de l'attaquant) par dé assigné à la défense contre l'attaquant.

Chaque défense réussie du défenseur annule une attaque réussie de l'attaquant.

3.3.4.2.3 Tests de dégâts

Une fois tous les tests de défense effectués, les joueurs procèdent aux tests de dégâts.

Chaque test d'attaque réussi qui n'a pas été défendu entraîne un test de dégâts. Ce test de dégâts est effectué par l'attaquant et oppose sa FOR à la RES de l'attaqué (ou défenseur). Il est lu dans le BIDULE.

3.3.4.2.4 Retrait des pertes

Une fois tous les tests de dégâts effectués, les figurines éliminées sont retirées de la table de jeu.

3.3.4.3 Issue du combat

A l'issue d'un combat, un combattant qui n'est plus au contact que de combattants adverses n'ayant pas participé au combat (ou d'aucun combattant, ou de combattants amis) peut effectuer un mouvement de poursuite : il effectue soit une marche, soit un assaut (engagement), avec un potentiel de mouvement de MOU / 2 cm (arrondi au demi centimètre supérieur).

Si ce combattant effectue un assaut contre un adversaire qui n'a pas encore combattu pendant cette phase de combat, le combat est résolu immédiatement.

Si plusieurs combattants effectuent des mouvements de poursuite suite à un même combat, le joueur dont c'est le tour de parole choisit l'ordre dans lequel ils poursuivent et l'ordre dans lequel les combats qui s'ensuivent sont résolus.

Si à la suite d'un mouvement de poursuite de type assaut, il est obligatoire de re-séparer une mêlée en combat, ceci est effectué selon la méthode précédemment décrite.

3.4 Phase d'entretien

Si un joueur doit nommer un nouveau commandeur car le sien a été éliminé, il le fait à ce moment-là, avant la résolution des effets négatifs (cf. 4.3.Perte du commandeur, p.27).

3.4.1 Effets négatifs

Ensuite, les joueurs résolvent les effets négatifs : Compétence Éphémère/X (cf. 5.2.Compétences, p.36), Tests de ralliement (cf. 4.4.3.Test de ralliement, p.28), perte des PT non utilisés, etc.

3.4.2 Effets positifs

Les effets positifs sont maintenant résolus : Compétences Régénération/X, Soin/X, Mécanicien/X (cf. 5.2.Compétences, p.36), etc.

3.4.3 Récupération mystique

Les joueurs effectuent les récupérations mystique de leurs combattants magiciens et fidèles (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable..Erreur ! Source du renvoi introuvable., p.Erreur ! Signet non défini.**).

3.4.4 Entretien de sorts et miracles

Lorsque le texte d'une formule contient la mention "**entretien**", c'est que son effet peut être prolongé d'un tour sur l'autre, s'il est actif au moment de la phase d'entretien. (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30.)

Sauf mention contraire, toutes les formules de durée au moins égale à 1 tour et de fréquence supérieure ou égale à 1, peuvent être entretenues. Ainsi, la mention entretien est absente de ces formules, car elle est implicite.

Pour entretenir une formule, le mystique qui l'a incanté (ou appelé) doit dépenser autant de gemmes de mana (ou de FT) qu'il en a dépensé pour payer le coût de base de la formule. Si cette formule affecte directement un ou plusieurs combattants, son effet n'est entretenu que sur ceux qui se trouvent dans la zone de contrôle du mystique. Sur les autres combattants, la formule est dissipée à la fin de la phase d'entretien.

Un mystique peut entretenir au maximum rang formules lors d'une même phase d'entretien.

Spécial : Certaines mention "**entretien**", sont notés **Entretien/X**. X est une condition supplémentaire à vérifier pour pouvoir entretenir la formule. Sauf mention explicite contraire, la condition concerne l'auteur de la formule. Par exemple, Entretien/Immobile signifie que l'auteur devait rester immobile pendant le tour pour entretenir la formule.

3.5 Fin de tour

Le tour de jeu est terminé. Un nouveau tour commence...

4 Les autres règles

4.1 Les types de combattants

Les combattants sont de 3 types :

- Les Mystiques Purs : ce sont des magiciens ou des fidèles qui ne possèdent pas la compétence mystique-guerrier.
- Les Mystiques-Guerriers : ce sont des mystiques qui possèdent la compétence mystique-guerrier.
- Les Guerriers : ce ne sont pas des mystiques, ils ne possèdent donc ni la compétence magicien ni la compétence fidèle.

4.2 Les incarnés

Les incarnés sont repérés par la mention "Incarné" dans leur rang.

4.2.1 Compétences supplémentaires

- Si c'est un **Mystique Pur**, il n'a aucune compétence supplémentaire.
- Sinon, il a les compétences : enchaînement, contre-attaque, coup de maître. Il bénéficie aussi de rechargement rapide/1 s'il possède une caractéristique de TIR.

4.2.2 Artefacts

Les incarnés peuvent en outre être dotés d'artefacts lors de la constitution des armées (1.3.Constitution des armées, p.8). La valeur des artefacts d'un incarné est intégrée à la valeur de l'incarné. Un incarné peut posséder un nombre maximal d'artefacts égal à son rang.

4.3 Perte du commandeur

Lorsque le commandeur est éliminé, plusieurs conséquences s'ensuivent :

- ☐ Le commandeur adverse sera automatiquement le tacticien au tour prochain, sauf s'il est lui aussi éliminé. En cas d'élimination des deux commandeurs lors du même tour, le tacticien du tour suivant est déterminé de façon normale.
- ☐ A la fin du tour, après la phase d'entretien, le joueur qui a perdu son commandeur en désigne un nouveau. Ce nouveau commandeur sera obligatoirement un incarné si leur joueur en possède encore un vivant. Le nouveau commandeur ne doit toutefois pas être en déroute.
- ☐ Si le nouveau commandeur est un incarné, sa discipline est diminuée de 1 point, mais uniquement pour la détermination du tacticien et des PT. Si ce n'est pas un incarné, elle sera diminuée de 2 points dans les mêmes conditions.
- ☐ Entre temps, tant qu'un nouveau commandeur n'est pas nommé, le joueur perd tous ses PT et ne peut utiliser aucune tactique.

4.4 La Peur

Des figurines possèdent deux chiffres avec la caractéristique de COU : COU/PEU. Ce sont des figurines effrayantes. Le second chiffre est leur score de PEU.

Une figurine effrayante est immunisée aux PEU inférieures ou égales à la sienne.

4.4.1 Défi effrayant

Un défi effrayant a lieu lors d'un assaut ou au moins un combattant d'un camp est effrayant et au moins un de ses adversaires n'est pas immunisé à la PEU. Le défi effrayant et les tests qui en découlent sont effectués avant de déplacer les figurines.

Un défi effrayant est un défi PEU/COU effectué par le combattant effrayant (déroutant) contre le combattant qu'il effraie (le résistant).

- Si le résistant gagne le défi, l'action en cours se poursuit de façon normale et il est immunisé à la PEU de ce défi et aux PEU inférieures ou égales à celle-ci.

- Si le résistant perd le défi

- ☐ s'il était l'assaillant, il reste sur place, et son assaut est annulé. (*Exception* : la compétence Fanatisme.)
- ☐ s'il était l'assailli, il passe en déroute (cf. paragraphe suivant). S'il était de plus en attente, l'assaillant choisit s'il reste sur place ou s'il fuit. (*Exception* : la compétence Fanatisme). S'il reste sur place, il n'y a pas de conséquence supplémentaire. S'il fuit, l'assaillant est placé à son contact puis l'assaillant effectue une course dans la direction opposée au point de départ de l'assaillant. Ensuite, l'assaillant pourra, soit rester sur place, soit poursuivre son déplacement (dans la limite du potentiel de mouvement de son assaut) en le transformant en engagement ou en course.

4.4.2 Déroute

Effets de la déroute : un combattant en déroute subit un malus de -1 à toutes ses caractéristiques sauf MOU (INI, ATT, FOR, DEF, RES, TIR, COU, PEU, DIS, POU et FOI). Il ne peut effectuer aucune action pendant son activation, ni être affecté par aucune tactique générée par un combattant ami. Il ne peut pas non plus utiliser la compétence Soin/X (cf. 5.2.Compétences, p.36).

Lors de son activation, s'il n'est au contact d'aucun adversaire, il devra effectuer une course vers le bord de table le plus proche. S'il sort de la table de cette façon, il est éliminé.

A la fin de chaque tour, lors de la résolution des effets positifs, un combattant en déroute effectue un **test de ralliement**. Si ce test est un échec, le combattant est toujours en déroute et pourra essayer de se rallier le tour suivant.

Si le **commandeur est en déroute**, les conséquences sont les mêmes qu'en cas de perte du commandeur (cf. paragraphe précédent).

4.4.3 Test de ralliement

Le test de ralliement s'effectue lors de la résolution des effets positifs. C'est un test de COU ou DIS (au choix du joueur qui contrôle le combattant en déroute) de difficulté 4. Si au moment d'effectuer ce test, il est au corps à corps avec un adversaire effrayant, à la PEU duquel il n'est pas immunisé, le test de ralliement est un échec automatique.

Rappel : un combattant en déroute subit un malus de -1 à toutes ses caractéristiques sauf MOU (INI, ATT, FOR, DEF, RES, TIR, COU, PEU, DIS, POU et FOI).

4.5 Le Vol

4.5.1 MOU terrestre et MOU aérien

Un combattant possédant la compétence "Vol" peut se déplacer sur terre et dans les airs. Il possède ainsi une caractéristique de MOU aérien en plus de sa caractéristique de MOU terrestre. Ces caractéristiques sont notées sur la carte : MOU terrestre / MOU aérien.

Exemple : Un Ange Morbide a en MOU : 7,5 / 15. Il a donc un MOU terrestre de 7,5 cm et un MOU aérien de 15 cm.

4.5.2 Paliers d'altitude

Le champ de bataille est partagé en 3 paliers d'altitude distincts.

- ☐ **Le palier 0 :** c'est le sol. La plupart des combattants, ne possédant pas la compétence vol, s'y déplacent. C'est le MOU terrestre qui y est pris en compte.
- ☐ **Le palier 1 :** c'est le premier palier aérien. C'est là que se font la plupart des déplacements aériens et c'est le MOU aérien qui y est pris en compte.
- ☐ **Le palier 2 :** c'est le palier aérien le plus élevé, juste au dessus du palier 1. Il peut être utile de s'y rendre pour se protéger du combat à distance, ou pour piquer sur un ennemi au palier 1. C'est le MOU aérien qui y est pris en compte.

Lorsqu'il est à un palier autre que le palier 0, le combattant est représenté par un socle orienté, sur lequel est indiqué son palier d'altitude.

4.5.3 Changer de palier

Un palier n'est accessible qu'à partir du/des palier(s) adjacent(s), par un combattant possédant la compétence vol. Pour accéder à un palier adjacent, un combattant va devoir "changer de palier". Son MOU est alors réduit de 5 cm.

Un même combattant ne peut changer de palier qu'une seule fois par activation.

Lorsqu'un combattant change de palier, c'est toujours son MOU aérien qui est pris en compte.

4.5.4 Assauts et paliers

4.5.4.1 Charge en piqué

Un combattant qui effectue une charge d'un palier à un palier inférieur bénéficie de +2 en INI, ATT et FOR jusqu'à la fin du premier combat auquel il participe ce tour. Ce type de charge, d'un palier à un palier inférieur, est appelé "charge en piqué".

Rappel : Le MOU est réduit de 5 cm lorsqu'un combattant change de palier.

4.5.4.2 Interception

Lorsqu'un combattant effectue un assaut en changeant de palier, il ne peut être intercepté (cf. Tactique Interception) qu'au palier de départ de son assaut.

Lorsque l'assaut est une charge en piqué, l'intercepteur doit être de PUI supérieure ou égale au combattant qui charge.

4.5.5 Paliers et effets de jeu

Sauf mention explicite contraire, un combattant est affecté par les effets de jeu déclenchés par des combattants au même palier que lui ou à un palier adjacent.

Les zones de galvanisation (compétences commandement, musicien, porte-étendard, cf. 5.2.Compétences, p.36), de contrôle (cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable..Erreur ! Source du renvoi introuvable., p.Erreur ! Signet non défini.**) s'étendent donc aux paliers adjacents du combattant qui les génèrent.

4.5.5.1 Cible et palier

Pour prendre pour cible d'un tir, sortilège ou miracle un combattant situé à un palier d'écart. Le test correspondant (TIR, POU ou FOI) est lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

Sauf règle spéciale, il est impossible de prendre pour cible d'un tir, sortilège ou miracle un combattant situé à deux paliers d'écart.

4.5.5.2 Champ de vision, ligne de vue et palier

Les précisions suivantes s'ajoutent à la règle générale (cf.3.2.1.3.Champ de vision et ligne de vue, p.15) pour le cas où la cible est à un palier différent de la source.

- Le faisceau considéré est placé au palier de la cible.
- Le degré d'obstruction est réduit de 1 si la cible n'est pas à 2,5cm ou moins derrière un décor plus grand qu'elle.

4.6 Règles mystiques

4.6.1 Généralités

La mystique est un moyen original d'influencer le cours des évènements d'une bataille. Il y a deux grandes familles de mystiques :

- Les **magiciens** : ils savent utiliser l'énergie des éléments naturels (air, eau, feu, lumière, ténèbres, terre) avec lesquels ils ont des affinités, pour attaquer l'ennemi ou galvaniser leurs amis et alliés. Toutes les informations relatives aux magiciens forment le texte de la compétence magicien (X/Y/Z).
- Les **fidèles** : ils utilisent leur propre ferveur spirituelle et celle des croyants de leur peuple qui sont proches, pour influencer le cours des batailles. Toutes les informations relatives aux fidèles forment le texte de la compétence fidèle (X/Y)

L'énergie mystique utilisée par les mystiques est composée d'unités mystiques (UM).

Un mystique possède une caractéristique supplémentaire, appelée caractéristique mystique (MYS), et une zone de contrôle, qui s'étend à (son rang)*15cm autour de lui.

Chaque mystique est déployé avec un nombre d'UM égal à sa MYS et récupère MYS + rang UM par tour.

Un mystique peut effectuer des actions mystiques, qui sont des actions *cumulatives*.

Une action mystique ne peut pas faire effet en dehors de la zone de contrôle du mystique. Néanmoins, l'effet n'est pas dissipé si l'élément affecté passe hors de la zone de contrôle du mystique.

Lorsqu'il effectue une action mystique, on dit que le mystique récite une formule mystique.

Une formule mystique est soit contenue dans un recueil mystique, soit réservée à un mystique en particulier.

Chaque mystique pourra lors de la constitution des listes d'armée choisir une ou plusieurs formules parmi certains recueils mystiques.

Ces formules seront écrites dans le recueil personnel du mystique.

4.6.2 Caractéristiques d'une formule

Une formule possède différentes caractéristiques :

Coût : La première étape d'une action mystique est la consommation d'unités mystiques (UM). Le mystique consomme autant d'UM que le coût du sort.

Portée : La portée est la distance séparant le mystique de ses cibles potentielles les plus lointaines. Une action mystique ne peut donc pas cibler d'élément situé au delà de cette distance.

Note : une portée notée "contrôle" signifie que la portée est égale au rayon de la zone de contrôle du mystique.

Aire d'effet : L'aire d'effet est l'espace pouvant être affecté par l'action mystique. Cet espace est centré sur une ou plusieurs cibles.

Note : Lorsque l'aire d'effet est indiquée en centimètres, il s'agit de la distance entre la cible et l'extrémité de l'aire d'effet, donc à partir des bords du socle d'un combattant si c'est un combattant qui est ciblé.

Niveau : Le niveau a deux aspects :

- la somme des niveaux des formules que peut contenir un recueil personnel ne peut jamais dépasser le double de MYS du mystique. Si une formule a pour niveau X, un niveau lui est attribué lors de la constitution du recueil. C'est le niveau maximum que pourra choisir le mystique lors de chaque utilisation de cette formule.
- après avoir consommé les UM nécessaires, le mystique doit réussir un test de MYS de difficulté égale au niveau de la formule. Si ce test est un échec, l'action mystique ne fait pas effet. Pour ce test, le mystique peut dépenser un plusieurs UM supplémentaire(s). Chaque UM ainsi dépensée permet au mystique de lancer un dé supplémentaire pour le test, en ne retenant qu'un seul dé qu'il choisit parmi tous ceux qu'il a lancés pour le test. C'est ce dé qui est pris en compte pour lire le résultat du test dans le TRUC.

Durée : La durée d'un sort indique le temps pendant lequel l'action mystique est effective.

Notes :

- la mention X tours signifie que l'action mystique fait effet jusqu'à la fin du Xème tour à partir du tour en cours (qui est le tour 1 donc). Lorsqu'une formule a une durée exprimée ainsi, son effet peut être prolongé pour la même durée juste avant qu'il ne prenne fin. Pour cela le mystique doit repayer le coût de la formule à ce moment : on dit qu'il entretient le sort.
- Certaines formules mentionnent entretien/X. Cela veut dire que l'entretien du sort est possible mais seulement si la condition X est respectée.

Fréquence : C'est le nombre de fois que peut être récitée une formule, avec ou sans succès. La fréquence des formules réservées aux fidèles est toujours de 1, et n'est donc pas indiquée.

Note : certaines formules ont la fréquence *unique*. Elles ne peuvent prendre effet qu'une seule fois par partie et leur effet ne peut être entretenu, sauf mention explicite contraire.

4.6.3 Règle fondamentale des effets mystiques

Sauf mention explicite, une même formule ne peut jamais affecter (directement ou indirectement) plusieurs fois une même figurine durant un même tour de jeu.

4.6.4 Le contre

Juste après que l'appelant ne dépense le coût de base pour réciter une formule (et avant qu'il ne dépense des UM supplémentaires), un mystique adverse (le contreur) peut tenter de contrer la récitation de la formule, si les trois conditions suivantes sont remplies :

- ☐ Le contreur est de même type (*i.e.* magicien/fidèle) que l'appelant.
- ☐ L'appelant doit se trouver dans la zone de contrôle du contreur.
- ☐ Le contreur doit posséder une ligne de vue sur l'appelant.

Le contreur dépense alors X UM, où X est égal au rang de l'appelant. Il effectue ensuite un test de MYS de difficulté égale au MYS de l'appelant.

Si le contre est une réussite, l'action mystique est un échec automatique. Si le contre est un échec, l'appelant poursuit sa récitation et ne peut plus subir de contre pour celle-ci.

Spécial : Un magicien qui maîtrise la voie de *magie instinctive* ne peut jamais effectuer de contre. Il ne peut pas non plus être la cible de contre.

4.6.5 Des modificateurs pour les mystiques

Un mystique au corps à corps subit un **malus de déconcentration** : -1 MYS.

Un mystique qui cible un combattant dans une mêlée subit un **malus de mêlée** : il lit son test de MYS une colonne plus à gauche dans le TRUC (sauf s'il est lui-même l'unique cible de sa formule ou s'il est en contact avec la cible).

4.6.6 Les mystiques-guerriers

Les mystiques-guerriers sont des combattants dotés de score de MYS et possédant également des aptitudes au combat. Ils se distinguent par la compétence "mystique-guerrier".

Cette compétence induit les règles spéciales et exceptions suivantes :

- ☐ un mystique-guerrier possède contre-attaque,
- ☐ un mystique-guerrier possède immunité/déconcentration,
- ☐ un mystique-guerrier peut, lors de son activation, cumuler un assaut ou un tir et une action mystique. Les formules peuvent être récitées avant et/ou après l'assaut ou le tir, au bon vouloir du mystique,
- ☐ la somme des niveaux des formules que peut contenir le recueil d'un mystique-guerrier est égale à MYS (au lieu de $MYS \times 2$),
- ☐ un mystique-guerrier magicien ne récupère pas $MYS + \text{rang UM}$ par tour (cf. compétence magicien), mais $MYS \text{ UM}$ par tour.
- ☐ un mystique-guerrier fidèle ne récupère pas $MYS + X \text{ UM}$ par tour (cf. compétence fidèle), mais $\text{rang} + X \text{ UM}$ par tour.

4.6.7 Combattants invoqués

Un combattant invoqué peut l'être par magie ou par divination. L'auteur de la formule en question est appelé "**invocateur**".

Dans tous les cas, le combattant reste en jeu tant que dure la formule qui a permis de l'invoquer.

La somme des puissances des combattants qu'un même mystique peut invoquer ne peut pas être supérieure à son rang $\times 2$.

Lorsqu'un invocateur est éliminé, tous les combattants qu'il contrôlait sont immédiatement éliminés et considérés comme des pertes normales.

Un combattant invoqué dépend de la carte de son invocateur pour être activé. Il ne peut pas être activé lors du tour où il a été invoqué.

4.7 Machines de guerre

4.7.1 Définitions

Machine de guerre : Une machine de guerre est un élément de jeu inanimé (ce n'est pas un combattant), nécessitant un équipage pour être utilisée.

Équipage : L'équipage est formé par des combattants au contact de la machine de guerre, du même camp, libres, et disposant d'une caractéristique de tir. Si des combattants de camps différents remplissent les conditions pour former l'équipage, le camp qui formait l'équipage lors de la dernière activation de la machine de guerre forme toujours l'équipage.

Au déploiement, une machine de guerre doit compter un équipage d'au moins EQU membres (cf. paragraphe suivant).

Servants et suppléants : Les servants et suppléants sont définis au début de chaque tour et annoncés à l'adversaire. Ils doivent à ce moment respecter les conditions d'équipage. Ils dépendent de la carte de la machine de guerre pour tout le tour.

Les servants doivent remplir les conditions spécifiques à la machine de guerre considérée. Les membres d'un équipage qui ne sont pas servants sont dits suppléants.

Points de structure (PS) : Les PS sont l'équivalent des points de vie (PV) des combattants. Les PS concernent tous les éléments de jeu qui ne sont pas animés. Lorsqu'un élément de jeu est réduit à 0 PS, il est éliminé. Un élément de jeu qui possède des PS au lieu de PV ne subit jamais les malus de blessure ni l'état blessé.

4.7.2 Caractéristiques

PS : nombre de points de structure dont est constituée la machine de guerre.

RES : résistance de la machine de guerre.

POI : poids de la machine de guerre.

EQU : équipage. C'est le nombre de membres de l'équipage nécessaire pour utiliser la machine de guerre dans les conditions normales. Si le nombre de membres de l'équipage est inférieur de X à cette valeur, les tests effectués par les membres de l'équipage pour utiliser la machine de guerre sont lus X colonnes plus à gauche dans le TRUC. L'équipage ne peut excéder $EQU \times 2$.

4.7.3 Tests et déplacement

Lorsqu'un test doit être effectué pour utiliser une machine de guerre, n'importe quel membre de l'équipage peut être utilisé pour ce test. Cependant le test est lu une colonne plus à gauche s'il est effectué par un suppléant. Ce test est une *action exclusive* pour tous les membres de l'équipage.

Lorsqu'une machine de guerre ne possède pas de caractéristiques de MOU, c'est son équipage qui la déplace. Ce déplacement constitue une *action exclusive* pour tous les membres de l'équipage. Le MOU pris en compte est le plus faible parmi tous les membres de l'équipage souhaitant participer au déplacement. Il est réduit de POI le temps du déplacement. Il est réduit de 2,5cm par combattant manquant par rapport à EQU, et augmenté de 2,5cm par membre de l'équipage en plus de EQU (cette augmentation ne peut être supérieure à POI).

A la fin du déplacement, les combattants y ayant participé sont placés dans la même configuration qu'au début (ou le plus proche possible de cette configuration).

4.8 Règles de franchissement

Un combattant peut franchir n'importe quel décor de hauteur strictement inférieure à la sienne, mais son potentiel de déplacement est réduit de la hauteur de l'obstacle lorsqu'il y monte et réduit encore une fois de cette hauteur lorsqu'il en descend (ces réductions ne s'appliquent que si la pente montée/descendue est impraticable).

La hauteur des combattants doit être mesurée du haut de leur socle au sommet du corps de leur figurine. Mais comme certaines figurines sont sur la pointe des pieds ou accroupies, il ne suffit pas toujours de comparer la hauteur d'un obstacle avec celle d'une figurine, pour savoir si la figurine peut franchir cet obstacle.

On se réfère dans ce cas à la table suivante :

Hauteur standard des combattants :

Akhamials, porteurs d'armes, étincelants, petits gobelins : 2cm

gros goblin, nain : 3cm

humain, orque : 4cm

géant, formor, cavalier goblin/nain : 5cm

Wolfen, cavalier humain orque : 6cm

Gros Wolfen, grand socle de créature : 7cm

Énorme : 10cm

5 Équipement et Compétences

5.1 Équipements

L'équipement des figurines est noté en bas de la carte, sous l'image de la figurine. Certains équipements ont des effets spéciaux.

Arme sacrée : Un combattant qui possède une arme sacrée peut considérer un 1 comme un 6 pour tous les tests de dégâts qu'il inflige. Cet effet est annulé par une armure sacrée adverse.

Sauf mention explicite contraire, une arme sacrée ne concerne que les dégâts infligés au corps à corps.

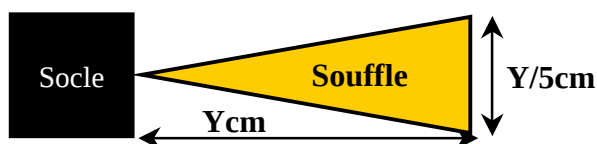
Armure sacrée : Un combattant qui possède une armure sacrée peut considérer un 6 comme un 1 pour tous les tests de dégât qui lui sont infligés. Cet effet est annulé par une arme sacrée adverse.

Épée-hache : Un test de dégât d'un combattant possédant une épée-hache et qui inflige 3 points de dégâts ou plus sur le BIDULE en inflige 1 supplémentaire.

FOR en charge/+X : Le combattant bénéficie d'un bonus de +X en FOR lors du premier combat du tour où il charge. Lors du premier mouvement de poursuite qui fait suite à une charge, le bonus en FOR est de +X / 2 (arrondi à l'inférieur). Tous ces bonus sont facultatifs, le combattant peut y renoncer volontairement.

Lames dorsales (X/Y) : Au corps à corps, le combattant bénéficie de X dés d'attaque supplémentaires dont la FOR est Y. Il est conseillé de représenter ces dés avec une couleur/taille différentes des dés d'attaques normaux. La force de ces attaques ne peut pas être modifiée.

Souffle X/Y : (cumulative) Un cône de longueur Ycm et de base Y/5cm est placé pointe au contact de l'avant du socle du combattant. Les combattants même partiellement sur ce cône subissent un test de dégât de FOR X. Le combattant doit être libre de tout adversaire pour utiliser le souffle.



Vapeur/X ou Naphte/X : X est une liste de caractéristiques (MOU, INI, FOR, FOR(tir), COU, etc.)

Détermination du bonus de vapeur (naphte) : La détermination du bonus de vapeur (naphte) s'effectue à l'activation du combattant (*action spéciale libre*) ou lors de l'utilisation d'une *tactique réactive* sur ce combattant.

Le combattant lance 2d6.

- si les deux dés donnent un résultat de 6, la chaudière (le carburateur) subit une **explosion**. Le combattant subit un test de dégâts de FOR 10 et tous les combattants à 2.5 cm ou moins de lui subissent un test de dégâts de FOR 5. Le combattant ne peut plus utiliser la vapeur (naphte) jusqu'à la fin de la partie.

- si les deux dés donnent un résultat identique (autre que 6), la chaudière (le carburateur) **surchauffe**. Le combattant bénéficie d'un bonus de vapeur (naphte) égal au plus petit des deux dés. Il ne peut plus utiliser la vapeur (naphte) jusqu'à la fin de la partie.

- dans tous les autres cas, la chaudière (le carburateur) est en **fonctionnement normal**, le combattant bénéficie d'un bonus de vapeur (naphte) égal au plus petit des deux dés plus un point par caractéristique listée dans la compétence Vapeur/X (Naphte/X) en plus de la première.

Exemple : Un Garde-Forge bénéficie de Vapeur/FOR. Lors de son activation, il détermine son bonus de vapeur en lançant 2d6. Il obtient 2 et 4. Il bénéficie donc de $2+1 = 3$ points de bonus de vapeur.

Un Chevalier Khor d'Uren bénéficie de Vapeur/MOU, FOR, PEU. Avec le même résultat des 2d6, il bénéficiera de $2+3 = 5$ points de bonus de vapeur.

Répartition du bonus de vapeur (naphte) : Afin de répartir le bonus de vapeur (naphte), le combattant doit avoir précédemment procédé à la détermination du bonus de vapeur (naphte), cf.paragraphe précédent.

Des points de vapeur (naphte) sont distribués parmi les caractéristiques X au moment de l'activation du combattant et/ou lors de l'utilisation d'une *tactique réactive* sur ce combattant et/ou juste avant qu'il ne subisse un test de dégâts (RES uniquement) et/ou au moment de placer ses dés de combat.

Une caractéristique ne peut pas recevoir plus de points de vapeur (naphte) que sa valeur sans aucun point de vapeur (naphte).

La somme des points de vapeur (naphte) distribués dans les différentes caractéristiques doit être inférieure ou égale au bonus de vapeur (naphte) précédemment déterminé.

Un bonus de vapeur (naphte) et la distribution des points de vapeur (naphte) dure jusqu'à la fin du tour.

5.2 Compétences

Les compétences figurent sur les cartes de références des combattants en dessous de leur équipement.

Lorsqu'un combattant doté de Compétence/X acquiert Compétence/Y, il bénéficie alors de Compétence/X+Y.

Exceptions : Éphémère/X, Rechargement rapide/X, Régénération/X, Soin/X, Toxique/X : La compétence devient Compétence/Z, où Z est égal au plus petit nombre entre X et Y.

Acharné : Un combattant acharné n'est retiré du jeu qu'à la fin de la phase ou il est éliminé. En attendant, il est considéré comme ne possédant qu'un seul point de vie et ne peut pas être soigné.

Aguerri : La compétence Aguerri est applicable à une ou plusieurs caractéristiques. Elle peut être soit notée Aguerri/X ou X est la liste des caractéristiques, soit un demi-cercle (◐) côtoie les caractéristiques concernées sur la carte de référence du combattant.

Un combattant qui bénéficie de Aguerri dans une caractéristique peut relancer les dés (qu'il souhaite) de tous les tests impliquant cette caractéristique et qui sont des échecs.

Cas particulier : Un combattant qui possède la compétence Aguerri/FOR et relance un test de FOR choisit s'il garde l'ancien ou le nouveau résultat.

Rappel : Un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf exception explicite (cf. 1.2.7.À propos de relance..., p.7).

Lorsqu'un combattant possède Aguerri dans la caractéristique X et qu'un adversaire le met sous l'influence de la compétence Intimidation dans la même caractéristique X, les deux compétences s'annulent et aucune ne fait effet.

Artefact/X : Une figurine qui possède cette compétence altère (par rapport à la normale) le nombre maximal d'artefacts qu'elle peut porter de X.

Assassin : Lorsqu'il termine un assaut sur une cible unique, l'assassin peut immédiatement effectuer une attaque en utilisant un et un seul dé de combat. L'assassin perdra alors un dé de combat lors de son prochain combat ce tour-ci.

La cible peut tenter de se défendre en utilisant 1 et un seul dé de combat. Elle doit l'annoncer avant que l'assassin n'effectue son test d'ATT. Si la cible utilise son dé de défense, elle perdra alors un dé de combat lors de son prochain combat ce tour-ci.

Pour cette attaque et cette défense uniquement, les tests de l'assassin sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC et le BIDULE, tandis que ceux du défenseur sont lus une colonne plus à gauche.

Cet effet n'est pas utilisable si :

- ☐ la cible de l'assaut voyait l'assassin au début de son assaut avec un degré d'obstruction de 0,
- ☐ un effet s'appliquant à la fin de l'assaut ou juste après empêche le contact entre l'assassin et sa cible,
- ☐ l'assassin est intercepté par un autre combattant que la cible de son assaut.

Cette effet ne constitue pas un combat à proprement parler, cependant, l'usage de la compétence contre-attaque est autorisé pour le défenseur.

Si l'assassin élimine son adversaire suite à cette attaque, il peut soit terminer son activation sur place, soit la poursuivre dans la limite de son potentiel de déplacement. L'assaut est alors un engagement.

Rappel : un mouvement de poursuite est un assaut et permet d'utiliser cette compétence.

L'assassin ne peut perdre ainsi qu'un seul dé de combat pour son prochain corps à corps. Ce qui signifie qu'un assassin ne peut utiliser cette compétence plusieurs fois par tour que s'il a participé à un combat depuis sa dernière utilisation.

Autorité : Un combattant qui possède la compétence Autorité apporte gratuitement, à chaque tour, une et une seule tactique au choix. Le coût de cette tactique doit être inférieur ou égal à 2 PT. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par armée et par tour.

Bond : Un combattant possédant la compétence Bond peut effectuer jusqu'à deux bonds par activation. Un bond est un déplacement qui ignore tout obstacle de hauteur inférieure ou égale à celle du combattant et de longueur inférieure ou égale au MOU du combattant. Lors d'un mouvement de poursuite, un combattant peut effectuer au maximum un bond.

Les tests d'interception à l'encontre des combattants possédant la compétence bond sont lus 1 colonne plus à gauche dans le TRUC, sauf par les combattants qui disposent aussi de cette compétence.

Bretteur : Lors de la répartition des dés au corps à corps, un bretteur répartit toujours ses dés en dernier. Si plusieurs bretteurs prennent part au même combat, ils placent leurs dés après les non-bretteurs, dans l'ordre d'INI croissant.

Brutal : Une figurine qui possède la compétence Brutal peut infliger des malus de charge lors de n'importe quel type d'assaut. Sa puissance est augmentée de 1 pour déterminer les malus de charge qu'il inflige.

Chance/X : X fois par tour, après un test raté, il peut faire bénéficier ce test de aguerri/Y, où Y était la caractéristique utilisé pour le test.

Rappel : Un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf exception explicite (cf. 1.2.7.À propos de relance..., p.7).

Charge bestiale : Un combattant qui possède la compétence Charge Bestiale et qui réussit une charge, bénéficie d'un dé de combat supplémentaire en attaque pour le premier combat auquel il participera ce tour-ci.

Commandement : Dans sa zone de galvanisation, tous les combattants amis augmentent de (rang du commandant) leur COU (éventuellement leur PEU) et leur DIS, dans la limite des valeurs du commandant.

Rappel : Le commandant bénéficie du bonus de +1 en COU (et éventuellement en PEU) d'un porte-étendard ami et +1 en DIS d'un musicien ami.

Note : Commandement et combattant effrayant (4.4.La Peur, p.27). Un commandant non-effrayant n'augmente que le COU et la DIS d'un combattant effrayant, pas sa PEU. Un commandant effrayant augmente le COU, la PEU et la DIS d'un combattant effrayant.

La zone de galvanisation est un cylindre dont l'axe passe par le commandant, et de rayon variable selon son rang :

- ☐ Rang 1 : 10 cm,
- ☐ Rang 2 : 20 cm,
- ☐ Rang 3 : 30 cm

Ce cylindre s'étend aux paliers adjacents à celui du commandant.

Un combattant du Loup ou de la Hyène de PUI supérieure à 1 a une zone de galvanisation supérieure de 5cm à la normale.

Former un état-major : Un commandant peut former un état major avec un musicien et/ou un porte-étendard. Le musicien et le porte-étendard doivent être de rang inférieur ou égal au rang du commandant. Le commandant doit se trouver dans la zone de galvanisation du musicien et du porte-étendard. Les zones de galvanisation du commandant, du musicien et du porte étendard sont alors l'union des trois zones individuelles de galvanisation.

Concentration/X : La compétence Concentration est applicable à une ou plusieurs caractéristiques. Les caractéristiques concernées sont écrites en **gras** sur la carte de référence du combattant. Chaque figurine qui possède cette compétence peut répartir, chaque tour, X points entre les caractéristiques concernées.

Des points de concentration sont distribués parmi les caractéristiques en **gras** au moment de l'activation du combattant et/ou :

- ☐ En DIS, lors de la détermination du tacticien,
- ☐ En X, lors de la résolution d'un défi ou le combattant utilise la caractéristique X,
- ☐ En RES, lors d'un test de dégâts infligés au combattant,
- ☐ En ATT, FOR, DEF et RES, au moment ou le combattant place ses dés de combat.

La distribution des points de concentration dure jusqu'à la fin du tour.

Aucune des caractéristiques du combattant ne peut recevoir plus de 2 Points de Concentration.

Conscience : Un tel combattant possède une ligne de vue avec un degré d'obstruction de 0 sur tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 cm autour de lui. Cette modification du degré d'obstruction n'est pas prise en compte pour les tirs. La distance de détection des éclaireurs (cf. Compétence éclaireur) est de 20cm au lieu de 10cm. Un mystique bénéficie de Immunité/Malus de mêlée.

Construct : Un combattant qui bénéficie de cette compétence est appelé Construct et bénéficie de la compétence : Immunité/Toxique, PEU.

Contre-attaque : Au corps à corps, avant d'effectuer les tests de défense, pour chaque test d'ATT porté contre lui et qui est un échec, le contre-attaquant peut convertir un de ses dés de défense en dé d'attaque. Ce dé d'attaque est utilisé immédiatement (le test d'attaque est effectué), en plus des éventuels dés d'attaque qu'il vient d'utiliser et uniquement sur le combattant dont l'attaque est un échec.

Si deux combattants impliqués dans un même combat possèdent cette compétence, c'est celui qui possède l'INI la plus faible qui utilise sa compétence en premier.

Contre-attaque s'applique avant la compétence feinte.

Coup de maître : Au moment de placer ses dés de combat, et avant d'utiliser la compétence Enchaînement, un combattant peut en sacrifier autant qu'il le souhaite. Pour chaque dé ainsi sacrifié, un test de dégât de ce combattant pourra être désigné juste avant d'être lancé. Il inflige 2 dégâts supplémentaires.

Cri de guerre/X : Un combattant qui possède cette compétence est immunisé aux PEU inférieures ou égales à X. Lors d'une charge, il est considéré comme étant un combattant effrayant et bénéficie d'une caractéristique de PEU égale à X.

Cri de ralliement : Une fois par partie, cette compétence peut être utilisée, à l'activation du combattant qui la possède. Tous les combattants amis présents sur la table de jeu bénéficient immédiatement d'un test de ralliement (cf. 4.4.La Peur, p.27). Ce test, est lu X colonnes plus à droite dans le TRUC, ou X est égal au rang de l'auteur du cri de ralliement.

Désespéré : Lorsqu'il combat au corps à corps contre un ou plusieurs adversaires dont la somme des valeurs est strictement supérieure à la sienne, un combattant désespéré bénéficie de +1 en INI/ATT/DEF.

Destrier : Un combattant qui possède la compétence Destrier bénéficie d'un dé de combat supplémentaire sauf :

- ☐ S'il bénéficie d'un bonus de FOR en charge,
- ☐ Lors du premier combat du tour où il a effectué une charge avec succès.

Dévotion : Lors de son activation, un magicien libre peut utiliser la dévotion d'un combattant ami (le sacrifié) présent dans sa zone de contrôle. Le sacrifié encaisse immédiatement de X points de dégâts, ou X est au maximum le nombre de points de vie restants au sacrifié. Le magicien gagne alors X gemmes de mana. Un magicien ne peut utiliser la dévotion que Y fois par tour, ou Y est égal à son rang.

Dur à cuire : Un test de dégâts subit par un combattant Dur à cuire est lu une colonne plus à gauche dans le BIDULE. De plus, sa puissance est augmentée de 1 point pour déterminer s'il subit des malus de charge.

Éclaireur : Dans la suite de la description de cette compétence, la puissance (PUI) est toujours celle de l'éclaireur.

Un éclaireur peut être déployé n'importe où sur le champ de bataille, à plus de (PUI+1)×5 cm de tout combattant ennemi. Si à l'issue de la phase de déploiement, l'éclaireur est toujours à plus de (PUI+1)×5 cm de tout combattant ennemi, il est "caché".

Tant qu'un combattant est caché, aucune figurine ennemie ne possède de ligne de vue (cf. 3.2.1.3.Champ de vision et ligne de vue, p.15) sur lui. Pour qu'un effet de jeu ennemi ait une incidence sur un combattant, il faut que celui-ci ne soit pas caché au début du tour de parole en cours. Pour qu'un combattant ne soit plus caché, il faut soit le détecter soit qu'il se soit révélé lui-même. Un combattant détecté ou révélé l'est jusqu'à la fin de la partie, sauf mention explicite contraire.

Pour détecter un combattant caché, il faut qu'une figurine ennemie termine son activation à (PUI+1)×5 cm ou moins de lui.

Un combattant caché se révèle s'il effectue (avec ou sans succès) une des actions suivantes :

- ☐ Assaut
- ☐ Tir
- ☐ Action mystique
- ☐ Utilisation d'une tactique (si le combattant est le commandeur)
- ☐ Utilisation de la compétence cri de ralliement
- ☐ Porter ou poser un compteur, prendre un objectif de scénario.

Enchaînement : Lorsqu'il place ses dés de combat, il peut désigner un adversaire de son combat, et déclarer au choix, un enchaînement offensif ou défensif.

Enchaînement offensif : si la cible désignée subit au moins un test de dégât suite à une attaque du combattant, il en subit un supplémentaire, lu une colonne plus à gauche dans le BIDULE.

Enchaînement défensif : si le combattant réussit au moins une défense contre une attaque de cette cible, il bénéficie d'un dé de défense supplémentaire, qui peut être utilisé contre une attaque de n'importe quel adversaire de ce combat, et qui sera lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

Endurance : Un tel combattant ne subit les malus de l'état blessé que s'il a perdu strictement plus de la moitié de ses PV.

Ennemi personnel/X : Le combattant possède la compétence Fléau/X. Si il élimine lui-même X, de quelque manière que ce soit, toutes ses caractéristiques sont augmentées de 1 point jusqu'à la fin de la partie.

Énorme : Un combattant énorme possède 6 PV.

Éphémère/X : Lors de la phase d'entretien (résolution des effets négatifs), un D6 est lancé. Sur un résultat de X ou plus, le combattant subit un point de dégât.

Éthéré : Un éthéré réduit de 1 le nombre de dégâts infligés par chaque test de dégât qu'il subit. Il bénéficie aussi de la compétence Immunité/Malus de Charge, Terrains Encombrés et Impossibles. Ceci ne lui permet pas de terminer son activation dans un terrain impossible, seulement de le traverser.

Un éthéré réussit automatiquement tous ses désengagements. Les figurines adverses traversées par un éthéré subissent l'influence de sa peur si celui-ci est un combattant effrayant.

Fanatisme : Même s'il perd un défi effrayant, un fanatique ne fuit jamais. Il n'ignore cependant pas les autres effets de la déroute.

Un fanatique qui déclare un assaut et perd son défi effrayant effectuera quand même son assaut. Il sera par contre en déroute.

Farouche : lorsqu'il se trouve à plus de MOU cm de tout combattant ami, il bénéficie de +1 en INI, ATT, DEF. Les combattants de la même classe que celui qui bénéficie de Farouche ne sont pas comptés.

Féal/X : Un combattant Féal ne compte pas dans le nombre de figurines dans la zone de contrôle d'un fidèle pour sa récupération de FT. Il lui procure automatiquement X FT.

Cette compétence ne fait effet que pour les fidèles du camp du Féal. Un fidèle iconoclaste bénéficie de la compétence Féal/X d'un combattant de son camp.

Feinte : Lors d'un combat, un feinteur peut sacrifier des attaques réussies à l'encontre d'un combattant pour annuler soit des attaques que ce dernier a réussi soit des dés qu'il avait placé en défense. Le nombre de ces annulations ne peut dépasser le nombre d'attaques réussies sacrifiées. Cette compétence peut être utilisée contre plusieurs adversaires différents lors d'un même combat.

Si un combattant a le choix entre annuler un dé qui bénéficie de la compétence résolution et un dé qui n'en bénéficie pas, il devra en priorité annuler celui qui n'en bénéficie pas.

Cette compétence confère aussi Immunité/feinte.

Cette compétence s'applique après l'utilisation de la compétence Contre-attaque.

Féroce : Lorsqu'il obtient un résultat de 2 ou 3 sur le dé d'un test de dégât au corps à corps, le nombre de dégâts infligés par ce test est augmenté de 1.

Fidèle (X/Y) : Un fidèle est un mystique (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30).

Les formules mystiques que peuvent réciter les fidèles sont appelés "miracles" et sont contenues dans des recueils mystiques appelés "litanies". Réciter un miracle constitue un "appel".

Sa caractéristique mystique (MYS) est appelée foi (FOI), et est égale à X.

Sa récupération est de FOI + N, où N est égal au nombre de croyants amis du même peuple situés dans sa zone de contrôle, divisé par 3, arrondi au supérieur.

Les croyants sont les combattants qui possèdent une caractéristique de DIS.

Les UM qu'il récupère ainsi sont appelées "foi temporaire" (FT) et ne se conservent pas d'un tour sur l'autre.

Elles sont conservées dans la réserve mystique du fidèle, qu'on appelle "réserve de foi". La réserve mystique des fidèles n'a pas de limite de contenance.

Les fidèles ont accès à la litanie universelle, à la litanie de leur alignement (Lumière, Destin, ou Ténèbres), et à la Litanie Y.

Fléau/X : Lorsque le combattant effectue un test de dégâts contre un combattant doté de l'attribut X ou subissant l'état X, ce test est lu une colonne plus à droite dans le BIDULE.

Frère de sang/X : Lorsque des frères de sang sont recrutés dans une même armée, leur valeur (en PA, telle qu'inscrite sur la carte de référence) est diminuée de 10% pour le recrutement (prix arrondi à l'inférieur). Leur valeur n'est modifiée pour aucun autre effet de jeu.

Tant que des frères de sang se trouvent à 10 cm ou moins l'un de l'autre sur la table de jeu, ils bénéficient de la compétence Instinct de survie. Si un frère de sang meurt, l'autre (ou les autres) acquièrent la compétence Désespéré jusqu'à la fin de la partie.

Furie guerrière : L'utilisation de cette compétence se déclare au moment de placer ses dés de combat. Lorsqu'il choisit d'utiliser cette compétence, le combattant doit mettre tous ses dés en attaque. En contrepartie, il bénéficie d'un dé de combat supplémentaire. Les effets de la furie guerrière ne s'estompent qu'à la fin du tour en cours.

Harcèlement : Un combattant possédant cette compétence peut exceptionnellement cumuler une course et un tir (et uniquement ces actions) lors de son activation. Il peut tirer lors de sa course, seulement s'il ne s'est pas encore déplacé de plus de MOU cm.

Hypérien : Un hypérien est considéré comme un combattant effrayant par ses adversaires issus des méandres des ténèbres (PEU = COU). La compétence Immunité/PEU n'a aucun effet contre hypérien. Hypérien confère aussi les compétences immunité/Hypérien, PEU.

Iconoclaste : Pour calculer sa FT, un iconoclaste ne compte pas les combattants de son camp présent dans sa zone de contrôle, mais ses ennemis. La zone de contrôle d'un Iconoclaste est augmentée de 5 cm, mais seulement pour le calcul de la récupération de la FT.

Immortel du destin : Un combattant qui bénéficie de cette compétence est appelé Immortel ou Être (du destin). Le combattant bénéficie de Conscience et Immunité/toxique. Ils appartiennent aux chemins du destin.

Immortel de la lumière : Un combattant qui bénéficie de cette compétence est appelé Immortel ou Être (de la lumière). Le combattant bénéficie de la compétence Immunité/Toxique, PEU. Ils appartiennent aux voies de la lumière.

Immortel des ténèbres : Un combattant qui bénéficie de cette compétence est appelé Immortel ou Être (des ténèbres). Le combattant bénéficie des mêmes effets que la compétence mort-vivant. Il n'est cependant pas affecté par les effets de jeu qui affectent les morts-vivants.

Il fait partie des méandres des ténèbres et à ce titre considère un Hypérien comme un combattant effrayant.

Infiltration/X : Le combattant peut se déplacer de X cm à la fin de la phase de déploiement, mais ne peut finir au contact d'un adversaire. Les éclaireurs ne sont déclarés cachés qu'à l'issue de ce mouvement.

Immunité/X : Un combattant n'est pas affecté par les effets qui proviennent de X ou par l'effet de jeu X.

Implacable/X : Le combattant peut effectuer X mouvements de poursuite en plus de la normale.

Inaltérable : Un combattant inaltérable ne peut être affecté que par des effets de jeu réduisant les PV ou les PS, des attaques à distance ou au contact.

Insensible/X : Lorsqu'un tel combattant doit être affecté par une formule ennemie, la source de cette formule doit dépenser X UM supplémentaires pour affecter le combattant, ou alors celui-ci n'est pas affecté.

Instinct de survie : Contre ces combattants, la ligne 4 du BIDULE est composée uniquement de 0.

Intimidation/X : La compétence Intimidation est applicable à une ou plusieurs caractéristiques. Elle peut être soit notée Intimidation/X ou X est la liste des caractéristiques, soit un triangle (►) côtoie les caractéristiques concernées sur la carte de référence du combattant.

Un combattant qui bénéficie d'Intimidation dans une caractéristique X peut faire relancer les dés (qu'il souhaite) de tous les tests de X à son encontre et qui sont des réussites.

Exemple : Un Conscrit réussit un test de DEF contre une Brute Orque qui bénéficie d'Intimidation/DEF. La Brute Orque peut faire relancer le test de DEF réussi du Conscrit à son encontre.

Cas particulier : Un combattant qui possède la compétence Intimidation/FOR et fait relancer un test de FOR à son adversaire choisit lui-même si son adversaire garde l'ancien ou le nouveau résultat.

Rappel : Un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf exception explicite (cf. 1.2.7.À propos de relance..., p.7).

Lorsqu'un combattant possède Aguerri dans la caractéristique X et qu'un adversaire le met sous l'influence de la compétence Intimidation dans la même caractéristique X, les deux compétences s'annulent et aucune ne fait effet.

Invocateur/X : la puissance maximale de combattants invoqués que peut contrôler le magicien est augmentée de X.

Magicien (X/Y/Z) : Un magicien est un mystique (cf. 4.6.Règles mystiques, p.30).

Les formules mystiques que peuvent réciter les magiciens, sont appelées "sorts", et sont contenues dans des recueils mystiques appelés "grimoires". Réciter un sort constitue une "incantation". Sa caractéristique mystique MYS est appelée POU, et est égale à X.

Sa récupération est de POU + rang, et les UM qu'il récupère ainsi sont appelées gemmes et se conservent d'un tour sur l'autre.

Elles sont conservées dans la réserve mystique du magicien, qu'on appelle "réserve de mana". La réserve mystique des magiciens peut contenir jusqu'à $POU \times 2$ unités mystiques.

Chaque gemme de la réserve de mana d'un magicien peut être considérée comme une gemme de n'importe quel élément parmi ceux indiqués en Y.

Un sort nécessite des gemmes d'un ou plusieurs éléments bien particuliers. Un magicien ne peut lancer que les sorts dont il maîtrise tous les éléments.

Z indique l'ensemble des grimoires (recueil mystiques des magiciens) parmi lesquels le magicien peut choisir ses sorts. En plus de ceux listés, il a accès au grimoire de primagie et aux grimoires élémentaires des éléments Y.

Martyr : Lors de son activation, un fidèle libre peut utiliser la compétence martyr d'un combattant ami (le sacrifié) présent dans sa zone de contrôle. Le sacrifié encaisse immédiatement de X points de dégâts, ou X est au maximum son nombre de points de vie restants. Le fidèle gagne alors X UM. Un fidèle ne peut utiliser la compétence martyr que X fois par tour, ou X est égal à son rang.

Maudit : Un maudit ne peut jamais relancer un dé ou un test quel qu'il soit. On peut par contre lui faire relancer un dé ou un test. Il bénéficie de Immunité/Aguerrir, Chance.

Mécanicien/X : Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), un mécanicien peut tenter de réparer une machine de guerre à son contact. Un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, la machine de guerre récupère un PS.

Membre supplémentaire/X : Un combattant qui possède la compétence Membre supplémentaire/X gagne 1 dé de combat supplémentaire par combattant à son contact, jusqu'à un maximum de X dés.

Mort-vivant : Il possède la compétence Immunité/Toxique, PEU.

Lorsqu'un combattant passe en déroute à cause de la PEU provoquée par un mort-vivant, il acquiert la compétence Éphémère/4. Cette compétence est conservée par le combattant tant qu'il ne s'est pas rallié.

Un commandeur mort-vivant génère PEU PT et est considéré comme possédant une DIS de -1 lors de la détermination du tacticien.

Pour la détermination du séparateur de mêlée, un mort-vivant peut utiliser sa PEU au lieu de sa DIS.

Musicien : Dans sa zone de galvanisation, tous les combattants amis bénéficient d'un bonus de +1 en DIS. Ce bonus n'est pas cumulatif si un combattant est dans la zone de galvanisation de plusieurs musiciens. La zone de galvanisation est un disque centré sur le musicien, et de rayon variable selon son rang :

- ☐ rang 1 : 10 cm,
- ☐ rang 2 : 20 cm,
- ☐ rang 3 : 30 cm.

Former un état-major : cf. compétence Commandement.

S'il fait partie d'un état-major, un musicien est représenté dans la pile d'activation par la carte du commandant.

Lorsqu'il est éliminé, si le musicien fait partie de l'état-major du commandeur, ce dernier perd immédiatement 1 PT (s'il en dispose d'au moins 1).

Mutagène/X : Au début de chaque tour, le joueur calcul le Total de Mutagène (TM) de son armée. Cette valeur est égale à la somme des valeurs de figurines disposant de mutagène/X. La valeur d'affiliation est comptée comme indiqué en 1.3.6.1 (page 11), en ne comptant que les combattants dotés de la compétence mutagène.

Règle spéciale : Si le TM est inférieur à 60, le joueur lance 1D6 et multipliez le résultat par 10. Si le résultat est inférieur ou égal au TM, le joueur bénéficie d'une Dose de Mutagène (DM), sinon d'aucune.

Exemple : Les joueurs jouent en 300 PA. Un joueur scorpion joue une affiliation dont la valeur est de 10/15/20/25/30 PA. La valeur totale de son armée étant de 300 PA, la valeur d'armée hors valeur d'affiliation est de 285 PA. Au début de la partie, toutes ses figurines disposent de mutagène/X. Son TM est donc de $285 + 15 = 300$.

Au début du 2^{ème} tour de jeu, la somme des valeurs de ses combattants encore en jeu est de 195. Cette somme est comprise entre 100 et 200, la valeur d'affiliation est ajoutée est donc 10, et le TM est donc de $195 + 10 = 205$, ce qui correspond à 3DM.

Au début du 3^{ème} tour de jeu, la somme des valeurs de ses combattants encore en jeu est de 85. Cette somme étant inférieure à 100, la valeur d'affiliation ajoutée est 0, et le TM est donc de 85, ce qui correspond à 1DM.

Le joueur calcule ensuite le nombre de DM dont il dispose. $DM = TM/100$ arrondi au supérieur.

Ces DM sont immédiatement attribuées à des combattants qui bénéficient de Mutagène/X (maximum une DM par combattant). Chaque combattant qui bénéficie d'une DM lance 2d6 et retient le plus petit. Il ajout X à cette valeur. C'est le nombre de Points de Mutagène (PM) que le combattant pourra répartir parmi ses caractéristiques durant ce tour. La distribution des PM dure jusqu'à la fin du tour. Les PM non utilisés à la fin du tour sont perdus.

Des PM sont distribués parmi les caractéristiques (toutes sauf POU et FOI) au moment de l'activation du combattant et/ou :

- ☐ En DIS, lors de la détermination du tacticien,
- ☐ En X, lors de la résolution d'un défi ou le combattant utilise la caractéristique X,
- ☐ En RES, lors d'un test de dégâts infligés au combattant,
- ☐ En ATT, FOR, DEF et RES, au moment ou le combattant place ses dés de combat.

Aucune des caractéristiques du combattant ne peut recevoir plus de 2 PM.

Cas Particulier : Lors du calcul des PM, si un combattant obtient un 6 sur son plus petit dé, il subit une surdose. Ses PM sont alors de 0 pour le tour il et perd immédiatement 1 PV.

Mystique-Guerrier : Les mystiques-guerriers sont des combattants dotés de magicien(X/Y/Z) ou fidèle(X/Y) et possédant également des aptitudes au combat. Ils se distinguent par la compétence "mystique-guerrier".

Cette compétence induit les règles spéciales et exceptions suivantes :

- ☐ un mystique-guerrier possède contre-attaque,
- ☐ un mystique-guerrier possède immunité/déconcentration,
- ☐ un mystique-guerrier peut, lors de son activation, cumuler une course, un assaut ou un tir et une action mystique. Les formules peuvent être récitées avant et/ou après la course, l'assaut ou le tir, au bon vouloir du mystique,
- ☐ la somme des niveaux des formules que peut contenir le recueil d'un mystique-guerrier est égale à MYS (au lieu de $MYS \times 2$),
- ☐ un mystique-guerrier magicien ne récupère pas MYS + rang UM par tour (cf. compétence magicien), mais MYS UM par tour.
- ☐ un mystique-guerrier fidèle ne récupère pas MYS + X UM par tour (cf. compétence fidèle), mais rang + X UM par tour.

Paria : Un paria ne peut bénéficier des compétences Commandement/X, Musicien/X et Porte-étendard/X de combattants amis que si ces derniers possèdent aussi la compétence Paria. Cette règle est valable pour la formation des EM. Une liste d'armée ne peut contenir plus de 20% (en valeur) de parias que si son commandeur possède la compétence Paria.

Piété/X : Un fidèle qui dispose de Piété/X ne perd pas toute sa FT non dépensée avant de calculer sa récupération de FT. Il peut conserver jusqu'à X FT non dépensé.

Porte-étendard : Dans sa zone de galvanisation, tous les combattants amis bénéficient d'un bonus de +1 en COU. Ce bonus n'est pas cumulatif si un combattant est dans la zone de galvanisation de plusieurs porte-étendards. La zone de galvanisation est un disque centré sur le porte-étendard, et de rayon variable selon son rang :

- ☐ rang 1 : 10 cm,
- ☐ rang 2 : 20 cm,
- ☐ rang 3 : 30 cm.

Former un état-major : cf. compétence Commandement.

S'il fait partie d'un état-major, un porte-étendard est représenté dans la pile d'activation par la carte du commandant.

Poseur de pièges : *Cumulatif.* S'il est libre de tout adversaire, le Poseur de Piège peut poser à son contact un pion Piège. Ce pion a une Puissance de 0 et est caché (cf. Compétence Éclaireur), constituant un terrain normal.

Il peut aussi poser un piège lors de son déploiement à 20cm ou moins de lui, à plus de 10cm de tout combattant adverse et hors de la zone de déploiement adverse.

Lorsqu'un combattant (excepté un Poseur de pièges) passe à 5cm ou moins du pion Piège, ce dernier est défaussé. Le combattant subit alors un test de dégât de FOR 5.

Possédé : Il bénéficie de la compétence Immunité/malus de blessure.

Prévisible : La carte d'un combattant Prévisible est placée face visible dans la pile d'activation. Si une carte représente plusieurs combattants et qu'au moins un de ceux-ci est Prévisible, la carte est aussi placée face visible dans la pile d'activation. Ainsi, puisque

l'adversaire peut regarder la face cachée des cartes de la pioche, il pourra localiser la carte d'un combattant prévisible.

Rapidité : Un tel combattant peut tripler son MOU lors d'une course ou d'une charge. Il doit le faire lors d'une fuite. Les tests relatifs à l'interception de tels combattants sont lus deux colonnes plus à gauche, et ils lisent les leurs 2 colonnes plus à droite.

Rechargement rapide/X : Un combattant peut recourir au rechargement rapide lors de son activation. Il ne peut alors effectuer aucune autre action (sauf *libre*) que des tirs. Il bénéficie d'un tir supplémentaire, et d'un malus de $-X$ en TIR.

Récupération/X : Un magicien qui possède cette compétence altère de X gemmes sa récupération de mana.

Régénération/X : Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), un combattant peut tenter de se régénérer. Un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, il récupère un PV.

Rempart/X : Aucun combattant ne peut atterrir à moins de X cm de la machine de guerre.

Renfort : Lorsqu'un combattant possédant la compétence renfort est éliminé, lancez $1dX$ (X est égal au nombre de tour qu'est sensé durer la partie selon le format et le scénario joué). Le résultat du dé indique le numéro du tour au début duquel le combattant pourra être désigné (mettez le combattant de côté accompagné d'un dé dont la face indique le numéro du tour correspondant).

Exemple : Une partie en 200 PA dure 4 tours. Il faudra donc lancer $1d4$ pour utiliser la compétence renfort. Lors du tour 1, un Archer Gobelin, doté de Renfort est éliminé. Le joueur lance $1d4$ et obtient 3. L'archer pourra être désigné au tour 3.

Les combattants ainsi désignés sont immédiatement placés sur un bord de la table, dans la zone de déploiement de leur camp et hors du contact de tout adversaire. Ils reviennent en jeu comme ils étaient au déploiement (solos, artefacts, miracles, gemmes de mana), et ne pourront effectuer qu'une action de marche lors du tour où ils arrivent en jeu.

Lors d'une partie, la VAL maximale de combattants revenant en jeu de cette manière est égale au format joué divisé par 5.

Exemple : Lors d'une partie en 200 PA, la valeur maximale des combattants revenant en jeu lors de la partie est de $200 / 5 = 40$ PA.

Lors d'un même tour, la VAL maximale de combattants pouvant revenir en jeu est égale au format joué divisé par 10.

Exemple : Lors d'une partie en 200 PA, la valeur maximale des combattants revenant en jeu lors d'un seul tour est de $200 / 10 = 20$ PA.

Résolution/X : L'utilisation de cette compétence peut être déclarée jusqu'à X fois par tour, avant un test d'INI, d'ATT, de FOR, de DEF ou de COU. Le temps du test en question, le combattant bénéficie de la compétence Aguerri dans la caractéristique choisie.

Spécial : Résolution en ATT et DEF. Lors d'un combat, il faut repérer dès la répartition des dés ceux bénéficiant de résolution. Pour cela, vous pouvez utiliser des dés de couleur ou de taille différente. Un dé de défense qui bénéficie de résolution et qui est transformé en dé d'attaque par la compétence **contre-attaque** bénéficie toujours de résolution sur l'ATT.

Spécial : Résolution en FOR. Lors de tests de dégâts simultanés, si l'un d'entre eux bénéficie de la compétence résolution, il faut le distinguer des autres en utilisant des dés de couleur ou de taille différente (ou en les lançant à part).

Sapeur/X : Lors de son déploiement, un tel combattant peut élever une barricade (X PS, RES 5) et de l'épaisseur d'un petit socle à 20cm ou moins du combattant, à plus de 10cm de tout combattant adverse déjà déployé, et hors de la zone de déploiement adverse. La hauteur de la barricade doit être comprise entre 2 et 4cm. La longueur est égale à 9 cm moins la hauteur.

Lorsqu'elle est détruite, la barricade devient un terrain difficile.

Sélénite : Un Sélénite est un magicien qui maîtrise l'élément Eau. Au début de la partie, le joueur lance un dé dont le résultat indique un bonus valable pour tous les sélénites de la table :

1 : aucun effet.

2-3 : +1 en INI.

4-5 : +1 en INI et +2,5 en MOU (terrestre).

6 : +1 en INI et POU, +2,5 en MOU (terrestre) et Tueur Né.

Soin/X : Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), un combattant peut tenter de se soigner ou de soigner un combattant ami à son contact. Un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, un PV est soigné.

Thaumaturge : Lorsqu'il est blessé, la zone de contrôle d'un thaumaturge est doublée, mais seulement pour le calcul de le FT.

Tir d'assaut : Un tireur libre et disposant d'une ligne de vue sur une cible peut, lors d'un assaut sur cette cible, déclarer un tir d'assaut. Il effectue, avant l'entrée en contact avec sa cible, un tir de difficulté 2.

Si à la suite du tir d'assaut la cible est éliminée, l'assaillant peut rediriger son assaut dans la limite de son potentiel de mouvement. Une charge est alors considérée comme un engagement.

Un tir d'assaut ne peut pas être effectué lors d'un mouvement de poursuite.

Un tir d'assaut ne peut pas être effectué si le tireur est intercepté par un autre combattant que sa cible

Tir instinctif : Lors d'un tir en mêlée, un tel tireur ajoute 2 à son test de répartition.

Lorsqu'il effectue un tir et qu'il a une vision gênée sur sa cible (cf. 3.2.1.3.Champ de vision et ligne de vue, p.15), il diminue de 1 le degré d'obstruction (minimum 0).

Toxique/X : Lorsqu'un combattant perd au moins 1 PV suite à une attaque au corps à corps ou suite à un tir, de la part d'un combattant possédant cette compétence, posez un marqueur toxique/X sur le combattant blessé.

Lors de la phase d'entretien, pour chaque combattant doté d'au moins un marqueur toxique, considérez le marqueur ayant la plus basse valeur X de toxique, et diminuez X de 1 par marqueur toxique supplémentaire. Lancez ensuite 1d6 : si le résultat est supérieur ou égal à X, le combattant perd 1PV.

Exemple: Un garde prétorien a subi un dégât suite à un tir d'un archer Ophidien. Lors de la phase de combat suivante, le prétorien fait face à un Vortiran, qui passe deux attaques, chacune infligeant 1 dégât au prétorien. Lors de la prochaine phase d'entretien le garde prétorien a un marqueur toxique/4 (à cause de l'archer), et deux marqueurs toxique/1 (à

cause du Vortiran). On prend la valeur 1 (la plus basse), et on y retranche 2 (puisque'il y a deux marqueurs toxique/X en plus du premier), et on obtient -1. On lance ensuite 1D6, et comme le résultat est forcément supérieur ou égal à -1, le prétorien perd 1PV, ce qui l'emmène à 0PV. Il est donc éliminé.

Tueur né : Un tueur né bénéficie d'un dé de combat supplémentaire au corps à corps.

Vol : cf. 4.5.Le Vol, p.28.

Vulnérable : Un test de dégâts dans le BIDULE à l'encontre d'un combattant vulnérable et qui indique 1 dégât ou plus, en inflige 1 supplémentaire.

Aide de Jeu

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

	∞/-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/...	

Méthode pour la résolution des combats

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour accélérer la résolution des combats.

Lors d'un combat, chaque joueur place en évidence devant lui une carte par type de combattant participant à ce combat. Nous vous conseillons de ne pas "jeter" les cartes que vous activez pendant la phase d'activation. Placez les de côté, face apparente, de manière à les retrouver facilement quand vous en aurez besoin.

Combat en un contre un

1. Dans l'ordre adéquat, chaque combattant place ses dés d'attaque au dessus de sa carte et ses dés de défense en dessous de sa carte.

Rappel : C'est à ce moment que les tests d'ATT et de DEF bénéficiant de la compétence résolution doivent être distingués (avec des dés de couleur ou de taille différente, par exemple).

Les tests de l'étape 2 sont théoriquement simultanées, de même pour les tests de l'étape 3 et 4. Pour des questions pratiques, ils seront toutefois résolus séparément.

2. Les deux joueurs procèdent aux tests d'ATT. Le dominant effectue les siens, puis son adversaire.

3. Chaque combattant tente ensuite de se défendre à l'aide de ses défenses disponibles. Le dominant effectue ses tests de défense en premier, puis son adversaire.

Rappel : on ne peut pas utiliser plusieurs dés de défense pour tenter de défendre une même attaque.

4. Chaque combattant effectue ensuite ses tests de dégâts, le cas échéant.

5. Les combattants éliminés sont retirés de la table.

Combat à un contre plusieurs

1. Dans l'ordre adéquat, chaque combattant répartit ses dés de combat entre attaque et défense :

- Le joueur en sous nombre place ses dés de défense au centre de sa carte, tandis que ses dés d'attaque sont placés autour de sa carte. Les dés d'attaque sont positionnés autour de la carte de la même façon que les figurines adverses le sont autour du combattant en sous nombre.

- Le joueur en surnombre place ses dés comme lors d'un combat en un contre un.

Rappel : C'est à ce moment que les tests d'ATT et de DEF bénéficiant de la compétence résolution doivent être distingués (avec des dés de couleur ou de taille différente, par exemple).

Les étapes 2 et 2bis sont théoriquement simultanées, de même pour les étapes 3 et 3bis d'une part et 4 et 4bis d'autre part. Pour des questions pratiques, elles seront toutefois résolues séparément.

2. Le joueur en sous nombre effectue ses tests d'ATT. Les dés des tests réussis sont replacés autour de la carte, comme lors de l'étape 1.

2bis. Le joueur en surnombre effectue, combattant par combattant, ses tests d'ATT. Les dés des tests réussis sont replacés au dessus de la carte, comme lors d'un combat en un contre un.

3. Le joueur en sous nombre effectue ses tests de DEF. Un dé posé au dessus de la carte d'un adversaire (symbolisant une ATT réussie) est retiré lorsqu'un test de DEF à l'encontre du combattant correspondant est réussi.

3bis. Le joueur en surnombre effectue ses tests de DEF, combattant par combattant. Il retire les dés placés autour de la carte du combattant en sous nombre en fonction des tests de DEF réussis.

4. Les tests de dégâts du joueur en sous nombre sont effectués, selon les dés d'ATT restants, combattant par combattant.

4bis. Les tests de dégâts du joueur en surnombre sont effectués, combattant par combattant, selon les dés restants au dessus de leurs cartes..

5. Les combattants éliminés sont retirés de la table.