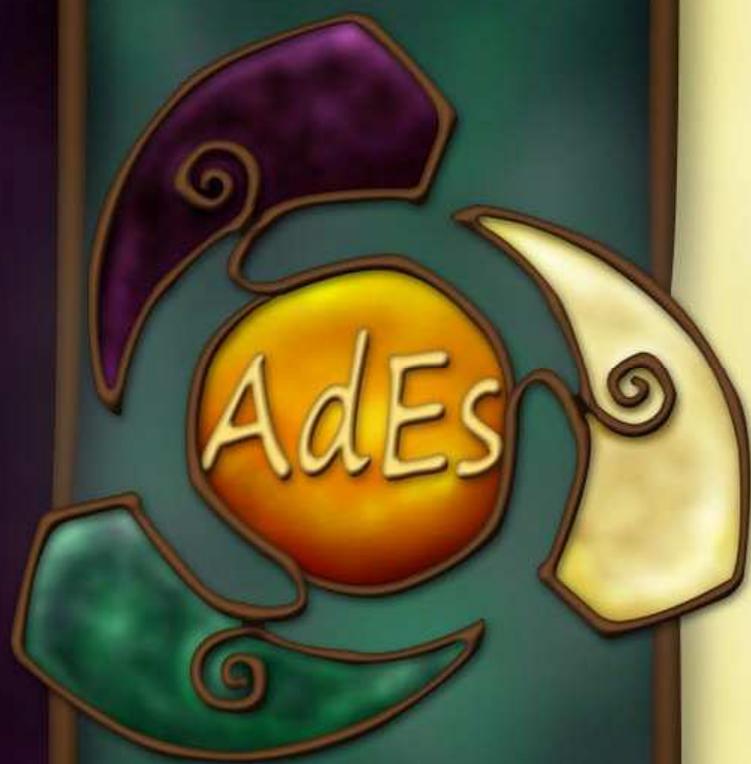


L'Âge des Escarmouches



Les règles

Crédits

Rédacteurs–Concepteurs :

Walid Haidar, Emmanuel Krebs, Sylvain Leblanc.

Relecteurs :

Sylvain Brideron, Stéphane Chatellier, Walid Haidar, Emmanuel Krebs, Kim Nguyen, Sylvain Leblanc, Mineroa Omoiaosu, Laurent Masser, Jean-Manuel Pirao, Axel Schumacher.

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.

Illustrations et photographies :

Stéphane Chatellier, Maxime Huss, François Tabard, Sylvain Leblanc.

Responsable communauté :

Sylvain Leblanc.

Un grand merci à toute la communauté AdEs si active sur le forum et qui a permis la réalisation de cette version revue et corrigée à partir de la dernière version fournie par Sered et Fingolfin.

Obe

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

Sered & Fingolfin

Historique des versions de l'Âge des Escarmouches :

04/12/2008	V 0.7	<i>Refonte de la mise en page et de l'organisation des règles. Prise en compte des retours d'expérience de la communauté sur le forum AdEs.</i>
06/06/2008	V 0.6.2	<i>Correction de la V 0.6.1. Fin du travail de Sered eEt Fingolfin.</i>
24/03/2008	V 0.6.1	<i>Correction de la 0.6.0 suite aux retours sur le forum de la fédération.</i>
28/01/2008	V 0.6	<i>Ultime version de l'Âge des Escarmouches par Sered et Fingolfin.</i>
16/10/2007	V 0.5	<i>Mise à jour groupée avec la publication des Livres d'Armées.</i>
25/08/2007	V 0.4	<i>Mise à jour de règles par rapport à la V 0.3.</i>
10/08/2007	V 0.3	<i>Mise à jour de règles par rapport à la V 0.2.</i>
24/07/2007	V 0.2	<i>Première modifications suite à la parution de la version originale V 0.1.</i>
10/07/2007	V 0.1	<i>Publication de la première version de l'Âge des Escarmouches.</i>

Sommaire

1 - Ce qu'il faut.....	7
1.1 ... <i>Avoir</i>	7
1.1.1 Matériel nécessaire	7
1.1.2 Cartes de référence	7
1.2 ... <i>Savoir</i>	10
1.1.3 Tests et TRUC	10
1.1.4 Défi	11
1.1.5 Test d'Arbitrage	12
1.1.6 Test de dégâts	12
1.1.7 Bonus, malus et modification de la lecture des tableaux	13
1.1.8 Points de vie (PV), points de dégâts, états Blessé et Mort, soins.....	13
1.1.9 Malus, bonus et caractéristiques	13
1.1.10 À propos des relances	13
1.1.11 À propos du mouvement.....	14
1.1.12 A propos des divisions.....	14
1.1.13 Notion de contact.....	14
1.1.14 Vision et cible	14
1.1.15 Quand et comment mesurer une distance ?.....	17
1.1.16 Potentiel de mouvement	17
2 - Avant la partie.....	17
2.1 <i>Choix d'une armée</i>	17
2.2 <i>Voies d'Alliance</i>	18
2.3 <i>Les combattants</i>	18
2.3.1 Les types de combattants	18
2.3.2 Les Incarnés.....	18
2.3.3 Les troupes	18
2.4 <i>Format de jeu</i>	19
2.5 <i>Liste d'armée</i>	19
2.6 <i>Scénarios</i>	19
2.7 <i>Les limitations</i>	20
2.7.1 Limitations standards.....	20
2.7.2 Limitations de rang.....	20
2.7.3 Formats spéciaux	21
2.7.4 Nombre de combattants et carte de référence	21
2.8 <i>Les artefacts</i>	22
2.9 <i>Armées à thème</i>	22
2.9.1 Affiliations.....	22
2.9.2 Choix d'une affiliation	22
2.9.3 Incarnés et affiliation.....	22
2.9.4 Format Affiliations	23
3 - Déroulement d'une partie	24
3.1 <i>Mise en place</i>	24
3.2 <i>Les tours de jeu</i>	24
3.2.1 Tour de déploiement.....	24
3.2.2 Tour de jeu.....	24

3.3	<i>Fin de la partie</i>	25
4 -	Les phases de jeu	25
4.1	<i>Phase Tactique</i>	25
4.1.1	Détermination du Tacticien	25
4.1.2	Points de tactique.....	25
4.1.3	Définitions pour la séquence d'activation	25
4.1.4	Pile d'activation	27
4.2	<i>Phase d'activation</i>	27
4.2.1	Tours de parole.....	27
4.2.2	Activation d'une carte	27
4.2.3	Règle fondamentale de l'activation.....	27
4.2.4	Déplacement.....	28
4.2.5	Tir.....	30
4.2.6	Action mystique	32
4.2.7	Action spéciale	33
4.3	<i>Phase de Combat</i>	33
4.3.1	Détermination du dominant	33
4.3.2	Séparation des mêlées.....	33
4.3.3	Tour de parole	34
4.3.4	Résolution des combats	34
4.4	<i>Phase d'entretien</i>	36
4.4.1	Effets négatifs.....	36
4.4.2	Effets positifs.....	36
4.4.3	Entretien de sorts et miracles.....	36
4.5	<i>Fin de tour</i>	37
5 -	Commandeur et commandement	37
5.1	<i>Le Commandeur</i>	37
5.2	<i>Perte du Commandeur</i>	37
5.3	<i>Les tactiques</i>	37
5.3.1	Règles fondamentales de l'utilisation des tactiques	37
5.3.2	Les tactiques d'activation	37
5.4	<i>Le commandement</i>	40
5.4.1	Zone de galvanisation.....	40
5.4.2	Commandant	40
5.4.3	Musicien (MUS).....	41
5.4.4	Porte-étendard (PE).....	41
5.4.5	État-major (EM)	41
6 -	La Peur	43
6.1	<i>Défi effrayant</i>	43
6.2	<i>Déroute</i>	44
6.3	<i>Test de ralliement</i>	44
7 -	Le Vol	45
7.1	<i>MOU terrestre et MOU aérien</i>	45
7.2	<i>Paliers d'altitude</i>	45
7.3	<i>Changer de palier</i>	45
7.4	<i>Assauts et paliers</i>	45

7.4.1	Charge en piqué.....	45
7.4.2	Interception.....	46
7.5	<i>Paliers et effets de jeu</i>	46
7.6	<i>Cible et palier</i>	46
8 -	Les mystiques	46
8.1	<i>Généralités sur les mystiques</i>	46
8.2	<i>Les magiciens</i>	46
8.3	<i>Les fidèles</i>	47
8.4	<i>Caractéristiques d'une formule</i>	47
8.5	<i>Règles fondamentales des effets mystiques</i>	48
8.6	<i>Contrer une formule mystique</i>	48
8.7	<i>Des modificateurs pour les mystiques</i>	49
8.8	<i>La récupération mystique</i>	49
8.8.1	Récupération des magiciens	49
8.8.2	Récupération des fidèles.....	49
8.9	<i>Les mystiques–guerriers</i>	49
8.10	<i>Combattants invoqués</i>	50
9 -	Les scénarios	50
9.1	<i>Paramètres d'un scénario</i>	50
9.1.1	La taille de la table	50
9.1.2	Décors.....	50
9.1.3	Durée	51
9.1.4	Déploiement	51
9.1.5	Situation	52
9.1.6	Objectifs et conditions de victoire.....	52
9.1.7	Description du scénario	53
9.2	<i>Règles des scénarios</i>	53
9.2.1	Terrains encombrés et infranchissables	53
9.2.2	Règles de prise.....	53
9.2.3	Combattants neutres	54
9.2.4	Combattants invoqués	55
9.2.5	Placement des décors.....	55
9.2.6	Interaction avec les décors.....	55
9.2.7	Contrôle d'objectif.....	55
9.2.8	Placement de jetons	56
9.2.9	Concéder la partie.....	56
9.2.10	Table rase.....	56
10 -	Machines de guerre.....	56
10.1	<i>Types de machines de guerre</i>	56
10.2	<i>PV des machines de guerre</i>	56
10.2.1	Engins mobiles	56
10.2.2	Armes de guerre.....	57
10.3	<i>Tir avec une arme de guerre</i>	58
10.4	<i>Déplacement d'une arme de guerre</i>	58
11 -	Les titans	58

L'Âge des Escarmouches – Les règles – V 0.7

11.1	<i>Recrutement</i>	58
11.2	<i>Immunités</i>	58
11.3	<i>Capacités titanesques</i>	59
12 -	Les nexus	59
12.1	<i>Acquisition d'un nexus</i>	59
12.2	<i>Déploiement d'un nexus</i>	59
12.3	<i>Caractéristiques d'un nexus</i>	59
12.4	<i>Activation d'un nexus</i>	60
13 -	Équipements et Compétences	60
13.1	<i>Équipements</i>	60
13.2	<i>Compétences des combattants</i>	62
13.2.1	Compétences des machines de guerre.....	73

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 de figurines de type « escarmouche ». 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 fait 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, selon le choix des joueurs. Les règles permettent l'utilisation simultanée de ces deux types de socles. La bienséance veut tout de même que vous avertissiez votre adversaire de l'utilisation de socles différents.

1.1.2 Cartes de référence

Une figurine représente un combattant qui est décrit en jeu par une carte de référence. Toutes les cartes de référence sont disponibles sur le blog de l'Âge des Escarmouches à l'adresse : <http://escarmouche.over-blog.fr/>. Sur le blog, se trouve également un éditeur permettant de créer des cartes personnalisées.

Une carte de référence présente toutes les informations nécessaires pour jouer un combattant : le nom du profil, ses caractéristiques, son équipement, ses compétences, une éventuelle capacité spéciale, un rang, une taille et un coût en points d'armée.

Exemple :

	<p><i>Cette carte de référence représente un combattant de l'armée de la Hyène. Le nom du profil est Chasseur de Vile-Tis. Ses caractéristiques sont :</i></p> <p><i>MOU 17.5</i> <i>INI 5</i> <i>ATT 5</i> <i>FOR 6</i> <i>DEF 5</i> <i>RES 5</i> <i>TIR 3</i> <i>COU 6</i> <i>PEU 4</i> <i>DIS 1</i></p> <p><i>Son équipement contient une arme de tir : une Étoile de la bête dont la FOR est 7 et la portée 15cm.</i></p> <p><i>Il dispose des compétences Tueur né, Harcèlement, Tir d'assaut et d'une capacité spéciale avec l'Étoile de la Bête.</i></p> <p><i>Il est de rang 1 et de grande taille donc il dispose d'une PUI de 2. Sa Valeur en points d'armée est de 40.</i></p>
--	--

1.1.2.1 Nom du profil

Le nom du profil est la première information de la carte de référence. Il correspond à un type de combattant pour une troupe ou à un nom unique s'il s'agit d'un Incarné. Cette appellation est utilisée pour désigner les figurines sur le champ de bataille.

Certains noms de profils comportent une indication entre parenthèses. Ces profils représentent **une famille de profil**. Ces profils suivent une limitation particulière (cf. p20 Limitations standards).

Exemples : les profils de Carnassier (la Douleur) et Carnassier (la Force) sont des profils très proches et qui varient uniquement par une compétence. Ils sont de la même famille de profil.

1.1.2.2 Caractéristiques

Un combattant dispose de plusieurs caractéristiques :

MOU est le mouvement du combattant, exprimé en centimètres. Il désigne sa capacité à se déplacer sur le champ de bataille.

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

ATT est l'attaque du combattant. Elle représente sa maîtrise à porter des coups à un adversaire par des passes d'armes évoluées ou par la brutalité.

FOR est la force du combattant. Elle détermine la violence des coups portés à l'adversaire : plus un combattant a une force élevée, plus il a de chances de blesser son adversaire.

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

RES est la résistance du combattant. Armure en métal, en cuir, ou dureté naturelle de la peau, ces éléments permettent au combattant d'encaisser les coups adverses en évitant les blessures.

TIR est la précision au 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 du combattant. Plus son courage est élevé, plus le combattant résistera facilement à la peur (PEU) causée par un combattant effrayant.

PEU est le caractère effrayant du combattant. Une peur est d'autant plus élevée que le combattant fait peur par son apparence monstrueuse ou son aura malveillante (cf. p43 La Peur).

DIS est la discipline du combattant. Une armée de métier forme des combattants disciplinés, habitués à obéir et des officiers capables de commander une troupe. Une discipline élevée permet de mieux gérer l'organisation des mêlées. Un Commandeur possédant une discipline élevée aura une meilleure emprise sur la phase d'activation et pourra utiliser plus de tactiques (cf. p37 Les tactiques).

MYS est la caractéristique mystique du combattant. Qu'il soit Magicien ou Fidèle, elle indique sa capacité à modifier son environnement.

1.1.2.3 Des symboles et du gras

Certains symboles (◀ et/ou ▶) peuvent être inscrits à côté de 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 simultanément (cf. p60 Équipements et Compétences).

Enfin, des caractéristiques peuvent être en **gras** sur les cartes de référence. Le **gras** fait référence à la compétence Concentration/x.

1.1.2.4 Équipements et compétences

Un combattant peut avoir de l'équipement : armes de tir, équipement spécifique à son armée ou à sa famille de profils par exemple.

Un combattant dispose d'une ou plusieurs compétences (cf. p60 Équipements et Compétences).

1.1.2.5 Rang

En bas de chaque carte est indiqué le **rang** du combattant. Le rang indique son armée et son niveau dans la hiérarchie de son armée.

Il existe 4 niveaux de rang :

- les combattants de rang 1 sont des combattants réguliers ou des vétérans ;
- les combattants de rang 2 représentent l'élite de leur armée ;
- les combattants de rang 3 sont des légendes vivantes au sein de leur armée ;
- les combattants de rang 4 sont les alliés majeurs d'une armée.

Exemple : sur la carte de référence de Sévérian, il est indiqué : Rang 2 du Griffon. Temple. Templier. Incarné. Sévérian est un combattant de rang 2, de l'armée du Griffon.

1.1.2.6 Affiliation

Un combattant peut faire partie de l'une des affiliations d'une armée (cf. p22 Armées à thème). Certains combattants sont toujours affiliés à l'une de ces factions.

Exemple : sur la carte de référence de Sévérian il est indiqué : Rang 2 du Griffon. Temple. Templier. Incarné. Sévérian est affilié à la faction du Temple de l'armée du Griffon.

1.1.2.7 Classe

Un combattant peut avoir une ou plusieurs **Classes** qui représentent son appartenance à un groupe de combattants particuliers. Les Classes les plus courantes sont les Incarnés (cf. p18 Les Incarnés), les groupes de combattants spécifiques à chaque armée ou les Classes de race comme les Loups, les Impurs, les Formors, etc. Lorsqu'un effet de jeu fait mention d'une Classe, seuls les combattants de cette Classe sont concernés par cet effet de jeu.

Exemple : sur la carte de référence de Sévérian il est indiqué : Rang 2 du Griffon. Temple. Templier. Incarné. Il fait donc partie de plusieurs Classes : c'est un Templier donc tous les effets de jeu qui affectent les Templiers affectent également Sévérian. De plus, c'est Incarné, il bénéficie ainsi des règles sur les Incarnés.

1.1.2.8 Valeur

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

1.1.2.9 Taille et puissance (PUI) d'un combattant

Il existe 5 **tailles** possibles pour un combattant. À chaque taille correspond une valeur, appelée indice de taille, de 1 à 4 :

- petite taille et taille normale (1) : nain, goblin, porteur d'arme, chien, humain, elfe ;
- grande taille (2) : cavalier, loup, créature ;
- énorme (3) : worg, aberration prime, dragon cynwäll ;
- gigantesque (4) : titans.

La **puissance (PUI)** d'un combattant représente sa force d'impact lors d'un assaut ou à l'inverse sa résistance à un assaut. La PUI d'un combattant dépend de sa taille. La PUI d'un combattant est égale à son indice de taille avec pour valeur minimum 1.

Exemple : un nain a une taille 1. Il a donc une PUI de 1.

Note : bien qu'un nain ou un goblin soit plus petit qu'un homme ou un elfe, il n'en est pas moins large. De plus, étant donné que leur taille est représentée par la figurine, les nains ou gobelins bénéficient naturellement d'un avantage pour se dissimuler à couvert. Il ne nous a donc pas semblé nécessaire de différencier, dans les règles, les petites tailles des tailles normales.

1.1.2.10 Capacités spéciales

Certains combattants ont des capacités spéciales. Il s'agit d'actions particulières ou de capacités passives. Une capacité spéciale ne s'applique que pour le profil associé et ses conditions d'utilisation sont explicitées dans la description du profil dans le Livre d'Armée (LA).

1.1.2.11 Artefacts réservés

Certains incarnés disposent d'artefacts dont l'usage leur est réservé. Ces artefacts sont décrits avec le profil de l'Incarné dans son Livre d'Armée. Cet artefact ne peut être utilisé que par cet Incarné et comporte donc la mention « réservé à ».

1.1.2.12 Formules mystiques réservées

Certains combattants disposent de formules mystiques dont l'usage leur est réservé. Ces formules mystiques sont décrites avec les profils correspondants dans leur Livre d'Armée. Ces formules mystiques ne peuvent être utilisées que par ces combattants et comportent donc la mention « réservé à ».

1.2 ... Savoir

1.1.3 Tests et TRUC

Au cours d'une partie, il est très souvent nécessaire d'effectuer des **tests**. Un test est un jet de dé. Il est généralement demandé d'effectuer un test de X d'une difficulté égale à Y.

X est une caractéristique.

exemple : ATT ou POU

Y est une caractéristique ou un chiffre

exemple : DEF ou 4

Ces tests sont résolus dans le Tableau de Résolution Universel pour les Confrontations (TRUC).

-6	-5 -4	-3 -2	-1 0	+1 +2	+3 +4	+5
						



: une différence de -6 ou moins indique l'échec automatique du test.



: une différence de +5 et plus indique la réussite automatique du test.

Pour effectuer un test dans le TRUC, un joueur calcule la différence entre la caractéristique et la difficulté puis il reporte sur la première ligne du tableau cette différence. La valeur indiquée en correspondance dans la deuxième ligne est **un seuil** à atteindre au minimum par un jet de dé. Le test est un succès si le résultat du dé est supérieur ou égal au seuil. Le test est un échec si le résultat du dé est inférieur au seuil.

Sauf exception, un joueur ne lance qu'un seul dé par test. L'exception la plus fréquente concerne les mystiques qui, pour assurer une formule mystique, lancent plusieurs dés pour un seul test (cf. p47 Caractéristiques d'une formule).

Exemple : pour effectuer un tir, un combattant doit effectuer un test de TIR de difficulté 3. Sa caractéristique de TIR est de 4. La différence est donc de caractéristique-difficulté soit $4-3=1$. On reporte sur la première ligne du TRUC et, dans la colonne $+1/+2$, on observe que la valeur correspondante dans la deuxième ligne du TRUC est de 3. Pour réussir son tir, le joueur doit obtenir un 3 ou plus (3+) sur son jet de dé.

Exemple : un templier du griffon tente de porter une attaque à un zombie en armure. Le templier a une caractéristique d'attaque de 3 (ATT 3). Le zombie a une caractéristique de défense de 2 (DEF 2). Pour déterminer le seuil à atteindre pour que le templier réussisse son attaque, il faut soustraire son attaque à la défense du zombie soit $3-2=+1$. Ensuite on se reporte à la colonne correspondante dans le TRUC, à savoir la colonne $+1/+2$. Le seuil est 3+. Pour que le test soit un succès et que le templier réussisse son attaque sur le zombie, il devra faire jet de dé dont le score sera supérieur ou égal à 3.

1.1.4 Défi

Un défi est une opposition de tests entre deux combattants ennemis, désignés A et B. À l'issue de ces tests, un des combattants remporte le défi et met en échec son adversaire. Un défi se déroule de la manière suivante :

- A effectue un test de caractéristique (notée X) d'une difficulté Y, correspondant à une caractéristique adverse;
- si ce test est un échec, B remporte le défi et celui-ci est terminé ;
- si le test est réussi, B effectue un test avec sa caractéristique Y d'une difficulté X ;
- si ce second test est un échec, A remporte le défi ;
- si au contraire ce second test est un succès, B remporte le défi.

Exemple : un guerrier Wolfen, ayant une peur de 3 (PEU 3), effectue un assaut sur un maraudeur goblin ayant un courage de 2 (COU 2). Il s'ensuit un défi PEU/COU provoqué par l'action du guerrier Wolfen : celui-ci effectue un test de PEU de difficulté $3-2=1$.

Le joueur Loup doit donc obtenir un 3 ou plus sur son jet de dé (3+), conformément au TRUC.

S'il obtient un résultat de :

- 1 ou 2, le test est un échec. Le maraudeur remporte le défi effrayant. Il n'a pas besoin de faire de test de COU.
- ou plus, le test est un succès. Le maraudeur doit à son tour effectuer un test de COU de difficulté $2-3=-1$.

Pour son test de COU, le maraudeur doit obtenir 4 ou plus sur son jet de dé (4+).

S'il obtient un résultat de :

- 3 ou moins, le maraudeur goblin perd le défi effrayant.
- 4 ou plus, le maraudeur goblin remporte le défi effrayant.

1.1.5 Test d'Arbitrage

À plusieurs reprises au cours de la partie, les joueurs seront amenés à comparer les caractéristiques de leurs combattants pour déterminer un ordre de résolution d'actions : il s'agit en quelque sorte d'une opposition passive, où seules les caractéristiques sont comparées, sans avoir à effectuer de tests pour déterminer le vainqueur. Le combattant avec la plus haute valeur remporte alors ce défi passif. C'est lui qui agit en premier lieu, son opposant agit en second.

On parle d'égalité si les combattants ont la même valeur dans la caractéristique comparée. Une égalité est toujours arbitrée de la façon suivante :

- en premier lieu, si un, et un seul, des combattants dispose de la compétence Aguerri et de la compétence Intimidation, appliquée à la caractéristique concernée, c'est lui qui remporte le défi passif ;
- sinon, si un, et un seul, des combattants dispose de la compétence Aguerri ou de la compétence Intimidation, appliquée à la caractéristique concernée, c'est lui qui remporte le défi passif ;
- sinon, le combattant de plus haute VAL remporte le défi passif ;
- dans tous les autres cas de figure, un **test d'Arbitrage** est effectué, les Dieux eux-mêmes vont arbitrer l'opposition !

Pour effectuer un test d'Arbitrage, un dé est lancé pour chaque combattant impliqué dans l'égalité. L'ordre est ensuite défini selon l'ordre décroissant des résultats des jets de dés. Le combattant ayant obtenu le score le plus élevé agit en premier, et ainsi de suite. En cas d'égalité sur ces jets, on en effectue d'autres pour les combattants ayant eut un score identique jusqu'à obtenir un ordre de résolution où les combattants agissent les uns après les autres, en considérant que le combattant qui agit a une caractéristique supérieure à celle de son adversaire qui agit après lui.

1.1.6 Test de dégâts

Un test de dégâts est effectué lorsqu'un combattant est parvenu à toucher sa cible, par un tir, une attaque au corps à corps une formule mystique ou un effet de jeu particulier. Un test de dégâts est résolu dans le Bazar Indiquant les Dégâts de façon Universelle, Ludique et Élégante (BIDULE).

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

L'ordre de résolution est le suivant :

- la différence entre la FOR de l'attaque et la RES du combattant touché indique la colonne à consulter ;
- le joueur qui a provoqué l'attaque lance un dé, le résultat du dé indique la ligne à consulter ;
- le croisement de la colonne (FOR – RES) et de la ligne (d6) indique le nombre de points de dégâts infligés.

Exemple : un bougre nain a une FOR de 5 et touche au corps à corps un pantin morbide qui a une RES de 3. Le joueur nain effectue un test et va lire le résultat de son jet dans la colonne FOR-RES=5-3=2, donc dans la colonne +1/+2. Il jette le dé et le résultat est 4. Il consulte la colonne +1/+2 à la ligne 4 et le résultat donne 2 points de dégâts infligés au pantin morbide.

Note : toute différence entre les caractéristiques inférieure ou égale à -6 est lue dans la colonne -6. De même, toute différence supérieure ou égale à +11 est lue dans la colonne +11.

1.1.7 Bonus, malus et modification de la lecture des tableaux

Certains effets de jeu modifient la lecture des tableaux TRUC et BIDULE. Ainsi, le joueur peut être obligé de lire une colonne plus à gauche dans ces tableaux, il s'agit alors d'un malus puisque le résultat à atteindre dans le TRUC est plus élevé, et qu'il sera moins aisé de causer des dégâts dans le BIDULE. Inversement, l'effet de jeu est un bonus s'il permet de lire une colonne plus à droite dans les tableaux, car dans ce cas, le score dans le TRUC est moins élevé, et il est plus facile d'infliger des dégâts dans le BIDULE. Quoi qu'il arrive, on dit que l'on « se décale » d'une colonne, à droite, ou à gauche.

Exemple : Un prédateur Wolfen effectue un test de dégât de FOR 12 sur un garde forge Nain de RES 9. Le test est lu dans la colonne +3/+4. Le Nain bénéficie de la compétence Dur à cuire donc le test est lu une colonne plus gauche, donc dans la colonne +1/+2. Le résultat du dé est 3 et le nain perd donc 2PV alors qu'il en aurait perdu 3 sans la compétence Dur à cuire.

1.1.8 Points de vie (PV), points de dégâts, états Blessé et Mort, soins

Chaque combattant possède 4 points de vie (PV) et chaque point de dégât reçu fait perdre un PV.

Lorsqu'un combattant a perdu au moins la moitié de ses PV, il passe à l'état **blessé**. Un combattant blessé subit un **malus de blessure** qui se traduit par un malus de -1 à toutes ses caractéristiques sauf le MOU.

Lorsqu'un combattant a perdu tous ses PV, il passe à l'état **mort**. Il est éliminé et doit, sauf mention explicite, être immédiatement retiré de la table de jeu. L'élimination d'un combattant dissipe tous les effets positifs et négatifs dont il était la cible. La compétence Acharné constitue néanmoins une importante exception à cette règle (cf. p62 Compétences des combattants).

Lorsqu'un effet de jeu indique qu'un combattant est soigné d'un certain nombre de PV, il regagne immédiatement ce nombre de PV. Un combattant ne peut jamais posséder plus de PV qu'il n'en possède au début de la partie.

1.1.9 Malus, bonus et caractéristiques

Il existe deux types de modifications de caractéristiques qui sont répartis ainsi :

- 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, déstabilisation, désespéré, farouche, etc. ;
- ceux qui sont une conséquence de **conditions extérieures** : ils se traduisent par un changement de la colonne de lecture d'un test dans le TRUC ou le BIDULE : vue partielle, PUI de la cible d'un tir, etc.

Note : suite à l'accumulation de malus, il peut arriver qu'une caractéristique devienne négative, sans aucune conséquence particulière.

1.1.10 À propos des relances

Certaines compétences ou effets de jeu permettent de relancer un ou des jets de dé.

Exemple : Les compétences Aguerri, Intimidation et Chance.

Un test ne peut être relancé qu'une seule fois sauf mention explicite. Dans le cas où deux joueurs peuvent effectuer une relance, c'est le joueur actif (cf. p25 Définitions pour la séquence d'activation) qui a la priorité. S'il n'y a pas de joueur actif, les deux adversaires effectuent un test d'arbitrage, le vainqueur peut alors effectuer sa relance, s'il le souhaite.

1.1.11 À propos du mouvement

Le mouvement (MOU), tel qu'inscrit sur la carte de référence d'un combattant est exprimé en centimètres.

Lorsqu'un test est effectué en utilisant la caractéristique MOU ou ayant le MOU comme difficulté, on divise la valeur de MOU par 2,5.

Exemple : un test avec une caractéristique MOU de 10 face à une difficulté de MOU 15 s'effectue comme un test avec une caractéristique de 4 contre une difficulté de 6.

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.

Exemple : à un point de Mutagène ou de Concentration utilisé pour augmenter le MOU, correspond 1 centimètre.

1.1.12 A propos des divisions

Lors d'une partie, il peut être nécessaire de faire des divisions, pour déterminer par exemple la valeur du MOU avant un test. Si rien n'est précisé, le résultat d'une division est arrondi à l'inférieur.

Exemple : un clone de Dirz (MOU = 10) bénéficie d'un bonus de Mutagène d'un point en mouvement. Il bénéficie donc de MOU = 11 pour le tour en cours. Ciblé par un sortilège, il doit effectuer un test de MOU. Sa valeur de MOU est de $11 / 2,5$ soit 4.4, donc 4 en arrondissant à l'inférieur. Il effectue son test avec une valeur de 4.

1.1.13 Notion de contact

On considère que deux combattants sont en **contact** lorsque les socles des figurines se touchent, que ce soit par un côté entier du socle ou même un simple point de contact, dans le cas de socles ronds ou du coin d'un socle rectangulaire ou carré. Un combattant qui n'est dans aucun de ces cas de figures n'est en contact avec aucun combattant ennemi, on dit qu'il est **libre de tout adversaire**.

1.1.14 Vision et cible

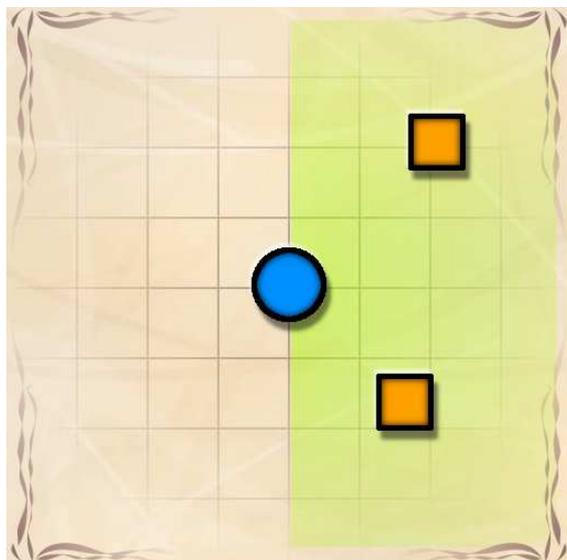
Il existe de nombreux effets de jeu qui nécessitent qu'un combattant désigne un autre combattant, un élément de décor ou une autre entité quelconque. De manière générale, on appelle **source** l'élément qui est à l'origine de l'action et **cible** l'élément sur lequel s'effectue l'action. Une source ne peut cibler qu'une cible qu'elle voit effectivement.

Exemple : lors d'un tir, le combattant qui effectue le tir est la source et le combattant sur lequel il tire est la cible. Pour effectuer ce tir, il est nécessaire que la source voie sa cible.

Pour déterminer ce que voit une source, il faut adopter son point de vue. Une source voit tous les éléments devant elle à 180°. Dans le cas d'un combattant, le joueur adopte le point de vue de la figurine et constate ce qu'elle voit. Il est fortement recommandé, pour éviter toute mésentente durant la partie, de

noter l'avant du socle par un trait ou de monter les figurines de telle façon que l'avant du socle soit clairement identifiable.

Exemple :



La source est le rond bleu. Elle voit tous les éléments dans les cases vertes car elles sont situées dans son champ de vision, à 180° devant elle. La source pourra donc cibler les 2 carrés qui sont dans la zone verte.

Un combattant voit tous les éléments dans son champ de vision selon trois degrés de visibilité qui sont :

- la vue dégagée : la source voit entièrement sa cible ;
- la vue partielle : la source voit seulement une partie de sa cible ;
- la vue inexistante : la source ne voit pas sa cible.

Important : on considère qu'une source peut choisir pour cible tout élément de jeu sur lequel elle a une vue dégagée ou partielle.

Ces degrés de visibilité sont très simples à différencier en suivant les précisions ci-dessous :

- on considère que la source voit entièrement sa cible si les parties qu'elle ne voit pas sont des armes ou une très petite proportion du corps de la cible ;
- on considère que la source ne voit pas sa cible si les parties qu'elle voit sont les armes ou des proportions très petites du corps de la cible.

Note : en cas de désaccord sur le niveau de vision, on considère que la vue est partielle.

Les exemples suivants vous permettront d'appréhender au mieux la notion de vision. Les photos suivantes sont prises en adoptant le point de vue de la source.

Exemple : vue dégagée

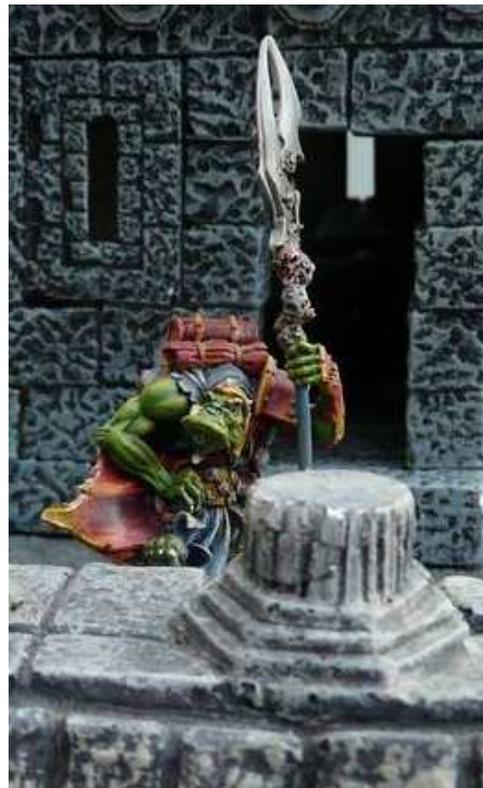


La source a une vue dégagée car le corps de la cible est entièrement visible.

Exemple : vue partielle



La source a une vue partielle car elle ne voit qu'un bras et une partie d'un bras de la cible.



La source a une vue partielle car elle ne voit pas une petite partie du torse et une jambe de la cible.

Exemple : vue inexistante



La source a une vue inexistante sur la cible car elle ne voit qu'une faible partie de la main et le bout de son arme.



La source a une vue inexistante sur les éléments derrière ce mur.

1.1.15 Quand et comment mesurer une distance ?

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

1.1.16 Potentiel de mouvement

Le **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.

Exemple : un combattant doté d'une caractéristique MOU de 10 aura un potentiel de mouvement de 10 cm s'il déclare une marche. Son potentiel de mouvement sera de 20 cm s'il déclare un assaut.

2 - Avant la partie

Avant de commencer une partie, les adversaires doivent suivre quelques préparatifs. Ils doivent constituer une liste d'armée selon un format de jeu déterminé puis choisir un scénario.

2.1 Choix d'une armée

Il existe de nombreuses **armées** disponibles à l'Âge des Escarmouches. Chaque armée est représentée par un totem qui lui donne son nom.

Exemple : Le Lion est le totem de l'armée du Lion.

Un joueur doit commencer par choisir l'armée qu'il va jouer. Chaque armée dispose d'un Livre d'Armée (LA) qui liste tous les éléments spécifiques à cette armée.

2.2 Voies d'Alliance

Les armées sont regroupées en 4 **voies d'alliance** :

- la Lumière : Dragon, Lion, Griffon, Sanglier, Minotaure ;
- les Ténèbres : Bélier, Cerf, Dun-Scaith, Hydre, Hyène, Scorpion, Serpent ;
- le Destin : Aigle, Arbre-Esprit, Chacal, Loup, Rat, Scarabée ;
- Neutre : Mercenaires, Immobilis.

Les armées d'une même voie d'alliance peuvent tisser des liens dans certains cas, dans le cadre par exemple d'affiliations ou de format de jeu « Alliés ».

2.3 Les combattants

2.3.1 Les types de combattants

Il existe trois types de combattants :

- les **Mystiques Purs** sont des combattants qui sont dotés de la compétence Magicien ou de la compétence Fidèle mais pas de la compétence Mystique-Guerrier ;
- les **Mystiques-Guerriers** sont des combattants qui sont dotés de la compétence Magicien ou de la compétence Fidèle ET de la compétence Mystique-Guerrier ;
- les **Guerriers** sont des combattants qui n'ont ni la compétence Magicien, ni la compétence Fidèle, ni la compétence Mystique-Guerrier.

2.3.2 Les Incarnés

Les Incarnés se distinguent en étant membre de la Classe **Incarné**. Ce sont des héros qui ont reçu les faveurs de leur divinité. Ils disposent de capacités supérieures et ont un charisme particulier au sein de leur armée. C'est pourquoi ils sont les seuls à pouvoir être équipés d'artefacts (cf. p22 Les artefacts).

Exception : la compétence Artefact/X qui permet à une troupe de s'équiper d'Artefact). Un Incarné se distingue également par un nom propre.

Un Incarné Guerrier ou Mystique-Guerrier est automatiquement doté des compétences suivantes :

- Enchaînement ;
- Contre-attaque ;
- Coup de maître ;
- Rechargement rapide/1 s'il possède une caractéristique de TIR.

De plus, un Incarné peut disposer de capacités spéciales, d'artefacts, de sorts ou de miracles qui lui sont réservés.

2.3.3 Les troupes

Tout combattant qui n'est pas un Incarné est une **troupe**. Les troupes constituent le gros de l'armée d'un joueur et ne dispose donc d'aucune règle particulière.

Une troupe a un nom générique. Certaines troupes existent en plusieurs versions, elles forment alors une **famille de profil**, dont nous avons déjà parlé. Les troupes d'un même type, ou **famille de profil**, sont prises en compte comme une seule et même troupe pour les limitations du nombre de carte par profil. (cf. p21 Nombre de combattants et carte de référence).

Exemple : dans le livre d'armée de la Hyène, le Carnassier (la Force) coûte 60PA et dispose de la compétence Coup de maître alors que le Carnassier (la Douleur) coûte 60PA et dispose de la compétence Enchaînement. Ces deux profils font partie de la même famille de profil.

2.4 Format de jeu

Le **format de jeu** est décidé avant la constitution des listes d'armées des joueurs. C'est la valeur (VAL) maximale d'une armée que chaque joueur doit respecter lorsqu'il constitue sa liste d'armée. Un format de jeu est noté sous la forme 200 PA, 300PA, 400PA, etc.

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

- VAL des combattants ;
- VAL d'affiliations ;
- VAL des solos ;
- VAL des artefacts.

L'Âge des Escarmouches est un jeu d'escarmouche qui est conçu pour jouer des armées d'une valeur de 200 à 600 PA mais rien n'empêche de jouer avec moins de 200 PA ou plus de 600 PA.

2.5 Liste d'armée

Chaque joueur doit constituer d'une **liste d'armée**. Elle présente le nombre de combattants, leur équipement, leur(s) artefact(s), affiliation, solo(s) et formule(s) mystique(s) qu'il va jouer. Les valeurs en PA de tous ces éléments sont aussi indiquées. Cette liste d'armée doit respecter toutes les limitations (cf. p20 Les limitations).

Un joueur peut choisir de recruter les combattants pour constituer sa liste d'armée à partir :

- du livre d'armée (LA) de son armée ;
- des combattants dotés de la compétence Mercenaire ;
- des immortels de sa voie d'alliance ;
- des élémentaires dont l'élément ne fait pas partie de ceux interdits dans son armée.

Chaque liste d'armée doit comprendre au moins un Incarné (cf. p18 Les Incarnés) que l'on nomme alors **Commandeur** (cf. p37 Le Commandeur).

2.6 Scénarios

Il est recommandé, pour vos parties de l'Âge des Escarmouches, d'utiliser des scénarios. La fin de la partie est alors davantage conditionnée par le scénario que par l'éventuelle éradication de l'armée de votre adversaire, car cette élimination ne garantit 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 d'accomplir sa propre mission ! Et le massacre en règle de l'adversaire n'est pas forcément la solution à ce casse-tête. Il est souvent bien plus utile d'utiliser votre sens de la stratégie. Le jeu devient alors beaucoup plus intéressant et beaucoup plus amusant !

Vous trouverez de nombreux scénarios sur le forum de l'Âge des Escarmouches et pouvez en inventer vous-même de nouveaux. Les règles spécifiques aux scénarios sont par contre décrites plus loin.

2.7 Les limitations

2.7.1 Limitations standards

Selon la valeur choisie pour le format de jeu, des limitations standards sont appliquées, telles que présentées dans le tableau ci-dessous. Les listes d'armée doivent respecter le format de jeu et ces limitations standards. En cas de valeur d'armée qui n'est pas un multiple de 100, se référer à la valeur d'armée directement supérieure.

Valeur d'armée	Valeur maximale d'une troupe	Valeur maximale d'un incarné	Somme maximale de la valeur des incarnés	Nombre maximum de cartes d'un même profil	Nombre maximum de combattants
200	50	75	100		15
300	75	100	150		20
400	100	150	200		25
500	125	175	250		30
600	150	200	300		35

Notes : La valeur maximale d'un combattant prend en compte son coût d'affiliation, ses artefacts et ses solos.

Cas particulier : les familles de profils regroupent plusieurs cartes, que l'on considère comme représentant un même profil. Si un choix (une carte) a été effectué dans cette famille de profil pour constituer la liste d'armée, il y a un choix (une carte) en moins dans cette famille de profils. Une carte ne peut représenter que des combattants ayant exactement le même profil.

Exemple : les profils du Carnassier (la Douleur) et Carnassier (la Force) sont de la même famille. Leur VAL est de 60PA.

En format 300PA, il est possible de jouer une carte de chaque profil. Les Carnassiers (la Douleur) & (la Force) étant de la même famille de profil, ils sont considérés comme étant un même profil lors de la constitution de la liste d'armée. Il est donc possible de jouer un Carnassier (la Douleur) OU un Carnassier (la Force) en format 300PA.

En format 400PA, il est possible de jouer deux cartes de chaque profil. Il donc est possible de jouer :

- 2 cartes de Carnassier (la Douleur)
- OU 2 cartes de Carnassier (la Force)
- OU 1 carte de Carnassier (la Douleur) et 1 carte de Carnassier (la Force)

2.7.2 Limitations de rang

Les combattants de rang 3 et 4, les machines de guerre et les titans sont par défaut interdits. De même, les formules mystiques permettant d'invoquer un combattant de rang 3 ou 4 sont interdites.

2.7.3 Formats spéciaux

Cinq formats spéciaux permettent de dépasser les limitations standards. Ces formats proposent de nouvelles façons de jouer, basées notamment sur l'utilisation de figurines particulièrement puissantes. Les adversaires doivent se mettre d'accord avant la partie sur l'utilisation d'un format spécial.

- **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 pas limitée.
- **Format Créatures** : La valeur maximale d'une troupe est égale à la moitié de la valeur de l'armée. Les joueurs peuvent jouer des troupes de rang 3.
- **Format Allié** : En format allié, il est possible de recruter des combattants issus d'une autre armée de sa voie d'alliance. La somme des valeurs des alliés ainsi recrutés ne peut dépasser 30% du format. Dans ce format, les affiliations et solos permettant de jouer des combattants d'un autre Livre d'Armée ont un coût égal à 0.
- **Format machine de guerre** : Dans ce format, il est possible de recruter des machines de guerre.
- **Format Titan** : Dans ce format, il est possible de recruter des titans.
- **Format Affiliations** : En format Affiliations, il est possible de bénéficier des effets de jeu liés aux affiliations spécifiques de chaque armée (cf. p23 Format Affiliations).

2.7.4 Nombre de combattants et carte de référence

Les combattants sont représentés et activés en utilisant des cartes de référence. Une même carte peut représenter plusieurs combattants. Les combattants représentés par une même carte doivent avoir le même profil, le même nom et bénéficier des mêmes options de jeu et artefacts.

Exception : les compétences Commandement, Musicien et Porte-étendard permettent de représentés des combattants différents sur la même carte. (cf. p41 *État-major (EM)*)

Le nombre de combattants qu'il est possible de représenter sur une même carte dépend de la VAL d'un combattant inscrite sur sa carte de référence :

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

Exception : Quelle que soit la valeur d'un Mystique non incarné, sa carte ne peut représenter qu'un seul combattant.

Le nombre de cartes identiques doit être minimisé.

Exemple : une liste d'armée comprend deux voraces dont le profil coûte 30PA. Il n'est pas possible de jouer deux cartes de vorace, chacun représentant un seul combattant. Il faut utiliser une seule carte représentant les deux voraces.

2.8 Les artefacts

Seuls les Incarnés peuvent être équipés d'**artefacts**. Un Incarné peut posséder un nombre d'artefact(s) égal à son rang.

Exception : les combattants non Incarnés disposant de la compétence Artefact/X.

Ces artefacts ont un coût en points d'armées qui doit être intégré à la VAL d'un combattant dès la constitution de la liste d'armée. Ce combattant dispose alors de ces artefacts en cours de partie.

Il est possible de posséder un même artefact en plusieurs exemplaires mais un combattant ne peut pas posséder deux fois le même artefact.

Les artefacts génériques sont décrits dans le livre d'armée générique. Il existe également des artefacts spécifiques à chaque armée qui sont décrits dans les livres d'armées.

2.9 Armées à thème

2.9.1 Affiliations

Il est possible, pour enrichir vos parties, de jouer des armées à thème. Il existe ainsi différentes **affiliations** pour chaque armée. Une affiliation correspond à un groupe de combattants spécifiques de l'armée qui présente des particularités au niveau du background. Une affiliation est repérée par un nom générique propre à chaque armée.

Exemple : les affiliations sont des « Maisons » pour l'armée du Bélier et des « Hordes » pour l'armée du Chacal.

2.9.2 Choix d'une affiliation

Lors de la constitution de sa liste d'armée, un joueur peut choisir l'une des affiliations disponibles dans le livre d'armée de son armée. Ce choix permet de pouvoir choisir ses combattants parmi tous les profils sans affiliation ainsi que parmi les profils qui disposent de l'affiliation choisie. Un joueur qui ne choisit pas d'affiliation ne peut pas utiliser de profil qui dispose d'une affiliation dans sa liste d'armée.

Exemple : Dans le livre d'armée du Lion, il existe les baronnies de Doriman et d'Icquor qui sont deux des affiliations possibles. Si le joueur choisit d'affilier sa liste d'armée à la baronnie Doriman, il peut utiliser le profil du paladin de Doriman qui dispose de l'affiliation Doriman. Il ne pourra par contre pas utiliser le profil de l'archer d'Icquor qui dispose de l'affiliation Icquor.

Note : Une liste d'armée ne peut donc jamais contenir deux profils ayant une affiliation différente. Dans le cas de profils ayant plusieurs affiliations, le joueur choisit l'affiliation qu'il souhaite et considère que le profil dispose uniquement de cette affiliation.

2.9.3 Incarnés et affiliation

Un Incarné dont le rang comporte une affiliation peut être recruté dans une armée sans affiliation ou d'une affiliation différente selon certaines conditions. Il perd les compétences Fléau/X, Ennemi personnel/X et Frère de sang/X ainsi que ses capacités spéciales, s'il en était doté. De plus, il ne peut pas utiliser ses artefacts, sorts et miracles réservés.

Exemple : Salias Yesod est un Incarné du Scorpion affilié au laboratoire Code Noctis. Il dispose de deux artefacts réservés.

Dans une liste d'armée affiliée au laboratoire Code Noctis, Salias Yesod peut être recruté avec ses artefacts. Dans une liste d'armée sans affiliation ou affiliée à un autre laboratoire, il ne peut pas être recruté avec ses artefacts.

Salias Yesod possède également la capacité spéciale « Les rôdeurs de Shamir ». Elle est liée à sa Classe Biopsiste. Il ne s'agit pas d'une capacité spéciale réservée donc Salias Yesod en bénéficie quelle que soit l'affiliation de la liste d'armée.

2.9.4 Format Affiliations

Lorsque le format Affiliations est joué, les affiliations prennent une autre ampleur.

2.9.4.1 Capacités d'affiliation

Si les joueurs utilisent le format de jeu **Affiliations**, une armée affiliée peut bénéficier de **capacités d'affiliation**. Il faut pour cela payer le coût d'affiliation qui est une valeur en PA. Cette VAL est intégrée à la VAL de la liste d'armée dont le total doit respecter le format de jeu choisi. Tous les combattants d'une liste d'armée affiliée bénéficient de la capacité d'affiliation, hors ceux issus d'un autre livre d'armée comme les Mercenaires ou les Immortels.

Il existe 3 formats pour les coûts d'affiliation :

- une VAL en fonction du format joué : (VAL 200PA/ VAL 300PA/ VAL 400PA/ VAL 500PA/ VAL 600PA). On arrondit au format supérieur si le format choisi n'est pas multiple de 100 ;
- une VAL entre parenthèse quel que soit le format joué ;
- une VAL (spéciale) détaillée dans la description de l'affiliation.

2.9.4.2 Solos d'affiliation

Lorsqu'une affiliation est jouée dans le format Affiliations et que la VAL de l'affiliation est intégrée à la VAL de la liste d'armée, il est possible d'octroyer des capacités **Solos** à certains combattants. Ces capacités peuvent disposer d'une condition qui doit être remplie par les combattants qui veulent en bénéficier.

Une capacité Solo dispose d'une VAL qu'il faut intégrer à la VAL de la liste d'armée. Ce coût est ajouté pour une carte et chaque combattant représenté par cette carte et répondant aux conditions du Solo, bénéficie des effets de cette capacité Solo.

Exemple : Dans le livre d'armée de la Hyène, la Révélation de l'Impur donne accès au solo/Sang de dragon qui confère la compétence Concentration/1 à son bénéficiaire. Ce Solo ne peut être octroyé qu'à des profils de la Classe Impur. Le profil des guerriers de sang dispose de cette Classe et peut donc en bénéficier. Ce Solo a une VAL de 5PA qui s'ajoute à la VAL des guerriers de sang représentés par cette carte. Ce Solo confère la compétence Concentration/1 à tous les guerriers de sang représentés par cette carte.

Un solo dont la valeur dépend du rang prend toujours en compte le rang le plus haut rang parmi ceux des combattants représentés sur la carte ou le rang de l'Incarné si la carte en représente un.

2.9.4.3 Valeur d'un combattant, affiliation et solo

Une fois sa liste d'armée constituée, le joueur divise la VAL de son 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 combattants sur la carte qui en bénéficie. La VAL obtenue s'ajoute à celle de chacun de ces combattants.

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

Exemple : Une armée du Sanglier au format 300PA est affiliée à la Forteresse de Kal-Nam dont la VAL d'affiliation est de 15PA. La liste d'armée comprend 12 combattants. La VAL de chaque combattant est donc augmentée de 1PA.

L'Incarné Kahinir le sauvage dont la VAL est 40PA bénéficie du Solo/Âme d'Alphax dont la VAL est de 10PA. Sa VAL finale est donc de 51PA.

Une fois la VAL d'un combattant ainsi modifiée, elle doit continuer à respecter les limitations du format joué (cf. p20 Limitations standards).

Exemple : Le profil de la cavalerie de la Rédemption coûte 75PA. Dans le format 300PA, la VAL maximale autorisée pour une troupe est de 75PA. Dans l'affiliation de l'Inquisition dont la VAL est 25 PA, dans une liste d'armée qui comprend 5 combattants, le prix de la cavalerie de la redemption est augmenté de 5PA. Sa VAL devient donc 80PA et il ne respecte plus la limitation. Il ne peut donc pas être recruté avec cette affiliation.

3 – Déroulement d'une partie

3.1 Mise en place

Une partie de l'Âge des Escarmouches commence par la mise en place d'une table de jeu suffisamment grande pour jouer le scénario choisi (cf. p50 Les scénarios). Les décors sont placés sur la table selon les règles du scénario. Enfin, la partie peut débuter.

3.2 Les tours de jeu

Une partie débute par un tour de déploiement puis se poursuit par une succession de tours de jeu jusqu'à la fin de la partie.

3.2.1 Tour de déploiement

Le déploiement est le premier tour de jeu et suit le déroulement suivant :

- Phase Tactique (cf. p25 Phase Tactique) ;
- Phase d'Activation (cf. p27 Phase d'activation).

Les règles spéciales suivantes sont toutefois appliquées sur ces 2 phases :

- aucune formule mystique (cf. p46 Les mystiques) ou aucune tactique (cf. p37 Les tactiques) ne peut être utilisée ;
- lors de la Phase d'Activation, les combattants ne sont pas activés mais placés sur la table de jeu dans la zone de déploiement de leur camp. (cf. p50 Les scénarios).

3.2.2 Tour de jeu

Chaque tour de jeu est composé de quatre phases consécutives :

- Tactique
- Activation
- Combat
- Entretien

Au cours de ces phases, les combattants s'illustrent par leurs actions.

3.3 Fin de la partie

Il existe différentes façons de mettre fin à une partie de l'Âge des Escarmouches :

- si une armée est totalement éliminée, la partie s'achève à la fin du tour ;
- si un joueur remporte la victoire selon les conditions définies dans le scénario, la partie prend fin immédiatement ;
- si la partie est limitée en temps, elle s'arrête pendant la phase en cours : à la fin du tour de parole en cours pendant la phase d'activation, à la fin du combat en cours sans mouvement de poursuite pendant la phase de combat, à la fin de la phase en cours pendant les phases de tactique et d'entretien ;
- si la partie se joue en un nombre limité de tours, à la fin du dernier tour de jeu, la partie prend fin ;
- si un joueur abandonne la partie, la partie se termine à la fin du tour en cours.

4 – Les phases de jeu

4.1 Phase Tactique

4.1.1 Détermination du Tacticien

La phase Tactique débute par la détermination du **Tacticien**. Le Tacticien décide quel joueur a le premier tour de parole.

- Chaque joueur lance un d6 et y ajoute la DIS de son Commandeur. Celui qui obtient le plus grand résultat devient le Tacticien pour ce tour de jeu. En cas d'égalité, on utilise la règle d'arbitrage.

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

4.1.2 Points de tactique

Après avoir déterminé qui est le Tacticien pour le tour en cours, chaque joueur calcule le nombre de **points de tactique (PT)** dont il dispose pour le tour. Ce nombre de PT est égal à la DIS du Commandeur (bonus d'état-major inclus). Ces PT lui serviront à déclencher des tactiques (cf. p37 Les tactiques) lors de l'activation de ses combattants ou des tactiques d'armée à différent moment du jeu. (cf. Livres d'armées).

Exception : un Commandeur qui dispose de la compétence Mort-vivant dispose d'un nombre de PT égal à sa PEU.

Il est conseillé de représenter ces PT par des dés ou des jetons pour en garder le compte lors du tour. Les PT non utilisés sont perdus lors de la phase d'entretien (cf. p36 Effets négatifs).

4.1.3 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). Sauf mention explicite, les cartes de la pile d'activation sont présentées face cachée.

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 un nombre maximal de cartes égal au rang du Commandeur.

Séquence

La séquence est l'ensemble formé par la Réserve et 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. p27 Activation d'une carte). 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 : lorsqu'un joueur utilise la tactique *Temporisation*, son adversaire bénéficie immédiatement d'un refus.

Exemple : la tactique *Vigilance* permet de ne pas activer tous les combattants d'une carte. Cette carte n'est donc pas activée. L'utilisation de cette tactique octroie donc immédiatement un refus à son adversaire.

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 : il retourne cette carte, la présente à son adversaire et active les figurines correspondantes ;
- 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 non activé et non actif est en attente.

4.1.4 Pile d'activation

Après le calcul des PT, chaque joueur constitue sa pile d'activation. À 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 mais il ne peut pas les consulter face visible.

Il peut en effet arriver qu'un effet de jeu 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.

Exemple : la compétence Prévisible.

4.2 Phase d'activation

4.2.1 Tours de parole

Le Tacticien décide quel joueur a le premier tour de parole. Ce joueur ne peut pas utiliser de refus pour ce premier tour de parole. Les joueurs alternent les 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 combattants. Une fois tous les combattants activés, la phase d'activation est terminée.

4.2.2 Activation d'une carte

Lors de l'activation d'une carte, le joueur va devoir activer tous les combattants **en attente** représentés par cette carte. Il peut activer ses combattants un par un et/ou par groupe de combattants. Dans le second cas, les combattants agissent simultanément.

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. Si ces deux faucheurs effectuent un tir sur une cible, les tirs sont simultanés.

Lors d'une activation par groupe, tous les combattants du groupe devront effectuer la même action, et sur la même cible, le cas échéant. L'activation groupée a deux avantages :

- lors d'une charge d'un groupe de combattants, on considère la somme de leurs PUI pour déterminer le malus de charge ;
- lors de tirs d'assauts effectués par un groupe de combattants, il n'y a pas de jet de répartition entre les membres du groupe car leurs tirs sont simultanés.

Lorsqu'il est **activé**, un combattant peut au choix :

- effectuer une seule **action exclusive** ;
- effectuer plusieurs **actions cumulatives**.

Dans ces deux cas, il peut effectuer en plus une ou plusieurs **actions libres**.

Important : À l'exception des actions mystiques, un combattant ne peut faire qu'une seule action cumulative du même type lors de son activation.

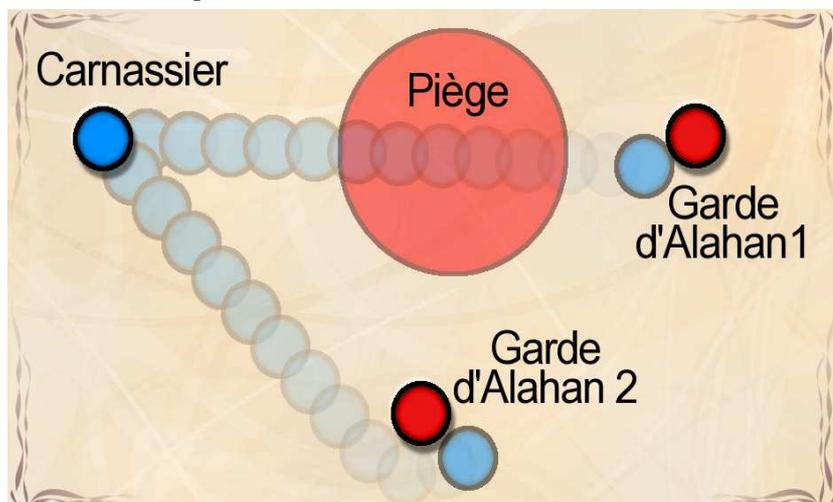
4.2.3 Règle fondamentale de l'activation

Lorsqu'un combattant est activé et qu'il effectue un déplacement, il doit toujours se déplacer en **ligne droite**, de son emplacement de départ vers son emplacement d'arrivée.

Si cela n'est pas possible, il doit contourner les obstacles en empruntant **le chemin le plus court**, mais les obstacles et éléments cachés ne peuvent pas être contournés. S'il y a plusieurs possibilités, les

distances des différents parcours sont mesurées pour déterminer le plus court. En cas d'égalité, le joueur actif choisi le parcours emprunté par le combattant.

Exemple :



Le Carnassier, pour rentrer au contact du garde d'Alahan 1, est obligé de passer sur le piège car c'est le chemin le plus court, et le piège, étant un élément dissimulé, ne peut être contourné. Par contre il peut rentrer au contact du garde d'Alahan 2 en le contournant s'il le souhaite. C'est le chemin le plus court qui doit être emprunté mais la destination d'un mouvement est aux choix du joueur.

4.2.4 Déplacement

4.2.4.1 Déplacement

- **Marche (cumulatif)**

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.

- **Course (exclusif)**

Le combattant doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de $MOU \times 2$ 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 pour toucher et le test de dégâts sont lus une colonne plus à gauche. Cet effet dure jusqu'au début de la prochaine activation du combattant.

- **Désengagement libre (cumulatif)**

Le désengagement libre est réservé aux combattants au contact d'un adversaire qui n'ont pas été victimes d'un assaut. Le combattant est nommé **fuyant**. Ensuite, son adversaire désigne un des combattants de son camp au contact du fuyant nommé **l'opportuniste**.

Le joueur contrôlant le fuyant choisi sur quelles caractéristiques va se jouer le défi :

- l'INI du fuyant contre l'INI de l'opportuniste OU
- la FOR du fuyant contre la FOR de l'opportuniste +2

L'opportuniste lance un défi dans la caractéristique choisie. Pour ce défi, les caractéristiques d'INI (ou de FOR) du fuyant et de l'opportuniste sont minorées de 2 par adversaire supplémentaire au contact.

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.

Exemple : un prédateur sanglant (INI 4 FOR 12) est au contact avec deux guerriers de l'aube (INI 3 FOR 7). Il est activé et souhaite effectuer un désengagement. L'un des guerriers de l'aube (GA1) est blessé, le joueur Scorpion choisit donc le guerrier de l'aube indemne (GA2) pour empêcher le désengagement. Pour le désengagement, le prédateur a INI 2 FOR 10 car il subit -2INI -2FOR pour le deuxième guerrier de l'aube à son contact. Le GA2 a INI 3 FOR 9 car il bénéficie de +2FOR dans le cas d'un désengagement en FOR.

Le prédateur choisit le désengagement sur la FOR car il a -1 INI par rapport au GA2 alors qu'il a +1 en FOR.

Le GA2 effectue un défi FOR/FOR avec FOR 9 contre la FOR de 10 du prédateur pour tenter de le retenir au contact. Il effectue un test dans le TRUC dans la colonne -1 et doit donc obtenir un 4+. S'il réussit, le prédateur doit tenter d'éviter le coup, sinon le prédateur se désengage immédiatement. Pour éviter le coup, il effectue un jet dans la colonne +1 et doit donc obtenir un 3+. Si le prédateur réussit, il se désengage, sinon il subit une touche FOR7 du GA2 et reste au contact.

Note : Lors d'un déplacement, un combattant peut traverser un combattant ami activé lors du même tour de parole si ce combattant n'est pas au contact d'un ennemi. Sauf exception, un combattant ne peut pas traverser un combattant ennemi.

*Note : un combattant au contact d'un combattant ami est **libre** : il n'a pas à faire de test de désengagement pour se déplacer. De même, il peut effectuer une poursuite sans être gêné par les figurines de son camp.*

4.2.4.2 Assaut

- **Engagement (exclusif)**

Le combattant doit être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de MOU × 2 cm. Il doit finir au contact d'un adversaire.

- **Charge (exclusif)**

Le combattant doit avoir une vue totale ou partielle sur une cible et être libre de tout adversaire. Son potentiel de mouvement est de MOU × 2 cm. Il doit finir au contact de sa cible. Si la PUI de la cible est inférieure ou égale à la PUI du combattant activé (ou à la somme des PUI des combattants activés en cas d'activation par groupe), elle 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.

- **Assaut multiple**

Il est possible d'effectuer un assaut contre plusieurs cibles en même temps. Toutes les cibles en attente sauf une au choix du joueur qui les contrôle peuvent tenter d'échapper à l'assaut. Ceci ne constitue pas une activation.

Chacune effectue alors simultanément un test de désengagement (défi INI/INI ou FOR+2/FOR) contre l'assaillant :

- une cible qui réussit le test de désengagement est déplacée de 1 cm, de manière à ne plus être en contact avec l'assaillant. Elle n'est pas considérée comme cible de l'assaut. Si le déplacement est impossible, le désengagement est impossible ;
- une cible qui échoue au test de désengagement subit un test de dégâts de la part de l'assaillant et reste sur place.

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

4.2.5 Tir

4.2.5.1 Conditions de tir

Pour pouvoir effectuer un tir, un combattant doit :

- être libre de tout adversaire ;
- posséder une arme de tir ;
- posséder une caractéristique de TIR ;
- disposer d'une vue dégagée ou partielle sur une cible.

4.2.5.2 Effectuer un tir

Il existe plusieurs actions de tir qui suivent toutes la procédure suivante :

- **Choix de l'arme de tir** : si le combattant possède plusieurs armes de tir, il choisit laquelle il utilise pour ce tir.
- **Choix de la cible du tir** : le combattant doit avoir une vue dégagée ou partielle sur une cible (cf. p14 Vision et cible).
- **Calcul de la difficulté** : la difficulté du test de TIR est déterminée par la distance qui sépare le combattant de sa cible ainsi que par la portée de l'arme :
 - distance inférieure ou égale à la portée : difficulté 0 ;
 - distance comprise entre la portée et le double de la portée : difficulté 3 ;
 - distance comprise entre le double de la portée et le triple de la portée : difficulté 7 ;
 - distance supérieure au triple de la portée : le tir est un échec automatique.*Exception* : la difficulté d'un tir d'assaut ne dépend pas de la portée et est toujours de 2.
- **Détermination des modificateurs de tir** : le test est décalé de X colonnes dans le TRUC. X est égal aux modificateurs de tir (cf. p30 Modificateurs de tir).
- **Test de tir** : c'est un test de TIR avec la difficulté et le modificateur déterminés ci-dessus.
 - 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, la cible est touchée par le tir et subit un test de dégâts de FOR de l'arme contre la RES de la cible.

4.2.5.3 Modificateurs de tir

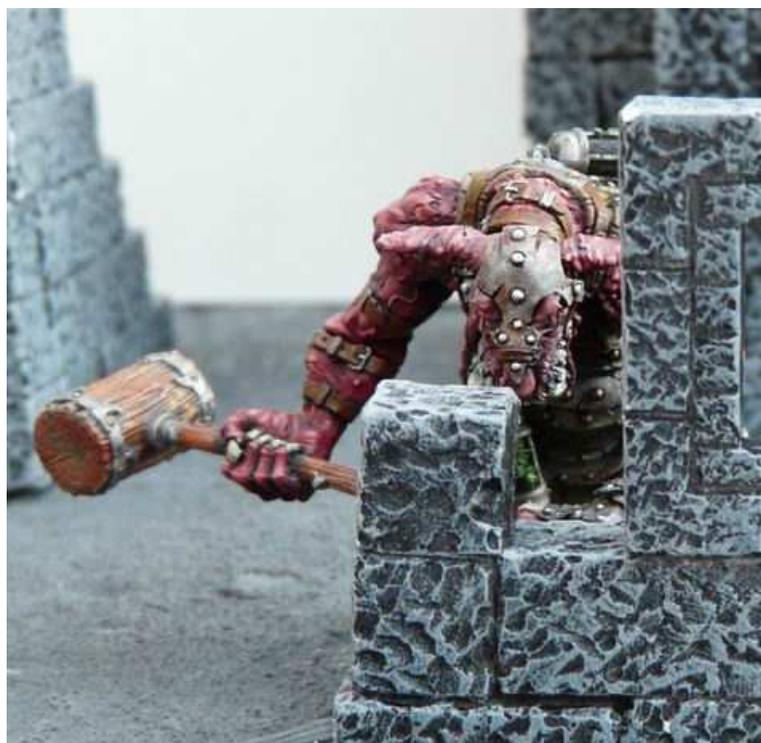
Plusieurs paramètres influencent la précision du tir, celui-ci devient parfois plus aisé ou au contraire plus difficile. On détermine ainsi le modificateur de tir par la prise en compte des conditions de tirs.

Ce modificateur est la somme des modificateurs suivants :

- vue partielle sur la cible : +1 ;
- la cible est à moins de 2.5cm derrière l'obstacle qui provoque la vue partielle : +1 ;
- cible de grande taille : -1 ;
- cible de très grande taille ou possédant la compétence Énorme : -2 ;
- cible possédant la compétence Titan : -3 ;
- cible a un palier différent : +1 par palier de différence.

Si le modificateur est négatif, on décale vers la droite la lecture d'un nombre de colonne égal à la valeur absolue du modificateur (bonus). Au contraire, si le modificateur est positif, on décale vers la gauche la lecture d'un nombre de colonne égal à la valeur du modificateur (malus).

Exemple :



La source a une vue partielle sur la cible : +1

La cible est à moins de 2.5cm de l'obstacle qui le dissimule : +1

La cible est un combattant de grande taille : -1

Le modificateur est donc de +1+1-1 soit +1. Le test de TIR est donc lu une colonne plus à gauche dans le TRUC. Un test réussi normalement sur du 4+ ne réussit que sur du 5+.

4.2.5.4 Tir en mêlée

Lorsqu'un tireur effectue un tir sur un combattant en mêlée, le joueur doit faire un **test de répartition**. Le combattant le plus proche du tireur et au contact de la cible est l'**infortuné**. On lance un dé auquel on ajoute la PUI du combattant ciblé et auquel on soustrait la PUI de l'infortuné. Sur un résultat de 4 ou plus, c'est la cible qui subit le test de dégâts, sur un 3 ou moins, c'est l'infortuné qui subit le tir.

4.2.5.5 Actions de tir

- **Tir (cumulatif)**

Le combattant effectue un tir selon la procédure décrite ci-dessus avec une arme de tir qui n'est pas une arme d'artillerie. Un tir n'est pas cumulable avec une action mystique.

Exception : la compétence Mystique-Guerrier.

- **Tir d'artillerie (cumulatif)**

Le combattant effectue un tir selon la procédure décrite ci-dessus avec une arme de tir qui est une arme d'artillerie (légère ou lourde). Un combattant qui effectue un tir d'artillerie et une autre action lors de la même activation subit un **malus de déstabilisation** qui se traduit par un modificateur de -1 à sa caractéristique de 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. Si le premier seuil est réussi, il effectue un test de TIR pour le second seuil. Si ce second test est réussi, un troisième est effectué. À l'issue du test, la portée maximale atteinte correspond au plus haut seuil 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.

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, et ainsi de suite : tous les éléments situés sur la ligne subissent ainsi un test de dégât.

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 suivant 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 précis, sur lequel le tireur dispose d'une ligne de vue, mais qui n'est pas forcément un élément, est désigné. C'est le **point d'impact**. Un test de TIR est effectué selon la règle normale.

Si le tir est réussi, on dispose ensuite un gabarit de 5 cm de rayon, centré sur le point d'impact. Si le point d'impact est une cible, elle subit un test de dégâts de FOR égale à celle de l'arme.

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 au choix de la compétence Aguerri/TIR ou Aguerri/FOR(tir). Ce choix doit être déterminé avant tout lancer de dé concernant le tir en question. Il n'est pas possible d'effectuer un tir en visée sur une cible au contact d'un adversaire et un combattant qui utilise une arme d'artillerie ne peut pas effectuer de tir en visée.

4.2.6 Action mystique

- **Incantation (cumulatif)**

Le combattant lance un ou plusieurs sorts (cf. p46 Les mystiques). Une incantation n'est pas cumulable avec un combat à distance.

- **Appel (cumulatif)**

Le combattant fait un ou plusieurs miracles (cf. p46 Les mystiques). Un appel n'est pas cumulable avec un combat à distance.

Exception : la compétence Mystique–Guerrier permet de cumuler incantation/appel et combat à distance.

4.2.7 Action spéciale

Certains artefacts ou capacités spéciales nécessitent d'être déclenchés à l'activation du combattant : ils constituent des actions spéciales *libres*, *cumulatives* ou *exclusives*. Les modalités d'utilisation ou de déclenchement de ces actions spéciales sont décrites dans leur description.

4.3 Phase de Combat

4.3.1 Détermination du dominant

Le dominant est déterminé au début de chaque phase de combat. Il choisit la première **mêlée** à résoudre. Le dominant est celui qui dispose 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. À nouveau, en cas d'égalité, un test d'arbitrage est effectué.

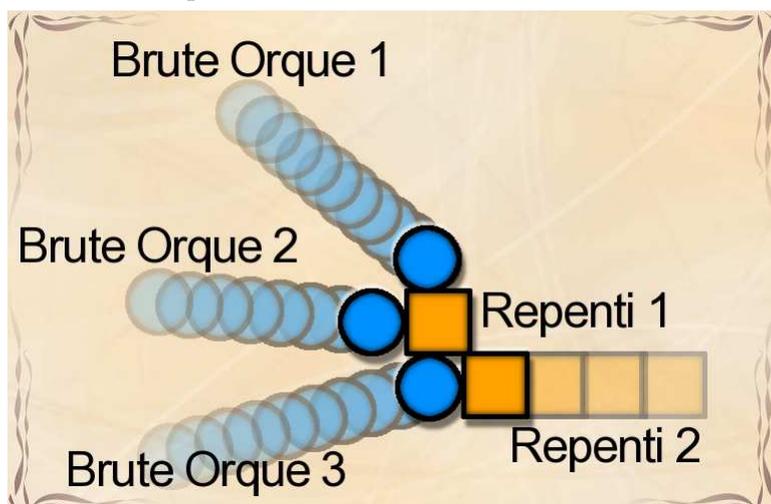
4.3.2 Séparation des mêlées

Une **mêlée** est un ensemble de combattants au contact.

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

À l'Âge des Escarmouches, seuls les **combats** sont résolus. Les **mêlées** sont donc séparées en **combats**. Un combattant n'affronte que les adversaires présents dans son combat. Cette séparation des **mêlées** en **combats** implique qu'un combattant ne combat que des adversaires qui étaient initialement à son contact, mais pas forcément tous.

Exemple :



Les brutes orques 1 à 3 chargent le repent 1, puis le repent 2 charge la brute orque 3. La mêlée va être séparée en 2 combats :

- *un premier qui oppose les brutes orques 1 et 2 contre le repent 1*
- *un deuxième qui oppose la brute orque 3 au repent 2. La brute orque 3 a donc chargé le repent 1 mais va combattre contre le repent 2.*

À l'issue de la séparation d'une **mêlée** en **combats**, chaque combattant doit disposer d'un adversaire.

Exemple : Dans l'exemple précédent, il n'est pas possible que les 3 brutes orques combattent contre le repent 1 alors que le repent 2 n'a pas d'adversaire.

Pour chaque mêlée, il faut déterminer le joueur qui pourra décider de sa séparation en combats. Les joueurs considèrent la plus grande valeur de DIS parmi les combattants de leur camp impliqués dans la mêlée. Ils y ajoutent ensuite la PUI de chacun des combattants de son camp impliqués dans la même mêlée. Le joueur qui obtient le plus grand total détermine la façon dont la mêlée est séparée en combats. En cas d'égalité, se référer à la règle d'Arbitrage (cf. p12 Test d'Arbitrage).

Exemple : Une mêlée est constituée de 3 brutes orques et de 2 repentis. La plus haute valeur de DIS des brutes est 2 et chaque brute a une PUI de 1 ce qui donne un total de 4. La plus haute valeur de DIS des repentis est 0 et chaque repentis a une PUI de 2 ce qui donne un total de 4. Les joueurs vont donc avoir recours à un test d'Arbitrage pour déterminer celui qui va pouvoir décider de la séparation de cette mêlée en 2 combats.

Les combattants n'ayant pas de caractéristique de DIS considèrent une DIS de -1.

Exemple : Les combattants qui disposent de la compétence Construct n'ont pas de caractéristique de DIS. Ils utilisent donc une DIS de -1 pour la détermination de la séparation de mêlée.

Exception : un mort-vivant peut utiliser sa PEU au lieu de sa DIS pour la détermination ce calcul.

4.3.3 Tour de parole

La phase de combat se déroule selon le principe du tour de parole. 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. p34 Résolution des combats). Une fois le combat résolu, c'est le tour de parole du joueur passif qui commence. Il devient donc joueur actif et son adversaire devient joueur passif. C'est à lui de choisir un combat non résolu.

L'alternance des tours de parole dure jusqu'à ce que tous les combats d'une mêlée aient été résolus. Ensuite, le joueur qui n'est le dominant choisit une nouvelle mêlée.

4.3.4 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 combat 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 ;
- le joueur DOIT répartir TOUS ses dés d'attaque entre ses adversaires.

Note : il est donc possible que des adversaires ne soient pas attaqués par le combattant, tant que ceux qui vont être attaqués n'ont pas plus d'un dé assigné à leur rencontre.

Un combat se résout toujours de la façon suivante :

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

4.3.4.1 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 d'arbitrage (cf. p12 Test d'Arbitrage).

4.3.4.2 Passe d'arme et retrait des pertes

4.3.4.2.1 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 **défenseur**.

L'**attaquant** effectue un test d'ATT en opposition avec la DEF du **défenseur** par dé réparti en attaque contre le **défenseur**.

4.3.4.2.2 Tests de défense

Une fois tous les tests d'attaque effectués, un **défenseur** qui a placé des dés en défense 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. Il est donc possible que des dés de défense soient perdus si le défenseur a plus de dés de défense qu'il ne subit d'attaques.

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 sa défense.

Chaque défense réussie du **défenseur** annule l'attaque correspondante.

4.3.4.2.3 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 du **défenseur**. Il est lu dans le BIDULE.

Ensuite, si le **défenseur** avec des dés en attaque, il devient **attaquant**. Les rôles sont inversés et les attaques étant simultanées, si le **défenseur** a été tué ou blessé, il peut attaquer sans malus.

4.3.4.2.4 Retrait des pertes

Lorsque les deux camps ont effectués leurs tests de dégâts effectués, les combattants éliminés sont retirés de la table de jeu.

4.3.4.3 Issue du combat

A l'issue d'un combat, un combattant qui n'est plus au contact avec des adversaires avec qui il vient de se battre peut effectuer un mouvement de poursuite : il effectue soit une action de marche, soit une action d'engagement, dans les deux cas, 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. Le joueur dont c'était le tour de choisir un nouveau combat ne perd cependant pas son droit. Il désignera un combat dès qu'aucun combat du à une poursuite ne doit être immédiatement résolu.

Néanmoins, 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.

À la suite d'un mouvement de poursuite de type assaut, il est obligatoire de séparer la mêlée formée en combats. Ceci est effectué selon la méthode précédemment décrite.

4.4 Phase d'entretien

Si un joueur doit nommer un nouveau Commandeur parce que le sien a été éliminé, il le nomme dans cette phase, avant la résolution des effets négatifs (cf. p37 Perte du Commandeur).

4.4.1 Effets négatifs

Ensuite, les joueurs résolvent les effets négatifs : compétence Éphémère/X, perte des PT non utilisés, etc.

4.4.2 Effets positifs

Les effets positifs sont ensuite résolus : compétences Régénération/X, Soins/X, Mécanicien/X, tests de ralliement (cf. p.44 Test de ralliement), récupération mystique (cf. p49 La récupération mystique).

4.4.3 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. p46 Les mystiques).

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 récitée 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 un maximum de formules égal à son rang lors d'une même phase d'entretien.

L'entretien peut être présenté sous la forme **Entretien/X**.

X est alors une condition supplémentaire à vérifier pour pouvoir maintenir la formule. Sauf mention explicite contraire, la condition concerne l'auteur de la formule.

Exemple : Entretien/Immobile signifie que l'auteur devait rester immobile pendant le tour pour entretenir la formule.

4.5 Fin de tour

Le tour de jeu est terminé : un nouveau tour commence...

5 – Commandeur et commandement

5.1 Le Commandeur

Le **Commandeur** est l'Incarné désigné par le joueur dans sa liste d'armée pour prendre ce rôle. C'est lui qui conduit les troupes au combat et qui mène la stratégie de l'armée.

C'est la discipline du Commandeur qui est utilisée pour déterminer le Tacticien (cf. p25 Détermination du Tacticien). C'est aussi le Commandeur qui génère et utilise les points de tactique (cf. p25 Points de tactique). Le choix du Commandeur est donc crucial.

Si le joueur enrôle plusieurs Incarnés dans son armée, il doit indiquer son Commandeur lors du déploiement.

On ne peut changer de Commandeur au cours d'une partie que s'il meurt ou s'il passe en déroute (cf. p44 Déroute).

5.2 Perte du Commandeur

Lorsque le Commandeur est éliminé :

- 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 (cf. p25 Détermination du Tacticien) ;
- à la fin de la phase d'entretien, le joueur qui a perdu son Commandeur en désigne un nouveau. Ce nouveau Commandeur sera obligatoirement un Incarné si le joueur en possède un vivant qui n'est pas en déroute, sinon, c'est une figurine non Incarné de son choix ;
- le joueur ne dispose d'aucun PT et ne peut utiliser aucune tactique tant qu'il ne dispose pas à nouveau d'un Commandeur.

5.3 Les tactiques

Le Commandeur est celui qui génère les tactiques en utilisant ses Points de Tactique (PT). Il doit être en capacité de le faire et donc ne doit pas être éliminé ou en déroute.

Il existe deux types de tactiques :

- les tactiques d'activation : ces tactiques modifient le cours normal des activations durant un tour de parole. Elles sont utilisables pendant la phase d'activation. Les tactiques d'activation sont décrites ci-dessous ;
- les tactiques d'armée : chaque armée dispose de tactiques spécifiques qui sont décrites dans son livre d'armée.

5.3.1 Règles fondamentales de l'utilisation des tactiques

Il existe trois règles qui encadrent l'utilisation des tactiques :

- une tactique ne peut être utilisée qu'un nombre de fois égal au rang du Commandeur par tour ;
- un combattant ne peut être affecté que par une seule tactique par tour ;
- un joueur ne peut utiliser qu'une seule tactique par tour de parole.

5.3.2 Les tactiques d'activation

Une tactique est définie par plusieurs paramètres :

- **la nature** : active ou réactive. Une tactique active ne peut être utilisée que par le joueur actif. Une tactique réactive ne peut être utilisée que par le joueur passif ;
- **le coût** : c'est le nombre de PT (cf. p25 Points de tactique) 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.

5.3.2.1 Temporisation

Nature : active

Coût : 2

Effet : cette tactique 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. Suite à l'utilisation de cette tactique, l'adversaire bénéficie immédiatement d'un refus.

5.3.2.2 Ruée

Nature : actif

Coût : 3

Effet : cette tactique se déclare au début du tour de parole. Après avoir activé une carte de la tête de séquence, le joueur active une seconde carte de la tête de séquence.

Afin d'être activé, chaque combattant de cette seconde carte doit effectuer un test d'INI de difficulté 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. Sa carte conserve donc sa place dans la séquence.
- Si le test est réussi, le combattant est activé normalement.

Note : un adversaire n'est pas obligé de dévoiler sa première carte pour justifier l'INI qui détermine la difficulté du test.

5.3.2.3 Interception

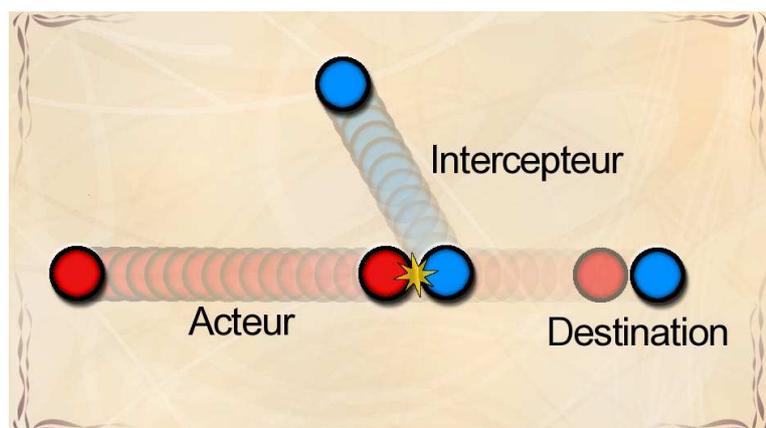
Nature : réactif

Coût : 2

Effet : une interception est déclarée par le joueur passif lorsque le joueur actif annonce le déplacement d'un combattant de plus de MOU/2 cm. Ce combattant est désigné comme l'**acteur**. L'acteur est déplacé de MOU/2 cm. Le joueur passif désigne un combattant en attente qu'il contrôle, remplissant les conditions pour effectuer une charge sur l'acteur. Ce combattant est l'**intercepteur**.

L'intercepteur effectue au choix un test d'INI ou de MOU avec la caractéristique respective de l'acteur comme difficulté. En cas de réussite, l'intercepteur effectue une charge sur l'acteur et son activation est terminée. L'acteur peut ensuite terminer son activation. En cas d'échec, l'intercepteur reste en attente et l'acteur effectue son déplacement et peut ensuite terminer normalement son activation.

Exemple : résolution d'une interception



L'acteur est déplacé de MOU/2cm sur sa trajectoire puis l'intercepteur effectue une charge sur l'acteur.

Spécial : une interception réussie est une charge donc un intercepteur peut utiliser les compétences Tir d'assaut OU Assassin. Si l'acteur est éliminé suite à l'utilisation d'une de ces compétences, l'intercepteur peut poursuivre son déplacement dans la limite de son potentiel de mouvement. Un assaut consécutif à ce déplacement est un engagement.

5.3.2.4 Vigilance

Nature : actif

Coût : X

Effet : cette tactique se déclare au début du tour de parole. Le joueur désigne X (minimum 1) combattant(s) d'une 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 ;
- L'adversaire bénéficie immédiatement d'un refus.

Lors d'un tour de parole ultérieur, chacun des combattants encore en attente et représenté par la carte en réserve pourra être activé :

- pendant un tour de parole du joueur : il est activé de façon normale. Tous les combattants en attente représentés par cette carte sont activés lors de ce tour de parole ;
- pendant un tour de parole de l'adversaire après la déclaration de l'action d'un combattant adverse : il peut tenter de s'activer au choix, avant l'acteur ou pendant son déplacement. Il doit effectuer 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 effectuée la caractéristique correspondante à celle du vigilant choisie. 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 à la manière d'une interception si l'acteur est en déplacement.

5.3.2.5 Passage en force

Nature : actif

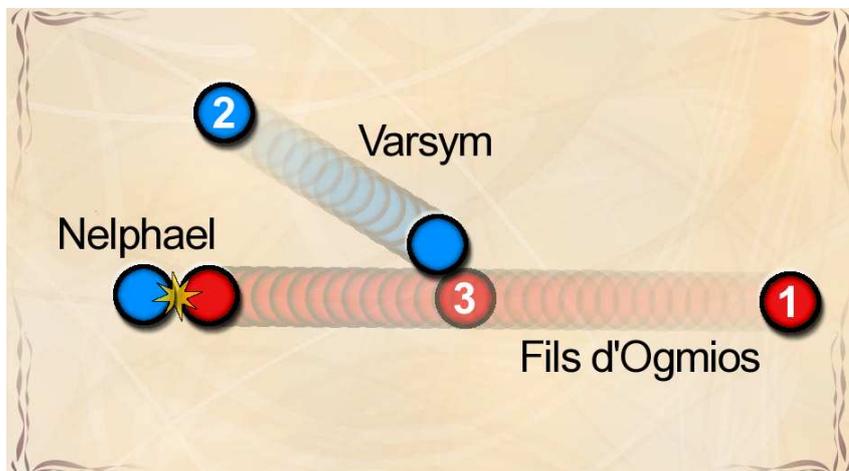
Coût : 1

Effet : cette tactique 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 disposés de telle sorte à ce qu'ils ne trouvent plus sur le passage de l'acteur et celui-ci poursuit son activation.

Si le test est un échec, l'activation de l'acteur est terminée. Si l'acteur effectuait un assaut, le ou les combattants adverses sont considérés comme assaillis selon le type d'assaut. Si l'acteur effectuait une course, les combattants adverses ne sont pas considérés comme assaillis et sont disposés de manière à ne pas être au contact de l'acteur.

Exemple :



Un Fils d'Ogmios (MOU 15 INI 3 FOR 11) en position 1 déclare une charge sur Nelphaëll. Un Varsym (MOU 12,5 INI 5 FOR 8) en position 2 déclare une interception sur le Fils d'Ogmios. Le Fils d'Ogmios est déplacé de MOU/2 en position 3. Le Varsym concentre son INI d'un point et effectue un test d'INI de 6 contre l'INI de 3 du Fils d'Ogmios. Le test d'interception du Varsym de difficulté 2+ est réussi. Le Fils d'Ogmios déclare un passage en force avec sa FOR de 11 contre la FOR de 8 du Varsym. Le passage en force est donc un test de FOR 11 contre une difficulté de 10 car le Fils d'Ogmios force le passage contre un seul combattant. Le test est réussi sur un jet à 3+. Le Varsym est déplacé légèrement pour permettre le passage du Fils d'Ogmios qui termine sa charge sur Nelphaëll.

5.3.2.6 À couvert

Nature : réactive

Coût : 2

Effet : cette tactique se déclare lorsqu'un combattant est la cible d'un tir, qu'il est libre et en attente. Le test est lu une colonne plus à gauche, ainsi que le test de FOR qui s'ensuit, le cas échéant.

Une fois le tir résolu, le combattant est activé et effectue un mouvement d'esquive. Il n'est pas possible d'utiliser cette tactique suite à un tir d'assaut.

5.4 Le commandement

Certains combattants disposent d'un charisme particulier qui en font des meneurs d'hommes remarquables, ce sont les **commandants**. Ces combattants disposent des compétences **Commandement**, **Musicien** ou **Porte-étendard**.

5.4.1 Zone de galvanisation

Un commandant dispose d'une **zone de galvanisation (ZG)** qui s'étend autour de lui sur une distance de 15 cm multipliée par son rang. Cette zone s'étend aux paliers adjacents à celui du commandant. Tous les autres combattants amis présents dans cette ZG bénéficient d'un bonus qui dépend du type de commandant. Ce bonus peut porter sur le COU, la DIS ou la PEU.

Cas particulier 1 : seul un commandant effrayant fait bénéficier d'un bonus de PEU.

Cas particulier 2 : seul un combattant effrayant bénéficie d'un bonus de PEU.

5.4.2 Commandant

Un combattant qui dispose de la compétence Commandement est communément appelé **le commandant**. Le commandant est souvent le Commandeur d'une armée, mais ce n'est pas une obligation.

Les combattants amis dans la ZG d'un commandant augmentent leur DIS, COU (PEU) d'un nombre égal au rang du commandant. Seul un commandant disposant d'une caractéristique de PEU peut faire bénéficier d'un bonus de PEU.

Ce bonus ne permet pas de dépasser les valeurs de DIS, COU (PEU) du commandant.

Chaque combattant bénéficie en premier du bonus octroyé par un musicien et/ou un porte-étendard puis le bonus apporté par un commandant.

Exemple : Agonn l'argent est doté de la compétence Commandement, il s'agit donc d'un commandant. Il est doté d'un COU de 6 et d'une DIS de 4 mais n'a pas de score de PEU. Il est de rang 1 donc tous les combattants amis à 15 cm ou moins de lui bénéficient d'un bonus de +1 COU et +1 DIS. Cette augmentation ne permet pas de dépasser COU 6 et DIS 4.

5.4.3 Musicien (MUS)

Un musicien dispose d'une ZG qui s'étend autour de lui sur une distance de 15 cm multipliée par son rang. Les combattants amis dans la ZG d'un musicien augmentent leur COU (PEU) de 1.

Seul un musicien disposant d'une caractéristique de PEU peut augmenter la PEU de combattants amis.

Ce bonus n'est pas cumulatif si un combattant est dans la zone de galvanisation de plusieurs musiciens.

Exemple : le musicien du Lion est doté de la compétence Musicien et d'un COU de 4 mais ne dispose pas d'un score de PEU. Il est de rang 1 donc tous les combattants amis à 15 cm ou moins de lui bénéficient d'un bonus de +1 COU. Cette augmentation de COU n'est pas limitée.

5.4.4 Porte-étendard (PE)

Un Porte-étendard dispose d'une ZG qui s'étend autour de lui sur une distance de 15 cm multipliée par son rang.

Les combattants amis dans la ZG d'un Porte-étendard augmentent leur DIS de 1.

Ce bonus n'est pas cumulatif si un combattant est dans la zone de galvanisation de plusieurs Porte-étendard.

Exemple : le porte-étendard du Lion est doté de la compétence Porte-étendard et d'une DIS de 4. Il est de rang 1 donc tous les combattants amis à 15 cm ou moins de lui bénéficient d'un bonus de +1 DIS. Cette augmentation de DIS n'est pas limitée.

5.4.5 État-major (EM)

Les commandants peuvent former un **état-major (EM)**. Un état-major comprend toujours un commandant et un Musicien et/ou un Porte-étendard.

L'EM est formé selon les conditions suivantes :

- le Musicien et le Porte-étendard doivent être de rang inférieur ou égal au rang du commandant ;
- le commandant doit se trouver simultanément dans la ZG du Musicien et dans la ZG du Porte-étendard.

Lorsqu'un EM est constitué, tout combattant ami dans la ZG de l'un des membres de l'état major bénéficie des bonus de chaque membre de l'EM.

Dans le cas où l'EM est constitué d'un commandant, d'un musicien ET d'un porte-étendard, on parle d'**état-major complet**. Le musicien d'un EM complet procure un bonus de +2 COU (PEU) au lieu de +1 et le porte-étendard procure un bonus de +2 DIS au lieu de +1.

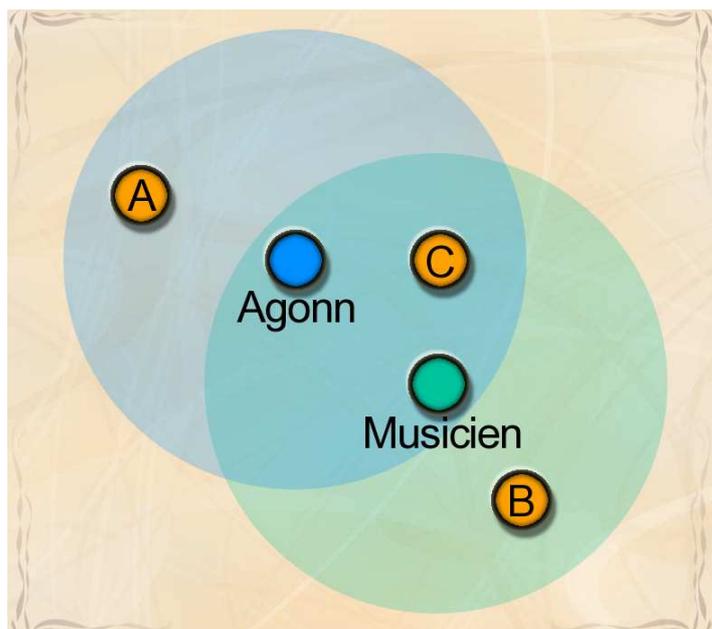
Seul un EM dont tous les membres disposent d'une caractéristique de PEU peut augmenter la PEU de combattants amis.

Lors de la constitution de la pile d'activation, un joueur représente les membres d'un EM par la seule carte de leur commandant. Les membres d'un EM sont activés simultanément. Un Musicien et un Porte-étendard peuvent être représentés par la carte de l'un des deux et être activés simultanément sans la présence d'un commandant.

Lorsqu'un Musicien faisant partie de l'EM du Commandeur est éliminé, ce dernier perd immédiatement un PT s'il dispose encore d'au moins un PT.

Un commandant en déroute est toujours représenté par la carte de l'EM mais n'est plus considéré comme faisant partie de l'EM. Il ne procure plus de bonus dans sa ZG et sa ZG ne fait plus partie de la ZG de l'EM.

Exemple d'état-major:

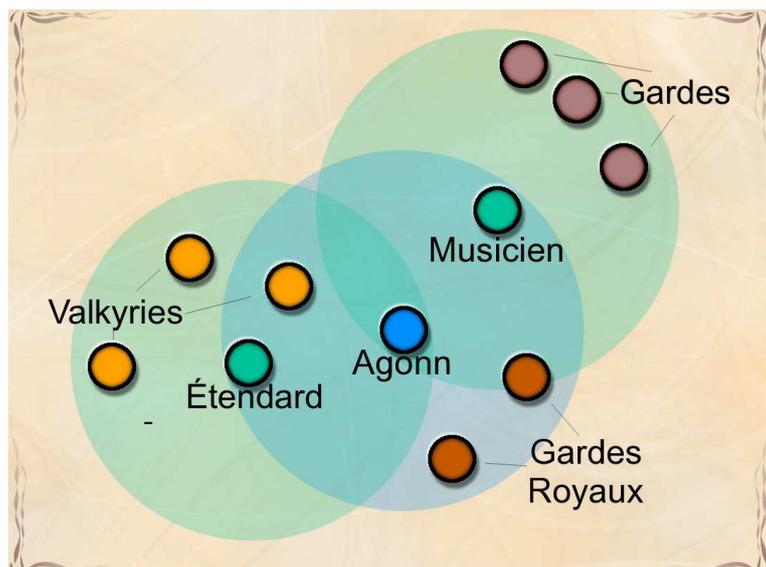


Agonn (COU 6 DIS 4) se trouve à moins de 15 cm d'un Musicien (COU 4 DIS 2). Ils sont mutuellement dans la ZG l'un de l'autre et constituent donc un EM.

Trois gardes (COU 4 DIS 2) se trouvent à moins de 15cm d'Agonn ou du Musicien, ils sont donc présents dans l'union des ZG.

- *Agonn bénéficie de +1 COU grâce au Musicien. Il a donc COU 7 DIS 4.*
- *Le Musicien bénéficie de +1 COU et +1 DIS dans la ZG d'Agonn. Il a donc COU 5 DIS 3 ce qui ne dépasse pas les valeurs d'Agonn.*
- *Les trois gardes d'Alahan bénéficient de +2 COU et +1DIS. Ils ont donc COU 6 DIS 3.*

Exemple d'état-major complet :



Agonn étant de rang 1, il procure un bonus de +1 COU, DIS. Agonn se trouve à moins de 15cm du Porte-étendard et à moins de 15 cm du Musicien. L'EM est donc complet et tous les combattants amis à moins de 15 cm de l'un des membres de l'EM bénéficient de +2 COU, DIS.

- Agonn a donc COU 8 DIS 6 (+2COU /DIS de l'EM).
- Le Musicien et le Porte-étendard ont COU 5 DIS 3 (+1 COU/DIS d'Agonn).
- Les trois gardes (COU 4 DIS 2) ont COU 7 DIS 5 (+2 COU/DIS de l'EM puis +1COU/DIS d'Agonn).
- Les trois Valkyries (COU 5 DIS 3) ont COU 8 DIS 6 (+2COU/DIS de l'EM puis+1COU/DIS d'Agonn).
- Les 2 Gardes Royaux (COU 7 DIS 5) ont COU 9 DIS 7 (+2 COU +2 DIS de l'EM mais le bonus d'Agonn n'est pas pris en compte car les valeurs de COU et de DIS après bonus de l'EM sont supérieures ou égales aux caractéristiques d'Agonn).

6 - La Peur

Des combattants qui disposent d'une caractéristique de PEU sont des **combattants effrayants**. Un combattant effrayant est **immunisé** à la peur provoquée par des combattants ayant une PEU inférieure ou égale à la sienne.

Exception : la compétence Mort-vivant.

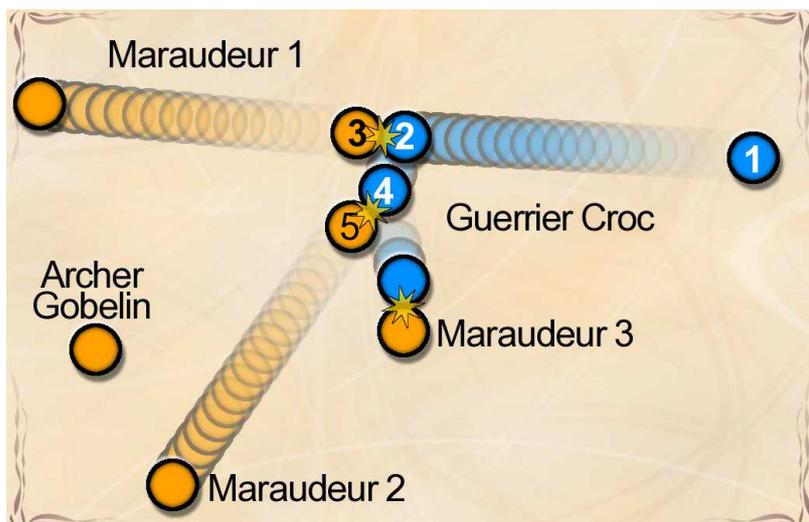
6.1 Défi effrayant

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

Un défi effrayant est un défi PEU/COU effectué par le combattant effrayant contre le combattant qu'il effraie, appelé le **résistant**.

- Si le résistant gagne le défi, l'action en court 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 la cible de l'assaut, il passe en **déroute**. S'il était en attente, l'assaillant choisit si le résistant reste sur place ou s'il fuit (*Exception* : la compétence Fanatisme). S'il fuit, le combattant effrayant est placé à son contact puis le résistant effectue une course dans la direction opposée au parcours du combattant effrayant. Ensuite, l'assaillant peut 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. Si la cible a déjà été activée, elle reste sur place, quoi qu'il arrive.

Exemple :



Un Guerrier Croc en position 1 déclare une charge sur le Maraudeur 1 en position 3. Un défi effrayant a lieu entre le Guerrier Croc (PEU 3) et le Maraudeur 1 (COU 0).

Le Guerrier Croc réussit un jet PEU 3 contre COU 0 sur du 2+. Le Maraudeur rate un test COU 0 contre PEU 3 sur du 5+. Le Maraudeur 1 passe donc en déroute et le joueur Loup choisi que le Maraudeur qui n'a pas encore été activé est activé immédiatement et fuit. Le Guerrier Croc peut donc poursuivre sur le Maraudeur 2 en position 5.

Un nouveau défi effrayant a lieu entre le Guerrier Croc et le Maraudeur 2. Dans les mêmes conditions que précédemment, le Guerrier Croc remporte le défi effrayant et le Maraudeur 2 fuit.

Finalement le Guerrier Croc poursuit sur le Maraudeur 3. Cette fois, le Guerrier Croc échoue à son test de PEU 3 contre COU 0 et donc le Maraudeur 3 n'est pas en déroute et l'activation du Guerrier Croc se termine.

6.2 Déroute

Un combattant est en **déroute** lorsqu'il perd un défi effrayant.

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.

Exemple : Il ne peut pas utiliser la compétence Soins/X.

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 considéré comme étant éliminé.

Si le **Commandeur est en déroute**, les conséquences sont les mêmes qu'en cas de perte du Commandeur.

6.3 Test de ralliement

À la fin de chaque tour, lors de la résolution des effets positifs, un combattant en déroute effectue un **test de ralliement**. C'est un test de COU ou DIS au choix du joueur qui contrôle le combattant en déroute. La difficulté d'un test de ralliement est toujours de 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.

Si ce test est un échec, le combattant est toujours en déroute et pourra essayer de se rallier au tour suivant. Si le test est réussi, le combattant pourra agir normalement au tour suivant.

Rappel : un combattant en déroute subit un malus de -1 à toutes ses caractéristiques sauf MOU. Plus particulièrement, il subit -1 COU et -1DIS pour la résolution du test de ralliement.

7 - Le Vol

7.1 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 un MOU de 7,5 / 15. Il a donc un MOU terrestre de 7,5 cm et un MOU aérien de 15 cm.

7.2 Paliers d'altitude

Le champ de bataille est partagé en trois 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. 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.

7.3 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.

Exemple : un Etincelant (MOU 10/15) est invoqué au palier 0. Lors de son activation, il souhaite passer au palier 1. Il considère son MOU aérien auquel on soustrait cinq pour le changement de palier. Il a donc 10 de MOU et peut effectuer une course de 20 cm qui l'amène au palier 1.

On dit d'un combattant qui passe du palier 1 au palier 0 qu'il **atterrit**.

7.4 Assauts et paliers

7.4.1 Charge en piqué

Un combattant qui effectue une charge d'un palier au palier immédiatement 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 est appelée **charge en piqué**.

Exemple : l'Etincelant (MOU 10/15) est au palier 1 et souhaite effectuer une attaque en piqué sur un Zombie en Armure au palier 0. Il considère son MOU aérien auquel il soustrait 5 cm. Il a donc 10 de MOU ce qui lui permet de faire une charge de 20 cm sur le zombie. Pour le combat qui s'ensuit, l'étincelant bénéficie de +2 INI/ATT/FOR.

7.4.2 Interception

Lorsqu'un combattant effectue un assaut en changeant de palier, il ne peut être intercepté (cf. p38 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.

7.5 Paliers et effets de jeu

Sauf mention explicite, 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 (cf. 40 Zone de galvanisation), de contrôle (cf. p46 Généralités sur les mystiques) et de contrôle d'objectif (cf. p55 Contrôle d'objectif) s'étendent aux paliers adjacents du combattant qui les génèrent.

7.6 Cible et palier

Lorsqu'une figurine prend pour cible 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 mention explicite, il est impossible de prendre pour cible d'un tir, sortilège ou miracle, un combattant situé à deux paliers d'écart.

8 – Les mystiques

8.1 Généralités sur les mystiques

Les mystiques influencent de manière originale le cours des événements d'une bataille. Il y a deux grands courants mystiques : les magiciens et les fidèles. Ces deux courants ont une base commune et quelques spécificités.

Tout combattant qui possède les compétences Magicien ou Fidèle est un **Mystique**.

L'énergie mystique utilisée par les mystiques est composée d'**unités mystiques (UM)**. La caractéristique **mystique (MYS)** d'un mystique est indiquée au niveau de la compétence magicien ou fidèle. Un mystique possède une **zone de contrôle (ZC)** qui s'étend autour de lui sur une distance de 15 cm par niveau du rang du mystique. Chaque mystique est déployé avec un nombre d'UM égal à sa MYS.

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 pour constituer son recueil personnel.

La somme des niveaux des formules d'un mystique doit être égale au plus à **MYS multipliée par deux**.

8.2 Les magiciens

Les **magiciens** 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. On dit que les magiciens maîtrisent la **magie**.

Sa caractéristique mystique MYS est appelée pouvoir (POU) et ses unités mystiques (UM) sont des **gemmes**. Réciter un sort constitue une **incantation** et nécessite des gemmes d'un ou plusieurs éléments. Un magicien ne peut lancer que les sorts dont il maîtrise tous les éléments.

Les formules mystiques que peuvent réciter les magiciens sont appelées **sorts ou sortilège**. Un sort est contenu dans un recueil mystique appelé **grimoire**. Les grimoires regroupent les sorts d'un élément (feu, eau, ...) ou d'une voie de magie (Hermétisme, Technomancie, etc.).

Pour constituer son grimoire personnel, un magicien a accès aux sorts :

- du grimoire de Primagie ;
- des grimoires des éléments indiqués sur sa carte de référence ;
- des grimoires des voies de magie indiquées sur sa carte de référence. Il ne peut alors choisir que les sorts d'un élément indiqué sur sa carte de référence.

8.3 Les fidèles

Les **fidèles** utilisent leur propre ferveur spirituelle et celle des croyants de leur armée à proximité pour exécuter les miracles de leur divinité et influencer sur le cours des batailles. Un fidèle possède la compétence Fidèle. On dit que les fidèles maîtrisent la **divination**. Tout combattant qui dispose d'une caractéristique de DIS est considéré comme étant un **croyant**.

Sa caractéristique mystique MYS est appelée foi (FOI) et ses unités mystiques (UM) sont des points de **Foi Temporaire (FT)**. Réciter un miracle constitue un **appel** et nécessite de la **FT**.

Les formules mystiques que peuvent réciter les fidèles sont appelées **miracles**. Un miracle est contenu dans un recueil mystique appelé **litanie**. Les litanies regroupent les miracles par Voie (Lumière, Ténèbres,...) ou par divinité (Merin, Vile-Tis, etc.).

Pour constituer sa litanie personnelle, un fidèle a accès aux miracles :

- de la litanie Universelle ;
- de la litanie de la voie d'alliance de son armée ;
- des litanies indiquées sur sa carte de référence.

8.4 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 :

- il indique la place qu'il prend dans le recueil personnel du mystique. 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 l'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 une ou plusieurs UM supplémentaire(s). Chaque UM ainsi dépensée permet au mystique de lancer un dé supplémentaire pour le test, augmentant ainsi ses chances de réussite. Un seul dé est pris en compte pour déterminer le résultat du jet, au choix du joueur qui contrôle le mystique.

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

- la mention X tours signifie que la formule mystique fait effet jusqu'à la fin du Xème tour à partir du tour en cours (considéré comme étant le « tour 1 »). Néanmoins, une telle formule mystique peut être prolongée à nouveau pour X tours lors de la phase d'entretien du dernier tour où elle fait effectivement effet. Pour cela le mystique doit consommer une nouvelle fois 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 une fréquence *unique*. Elles ne peuvent être lancées avec succès et donc prendre effet qu'une seule fois par partie. Elles ne peuvent être entretenues, sauf mention explicite.

8.5 Règles fondamentales des effets mystiques

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

Exemple : le sort de *Soin Mineur* permet de soigner un PV. Il n'est pas possible de lancer ce sort deux fois avec succès sur un combattant.

Lorsqu'un mystique est éliminé et retiré de la table de jeu, tous les effets de ses formules mystiques sont immédiatement dissipés.

Exemple 1 : Méliador a invoqué un puissant élémentaire de Lumière. Lorsque Méliador est éliminé, l'élémentaire de Lumière est immédiatement retiré de la table de jeu.

Exemple 2 : Velrys lance le sort *Fureur des Ecorchés* sur un Tyran de Vile-Tis. Lorsque Velrys est éliminé, le Tyran de Vile-Tis ne bénéficie plus des effets du sort *Fureur des Ecorchés*.

8.6 Contrer une formule mystique

Il est possible d'empêcher la résolution d'une formule mystique. On fait alors appel au **contre**. Juste après que l'**appelant** ne dépense des UM supplémentaires pour réciter une formule, un mystique adverse (le **contreur**) peut tenter de le contrer.

Les trois conditions suivantes doivent être remplies :

- le contreur est de même type (c'est-à-dire magicien ou fidèle) que l'appelant ;
- l'appelant doit se situer dans la zone de contrôle du contreur ;
- le contreur doit posséder une ligne de vue sur l'appelant.

Le contreur dépense alors autant d'UM que le rang de l'appelant. Il effectue ensuite un test de MYS de difficulté égale au MYS de l'appelant. Le contreur peut dépenser autant d'UM supplémentaires qu'il le souhaite pour lancer autant de dés supplémentaires pour ce test.

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 la *magie instinctive* ne peut jamais effectuer de contre. Il ne peut pas non plus être la cible d'un contre.

8.7 Des modificateurs pour les mystiques

Un mystique au corps à corps subit un **malus de déconcentration** : il subit un modificateur de -1 à sa caractéristique 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. Il ne subit aucun malus si les cibles sont au contact et/ou s'il se cible lui-même.

8.8 La récupération mystique

8.8.1 Récupération des magiciens

Un magicien récupère POU + son rang en gemmes lors de la phase d'entretien.

Les gemmes sont conservées d'un tour sur l'autre dans la réserve mystique du magicien, qu'on appelle **réserve de mana**. Cette réserve peut contenir un nombre de gemmes égal à $POU \times 2$.

Chaque gemme de la réserve de mana d'un magicien peut être considérée comme une gemme de n'importe quel élément parmi ceux qu'il maîtrise.

8.8.2 Récupération des fidèles

Un fidèle récupère MYS + X FT lors de la phase d'entretien.

X est égal au nombre de croyants amis de la même armée situés dans sa zone de contrôle, divisé par 3, arrondi au supérieur.

Les croyants sont des combattants qui possèdent une caractéristique de DIS. Le mystique compte dans ce calcul à moins de ne pas disposer de DIS. Les points de FT ne se conservent pas d'un tour sur l'autre. Ils sont conservés dans la réserve mystique du fidèle, qu'on appelle **réserve de foi**. Cette réserve n'a pas de limite de contenance.

8.9 Les mystiques-guerriers

Les mystiques-guerriers sont des combattants dotés d'une caractéristique 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 les compétences contre-attaque et immunité/déconcentration ;
- un mystique-guerrier peut, lors de son activation, cumuler une course, un assaut ou un tir avec une action mystique. Les formules peuvent être récitées avant et/ou après l'assaut ou le tir

(exemple : un magicien Mystique-Guerrier peut lancer un sort, courir puis lancer un sort à nouveau) ;

- la somme des niveaux des formules que peut contenir le recueil personnel d'un mystique-guerrier est égale à **MYS** (au lieu de $MYS \times 2$) ;
- un mystique-guerrier **magicien** récupère **MYS UM** (au lieu de $MYS + \text{rang UM}$) ;
- un mystique-guerrier **fidèle** récupère **rang + X UM** (au lieu de $MYS + X \text{ UM}$).

8.10 Combattants invoqués

Un combattant peut être invoqué par magie ou par divination, on le nomme **invoqué**. L'auteur de la formule en question est appelé **invocateur**.

Un combattant est toujours invoqué au contact de son invocateur. S'il n'y a pas la place nécessaire pour disposer l'invoqué ainsi, l'invocation ne peut être effectuée. Dans tous les cas, l'invoqué reste en jeu tant que dure la formule qui a permis de l'invoquer. La somme des PUI des invoqués qu'un même mystique peut contrôler ne peut pas être supérieure à son rang multiplié par deux.

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

Un 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 sauf mention contraire.

Le sort d'invocation d'un combattant peut porter la mention **entretien/X** ou X est alors un coût en UM. Si le mystique ne peut ou ne veut payer ce coût, le combattant invoqué disparaît lors de la phase d'entretien. Il n'est pas considéré comme une perte.

Un combattant invoqué doit respecter les limitations utilisées.

Exemple : Il n'est pas possible d'invoquer un combattant de rang 3 si le format ne permet pas le recrutement des combattants de rang 3.

9 - Les 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 la 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 !

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 !

9.1 Paramètres d'un scénario

9.1.1 La taille de la table

Il est recommandé de jouer à l'Âge des Escarmouches sur des tables carrées de 90*90 cm ou 120*120 cm.

9.1.2 Décors

Sauf précision contraire, le nombre de décors doit être compris entre :

- 3 et 4 pour une table de 75*75 (200PA) ;
- 5 et 8 pour une table de 90*90 (200 à 400PA) ;
- 8 et 10 pour une table de 120*120 (400 à 600PA).

9.1.3 Durée

Une partie dure un nombre maximum de tours de jeu qui dépend du format joué. En général, la partie se termine à la fin d'un nombre de tours égal au chiffre des centaines du format choisi plus deux tours, soit quatre tours en 200PA, cinq tours en 300PA, etc. Si une durée fixe est indiquée sur le descriptif d'un scénario, c'est cette durée qu'il faut prendre en lieu et place de la durée standard.

9.1.4 Déploiement

Chaque joueur peut lors du tour de déploiement, positionner ses troupes uniquement dans une zone particulière de la table de jeu qu'on appelle **zone de déploiement**. Cette zone est indiquée sur chaque scénario. Sauf mention contraire, à chaque camp correspond un bord de table, opposé au camp adverse.

9.1.4.1 Bataille/X

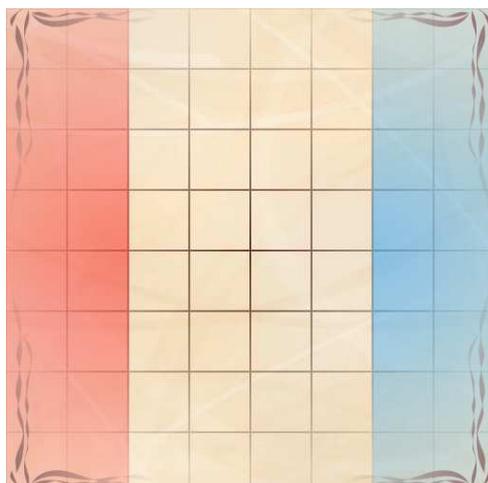
C'est le type de déploiement le plus courant.

La zone de déploiement de chaque joueur s'étend sur X cm depuis son bord de table.

Généralement, X dépend de la taille de table de jeu :

- 75cm*75cm : 20cm ;
- 90cm*90cm : 30cm ;
- 1m20*1m20 : 35cm.

Exemple :



La zone bleu de droite correspond à la zone de déploiement du joueur A et la zone rouge de gauche correspond à la zone de déploiement du joueur B.

9.1.4.2 Défense/X/Y

Un joueur joue le rôle du **défenseur** et l'autre joueur est l'**attaquant**.

La zone de déploiement du défenseur est un carré de X cm de côté au milieu de sa moitié de table.

Généralement, X dépend de la taille de table de jeu :

- 75cm*75cm : 20cm
- 90cm*90cm : 25cm
- 1m20*1m20 : 30cm

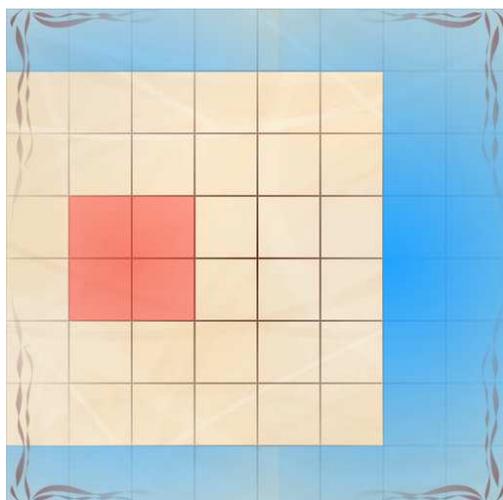
La zone de déploiement de l'attaquant se situe sur toute la table à Y cm de tout point de la zone de déploiement du défenseur.

Généralement, Y dépend de la taille de table de jeu :

- 75cm*75cm : 20cm
- 90cm*90cm : 25cm
- 1m20*1m20 : 30cm

Lorsque le scénario est indiqué Défense centrale X/Y, la zone de déploiement du défenseur est située au centre de la table. L'attaquant se déploie donc tout autour à Y cm.

Exemple d'un déploiement défense X/Y :



La zone grisée au centre est la zone déploiement du défenseur.
La zone grisée le long des bords de table est la zone de déploiement de l'attaquant.

9.1.4.3 Battue

Battue s'ajoute à un autre type de déploiement et correspond à une contrainte sur le déploiement des combattants. Chaque combattant doit être déployé à exactement MOU d'un combattant ami représenté par une carte différente. Si un combattant ne peut pas respecter cette condition, il est déployé en respectant au mieux celle-ci.

Les éclaireurs, les servants d'artillerie et les machines de guerre ne sont pas concernés par cette contrainte de déploiement.

Aucun combattant adverse, même ceux qui disposent de possibilités particulières, ne peut être déployé dans une zone de déploiement adverse de type Battue.

Exemple : la compétence Éclaireur

9.1.5 Situation

Description du champ de bataille au début de la partie. Elle détaille par exemple la présence de décors ou de combattants neutres particuliers et obligatoires pour jouer le scénario.

9.1.6 Objectifs et conditions de victoire

Il existe deux types d'objectifs : l'**objectif temporaire** et l'**objectif final** :

- un objectif temporaire est pris en compte à la fin de la phase d'entretien de chaque tour,
- un objectif final est pris en compte lors de l'accomplissement d'un événement.

Chaque objectif permet d'obtenir des **points de scénarios (PS)**. Sauf mention contraire, en cas d'égalité sur la réalisation d'un objectif, les joueurs gagnent tous les PS de l'objectif.

La **condition de victoire** s'exprime par un nombre de PS à atteindre. Le premier joueur qui atteint ce nombre de PS remporte la victoire. Il est possible que plusieurs joueurs remplissent la condition de victoire en même temps, la partie se solde alors par un match nul.

Si à la fin du dernier tour de jeu, aucun joueur ne dispose du nombre de PS nécessaire pour remplir la condition de victoire, c'est le joueur qui dispose du plus de PS qui remporte la partie.

9.1.7 Description du scénario

Description d'éventuelles règles spécifiques non indiquées dans la partie situation.

9.2 Règles des scénarios

9.2.1 Terrains encombrés et infranchissables

Il existe des terrains sur lesquels les déplacements des combattants sont plus difficiles. Certaines zones de la table de jeu peuvent ainsi être définies comme **terrain encombré** ou **terrain infranchissable**. Lors d'un déplacement sur un terrain encombré, un centimètre parcouru compte pour deux centimètres.

Exemple : un paladin est doté de MOU 10. Il effectue une course pour traverser un marécage donc son potentiel de mouvement est de 20 cm. Il se trouve à 4 cm du marécage qui mesure 10 cm. Le paladin s'avance donc de 4 cm vers le bord du marécage et peut ensuite avancer de 8 cm dans le marécage ce qui lui coûte 16 cm de son potentiel de mouvement.

Un terrain infranchissable correspond à une zone de la table de jeu qui ne peut pas être empruntée par les combattants.

9.2.2 Règles de prise

Un scénario peut comporter des objectifs de **contrôle de jetons**. Un combattant qui porte un jeton le contrôle.

Un combattant peut s'emparer d'un jeton à son contact ou porté par un combattant ami. S'emparer d'un jeton est une action cumulative.

Exemple : un combattant peut effectuer une marche pour arriver au contact d'un jeton puis s'en emparer. Cependant, il ne peut pas effectuer une course puis s'emparer d'un jeton car la course est une action exclusive.

Un combattant au contact d'un porteur de jeton peut tenter de lui voler. Il peut transformer une attaque réussie et non défendue contre le porteur d'un jeton par le vol d'un jeton. Cet effet est résolu après l'utilisation des effets de jeu qui permettent de modifier le placement des dés de combat.

Exemple : Un Rôdeur des abîmes (ATT 5) est au contact d'un vétéran selsym (ATT 5) qui possède un jeton. Le Rôdeur réussit 2 attaques contre le selsym qui en défend une seule. Le rôdeur peut choisir de ne pas effectuer le jet de blessures de l'attaque non défendue et en contrepartie, il prend possession du jeton.

Un combattant peut poser au sol un ou plusieurs jetons au début et/ou à la fin de son activation ce qui constitue une action libre.

Un jeton peut être décrit comme **encombrant**. Chaque objet encombrant réduit de 2,5 cm la caractéristique MOU de son porteur. La valeur de MOU d'un combattant peut ainsi être réduite à 0 de cette manière mais ne peut pas atteindre une valeur négative.

Un jeton peut être décrit comme **complexe**. Un objet complexe doit être ramassé en effectuant une action exclusive à la place d'une action cumulative. Des combattants peuvent être désignés comme **expert** sur ce type de jeton. Un expert peut ramasser un jeton complexe avec une action cumulative.

Un jeton doit toujours être accessible. Si un combattant termine son activation sur un jeton, le jeton est déplacé au contact du combattant.

Un jeton ne peut sous aucune condition sortir de la table de jeu. Si un effet de jeu tente de faire sortir un jeton de la table, le jeton est positionné sur la table à l'endroit le plus proche de l'endroit par lequel il aurait du sortir.

Exemple : un combattant porteur d'un jeton subit les effets de la déroute et fuit vers le bord de table le plus proche. Ce mouvement lui fait quitter la table de jeu. Le jeton est alors placé au bord de la table à l'endroit où est sorti le combattant..

Un jeton ne peut en aucun cas quitter le palier 0.

Exemple : un combattant porteur d'un jeton bénéficiant de la compétence Vol souhaite passer au palier 1. Il ne pourra effectuer ce changement de palier qu'après avoir déposé le jeton.

Un combattant peut porter un nombre de jeton égal à sa puissance.

Exemple : un humain à pied peut porter un jeton alors qu'un wolfen peut en porter deux.

Un combattant porteur d'un jeton ne peut jamais être à l'état caché.

Exemple : un Eventreur qui dispose de la compétence Eclaireur est déployé de manière à bénéficier de l'état caché. S'il s'empare d'un jeton, il perd immédiatement cet état. De plus, tant qu'il est porteur du jeton, il n'est pas possible qu'il regagne l'état caché quel que soit l'effet de jeu utilisé (comme avec le sort d'Eaux Troubles par exemple).

9.2.3 Combattants neutres

Les combattants neutres sont activés avant tous les autres combattants, et après la constitution des piles d'activation. Ils sont activés par ordre d'INI décroissante. Les combattants de même INI sont activés simultanément.

S'il est libre, un combattant neutre assaille le combattant non neutre le plus proche à portée d'assaut. S'il possède une ligne de vue sur sa cible, l'assaut est une charge. S'il n'existe pas de combattant à portée d'assaut, le combattant neutre reste immobile.

Un combattant neutre en combat place toujours tous ses dés en attaque, en privilégiant les attaques sur les combattants dont la VAL est la plus élevée.

Si des combattants de camps différents sont à la fois au contact d'un même combattant neutre, et en contact entre eux, le joueur qui sépare la mêlée choisit si le combattant neutre combat contre les deux camps ou s'il combat contre un seul camp.

Ainsi, le combat contient toujours 2 camps :

- le combattant neutre contre : tous les adversaires ou
- un combattant contre : le combattant neutre et les combattants adverses.

Tout combattant qui participe à un combat et qui inflige des dommages à un combattant qui est éliminé lors de ce combat est considéré comme l'ayant tué, les attaques étant simultanées. Dans les scénarios qui demandent l'élimination d'une cible, plusieurs combattants peuvent donc remplir l'objectif en même temps.

9.2.4 Combattants invoqués

Les combattants invoqués lors de la partie suivent les règles suivantes :

- ils ne comptent pas dans les zones de contrôle d'un objectif ;
- ils ne peuvent pas porter de jeton.

9.2.5 Placement des décors

Les décors sont les éléments placés en début de partie par les deux joueurs. Sauf mention contraire, ils sont placés alternativement par les deux joueurs. Le joueur qui débute le placement des décors est celui qui remporte un test d'arbitrage.

Un décor d'une taille de 20cm de large ou plus compte pour deux décors. Un décor d'une taille inférieure à 6 cm compte pour un demi décor.

Les décors doivent être placés à plus de 6 cm les uns des autres.

9.2.6 Interaction avec les décors

Les éléments de décors servent généralement à dissimuler les combattants pendant leur progression vers l'ennemi mais peuvent parfois servir également à la réalisation d'objectifs. Il est aussi possible d'interagir avec certains décors.

Un décor doté de PV est nommé **décor interactif**. Un décor interactif est doté d'une caractéristique de RES indiquée dans le détail du décor et d'une caractéristique de DEF qui est toujours égale à 0. Un décor interactif ne subit jamais de malus à ses caractéristiques de RES et DEF. Les seuls effets de jeu qui peuvent affecter un tel décor sont ceux qui produisent des jets de dégâts : combat, tir, formule mystique qui inflige un jet de dégâts.

Un combattant libre au contact d'un décor interactif peut le combattre lors de la phase de combat, avec autant de dés de combat que s'il combattait un unique adversaire. Un combattant engagé et au contact d'un décor interactif ne comptabilise pas ce décor pour déterminer le nombre de ses dés de combat mais peut lors du placement de ses dés de combat placer des attaques contre le décor.

Lorsqu'un décor perd son dernier PV, il est détruit et considéré comme n'étant plus sur la table de jeu. Le terrain où se trouvait le décor devient un terrain encombré.

9.2.7 Contrôle d'objectif

Un objectif courant de scénario concerne le contrôle de zones, de terrains ou de décors. Un objectif a toujours une **zone de contrôle (ZC)** à la manière d'une zone de contrôle d'un mystique ou d'une zone de galvanisation d'un commandant. La taille de la ZC de l'objectif est indiquée dans le scénario. Si rien n'est indiqué, la taille standard d'une ZC est de 10 cm. Dans le cas où l'objectif est une zone, on considère que sa zone de contrôle est l'intégralité de la zone elle-même.

Une armée contrôle un objectif lorsque la somme des valeurs des combattants de son camp présents même partiellement dans la zone de contrôle de l'objectif est supérieure à la somme des valeurs des combattants du camp adverse présents même partiellement dans cette même zone.

Un combattant à cheval sur plusieurs zones n'est compté que dans la zone où la majeure partie de son socle se trouve. S'il n'est pas possible de trancher, le joueur choisit pour son combattant dans quelle zone il se trouve.

9.2.8 Placement de jetons

Certains scénarios nécessitent le placement de jetons.

On place un nombre pair de jetons par deux selon le processus suivant :

- une **direction** est choisie de façon aléatoire (dés de dispersion, gabarit, etc.) ;
- une **distance** est déterminée par la somme d'un lancer de dés selon la taille de la table (60/75/90/120cm de côté): 5D6cm/6D6cm/8D6cm/10D6cm ;
- on place le premier jeton à cette distance du centre de la table dans la direction **déterminée** ;
- le second jeton est placé symétriquement au premier par rapport au centre de la table.

Si le nombre de jetons est impair, un jeton est placé au centre de la table. Puis, on applique la même méthode que pour un nombre de jetons pair avec ceux qu'il reste.

9.2.9 Concéder la partie

Il est possible que pour une raison ou une autre, un joueur souhaite abandonner la partie. Un joueur peut donc à tout moment concéder la partie. Son adversaire termine alors le tour en cours. Les éventuels gains de points de scénarios sont calculés à la fin de ce tour. Si le joueur dispose de suffisamment de PS pour remplir l'objectif du scénario, il conserve son nombre de PS. Sinon il gagne le nombre de points de scénarios nécessaire pour gagner la partie. Le joueur qui concède la partie conserve son nombre de points de scénario sans en gagner de nouveaux.

9.2.10 Table rase

Lors de parties particulièrement sanglantes, il arrive que tous les combattants de l'armée d'un joueur soient éliminés. La partie se termine alors à la fin du tour en cours. La victoire n'est toutefois pas acquise au joueur auquel il reste des combattants. Les scores en PS de chaque joueur en fin de partie sont ceux acquis à ce moment là.

10 – Machines de guerre

10.1 Types de machines de guerre

Une machine de guerre est désignée par la classe Machine de guerre. Il existe 2 types de machines de guerre qui suivent des règles différentes : les **engins mobiles** ou les **armes de guerre**.

10.2 PV des machines de guerre

Le nombre de PV d'une machine de guerre est indiqué sur sa carte de référence. Une machine de guerre ne subit jamais de malus de blessure ni l'état blessé.

10.2.1 Engins mobiles

Un engin mobile dispose d'une caractéristique de MOU. Il est considéré comme un combattant et suit les règles de constitution de pile d'activation et d'activation d'un combattant.

10.2.1.1 Déplacement d'un engin mobile

Un engin mobile se déplace normalement en ligne droite. Il peut effectuer un virage de 45 degrés pour chaque tranche complète de POI cm parcourus.

Lors d'un mouvement de poursuite, la règle des virages ci-dessus doit être prise en compte.

10.2.1.2 Désengagement d'un engin mobile

Un engin mobile ne peut effectuer que des actions de désengagement en utilisant sa FOR et jamais en utilisant son INI.

10.2.1.3 Transport de combattants

Certains engins mobiles permettent le transport de combattants. Ces engins disposent alors d'une partie de leur figurine qui représente une **zone d'embarquement**.

Il est possible de déployer des combattants dans un tel engin mobile. Les cartes dont tous les combattants sont déployés dans un engin mobile ne sont alors pas insérées dans la pile d'activation.

Lorsqu'un combattant termine son déplacement au contact de la zone d'embarquement d'un engin mobile, il peut **embarquer**. Les combattants à l'intérieur d'un engin mobile peuvent **débarquer** au moment de son activation s'il n'effectue aucune action de déplacement et s'il ne dispose pas d'un marqueur vitesse. Les combattants qui débarquent sont placés au contact de la zone d'embarquement et peuvent effectuer uniquement une marche.

Si l'engin mobile est éliminé, les combattants à l'intérieur subissent un jet de dégâts de FOR = RES de l'engin. Ils sont ensuite disposés là où se trouvait l'engin mobile et sont considéré comme activés.

10.2.2 Armes de guerre

Une arme de guerre est considérée comme un décor. Afin d'utiliser une arme de guerre, il est nécessaire d'avoir recours à un équipage. Si une arme de guerre dispose d'un équipage, sa carte de référence est placée dans la pile d'activation et représente tous les membres de l'équipage.

10.2.2.1 Caractéristiques spécifiques

Une arme de guerre dispose de caractéristiques spécifiques :

POI est le poids de la machine de guerre.

EQU est le nombre de membres d'équipage nécessaire pour utiliser la machine de guerre.

10.2.2.2 L'équipage

L'**équipage** d'une machine de guerre est formé par des combattants à son contact. Les combattants libres de tout contact, d'un même camp et disposant d'une caractéristique de tir peuvent constituer l'équipage d'une arme de guerre.

Au déploiement, une machine de guerre doit compter un équipage d'au moins EQU membres. La taille de l'équipage ne peut excéder sa caractéristique EQU multipliée par deux.

Les **servants** et les **suppléants** sont des membres de l'équipage définis au début de chaque tour et annoncés à l'adversaire. Ils sont activés par la carte de la machine de guerre.

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

10.2.2.3 Contrôle d'une arme de guerre

Une arme de guerre étant considérée comme un décor, son utilisation n'est pas réservée au joueur l'ayant recruté dans sa liste d'armée. Une machine de guerre peut être utilisée par un seul camp par tour et uniquement par l'équipage qui la contrôle.

Si des combattants de camps différents remplissent les conditions pour former l'équipage, le camp qui contrôlait en dernier l'arme de guerre forme l'équipage.

10.3 Tir avec une arme de guerre

Une arme de guerre est utilisée pour effectuer des tirs. À l'activation de son équipage, un membre de l'équipage peut effectuer un tir avec l'arme de guerre. Le test de tir est lu une colonne plus à gauche s'il est effectué par un suppléant. Ce test est une *action exclusive* réalisée par tous les membres de l'équipage.

Si le nombre de membres d'équipage est inférieur à la caractéristique EQU de la machine de guerre, les tests effectués pour utiliser la machine de guerre sont lus autant de colonnes plus à gauche dans le TRUC que de membres d'équipage manquants.

Exemple : une baliste a un EQU de 3 et ne possède que deux membres d'équipage. Tous les tests effectués avec la baliste sont donc lus une colonne à gauche dans le TRUC.

10.4 Déplacement d'une arme de guerre

Lorsqu'une machine de guerre ne possède pas de caractéristique 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).

À la fin de la manœuvre, les combattants qui ont participé à son déplacement sont positionnés comme dans la configuration initiale, ceux qui ne peuvent être ainsi positionnés peuvent être disposés différemment, mais au plus près de cette configuration initiale.

11 - Les titans

Certains combattants se distinguent des autres par leur taille gigantesque : ce sont les **Titans**. Les titans possèdent une force de destruction énorme, des capacités hors du commun et de nombreux effets de jeu sont sans effets sur eux.

De tels combattants sont rares à l'Âge des Escarmouches mais certaines conditions peuvent les mettre en situation : bataille à grande échelle ou scénario particulier. Les titans sont de la classe Titan et possèdent la compétence Gigantesque.

11.1 Recrutement

Les titans ne peuvent être recrutés que si le format titan est utilisé. Ils ne sont pas soumis aux limitations de recrutement portant sur la VAL.

11.2 Immunités

Les titans sont, de part leur taille, immunisés aux terrains encombrés. De plus, si un tir atteint un titan en mêlée, il n'y a pas de répartition du tir, c'est toujours le titan qui est touché.

Les titans sont immunisés à tous les effets mystiques, des artefacts ou des capacités spéciales autres que ceux qui occasionnent un jet de dégâts. Un jet de dégâts dont la FOR est inférieure ou égale à la moitié de la RES du titan ne peut lui infliger au maximum que 2PV et il bénéficie de la compétence Immunité/Féroce pour de tels jets de dégâts.

Une fois par tour, le joueur peut désigner une des capacités de son titan avant qu'il ne subisse un jet de dégâts. La capacité désignée est neutralisée et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie. Sa carte est immédiatement retirée de la pile d'activation. En contre partie, le jet de dégâts est annulé.

11.3 Capacités titanesques

Les titans sont fournis avec plusieurs cartes :

- une carte de référence ;
- des cartes de capacités titanesques.

Toutes ces cartes sont incorporées à la pile d'activation. Elles représentent toutes le titan mais sont jouées différemment lors de la phase d'activation :

- la carte de référence du titan permet de lui faire effectuer des actions dans les conditions normales d'activation d'un combattant ;
- une carte de capacité titanesque est jouée selon l'effet qui est indiqué sur la carte mais ne fait pas s'activer le titan.

Un titan est considéré comme activé une fois que sa carte de référence et toutes ses cartes de capacité ont été jouées.

12 - Les nexus

Les **nexus** sont des éléments de décors qui peuvent être recrutés par les joueurs dans leur liste d'armée. Ils donnent accès à des capacités spéciales une fois leur pouvoir libéré par un sacrifice.

12.1 Acquisition d'un nexus

Un joueur peut recruter des nexus lors de la constitution de sa liste d'armée. Il faut en payer le coût en PA. Il est possible de recruter une VAL maximum de nexus correspondant à 25% du format joué.

Certains scénarios peuvent faire appel à **des nexus neutres**. Ces nexus peuvent être activés par tous les combattants qui répondent aux conditions d'activation.

Il est possible de créer un nexus par une formule mystique. Le niveau de la formule mystique compte normalement dans le recueil mystique.

12.2 Déploiement d'un nexus

Un nexus est déployé pendant la phase de déploiement après le placement des décors. Si plusieurs joueurs disposent de nexus, ils sont déployés à tour de rôle. Le Tacticien désigne le premier joueur qui place un nexus.

Un nexus peut être déployé n'importe où sur la table de jeu, à plus de 20 cm d'un autre nexus.

12.3 Caractéristiques d'un nexus

Un nexus est doté des caractéristiques suivantes :

- allégeance : indique une voie d'alliance, une armée, une compétence ou une caractéristique ;
- épreuve : indique une caractéristique et une difficulté ;
- sacrifice : indique une dépense d'UM, une diminution de caractéristiques, une perte de compétence ou un jet de dégâts ;
- aire d'effet : indique la taille de la zone de contrôle du nexus ;
- zone d'activation : indique la distance à laquelle doit être un combattant pour pouvoir activer le nexus ;
- durée : indique la durée d'effet de la capacité du nexus ;
- charges : indique le nombre de fois que le nexus peut libérer ses pouvoirs et le nombre de fois que le nexus peut être utilisé par tour. Une charge unique indique que le nexus ne peut être utilisé qu'une fois par partie. Une charge n'est dépensée que si l'activation se fait avec succès ;

- quantité : indique le nombre maximum de nexus du même type pouvant être acquis par un camp. La quantité s'exprime en tranche complète d'une VAL en PA ;
- base : taille de la base du nexus en cm ;
- RES : indique la résistance du nexus. Cette caractéristique est utilisée de la même manière que pour un combattant ;
- PV: nombre de PV du nexus. Les nexus n'ayant pas de nombre de PV ne peuvent pas être détruit mais peuvent disparaître de la table par l'action de certains effets de jeu ;
- VAL : coût en PA.

Rappel : un nexus est un élément de décor, sa DEF est donc toujours égale à 0.

12.4 Activation d'un nexus

Afin de pouvoir profiter des pouvoirs d'un nexus, il est d'abord nécessaire de l'activer. Pour cela, un combattant doit tenir le rôle de **catalyseur**. Seul un combattant répondant à l'allégeance du nexus peut être utilisé comme catalyseur. Seul un nexus du camp ami ou neutre peut être activé.

L'activation d'un nexus peut être tentée dans les conditions suivantes :

- un combattant ami est désigné comme catalyseur ;
- le catalyseur doit se trouver dans la zone d'activation du nexus ;
- le catalyseur doit voir le nexus ;
- le catalyseur doit pouvoir effectuer le sacrifice du nexus ;
- le nexus doit disposer des charges nécessaires à l'activation de son pouvoir

Exemple : le sacrifice d'un nexus nécessite la perte de 2PV. Un combattant ne disposant que d'1PV ne peut pas être désigné comme catalyseur.

Sauf mention contraire, un combattant ne peut activer qu'un seul nexus par tour.

L'activation du nexus a lieu lors de l'activation du catalyseur et se déroule selon la procédure suivante :

- le catalyseur effectue le test correspondant à l'épreuve du nexus ;
- le catalyseur subit le sacrifice du nexus, que l'épreuve soit un succès ou un échec ;
- les effets du nexus sont appliqués si l'épreuve est réussie ;
- une charge du nexus est dépensée si le nexus fonctionne avec des charges.

Les pouvoirs des nexus suivent les règles fondamentales des effets mystiques et donc ne peuvent affecter une même cible plus d'une fois par tour. De plus, si un nexus est détruit, les effets de ses pouvoirs sont immédiatement dissipés.

13 - Équipements et Compétences

13.1 Équipements

L'équipement des figurines est clairement spécifié sur la carte du combattant. Certains équipements ont des effets spéciaux tandis que d'autres n'ont un effet que lorsqu'une formule est utilisée sur le porteur d'un d'équipement spécifique. Un équipement n'est pas considéré comme une compétence.

Arme de tir X/Y (Z) : un combattant qui dispose d'une arme de tir est également doté d'une caractéristique de TIR. X représente la FOR du tir et Y représente la portée.

Une arme de tir peut être complétée d'une mention (Z) supplémentaire :

- arme d'artillerie légère perforante ;
- arme d'artillerie légère à effet de zone ;
- arme d'artillerie lourde perforante ;
- arme d'artillerie lourde à effet de zone.

Dans la section Tir (cf), vous retrouverez toutes les informations concernant le tir.

Arme hélianthe : un combattant porteur d'une arme hélianthe peut être la cible de certaines formules mystiques de la Lumière.

Arme noire : un combattant porteur d'une arme noire peut être la cible de certaines formules mystiques des Ténèbres.

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. Une arme sacrée et une armure sacrée se neutralisent, leurs effets réciproques sont ignorés.

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

Armure hélianthe : un combattant porteur d'une armure hélianthe peut être la cible de certaines formules mystiques de la Lumière.

Armure noire : un combattant porteur d'une armure noire peut être la cible de certaines formules mystiques des ténèbres.

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. Une arme sacrée et une armure sacrée se neutralisent, leurs effets réciproques sont ignorés.

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

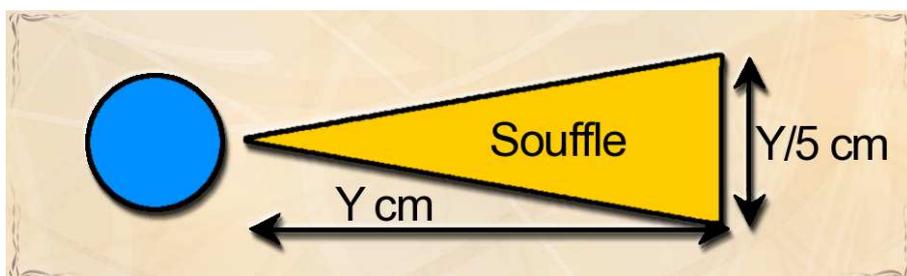
FOR en charge/+X : le combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +X en FOR jusqu'à la fin du premier combat du tour où il effectue une charge avec succès. Ce bonus est acquis pour l'utilisation de la tactique Passage en force s'il a déclaré une charge. Lors du premier mouvement de poursuite qui fait suite à une charge, le bonus en FOR est de +X / 2. Ce bonus est facultatif et 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 différente des dés d'attaques normaux. La force de ces attaques ne peut pas être modifiée.

Mécanismes hélianthes : un combattant porteur de mécanismes hélianthes peut être la cible de certaines formules mystiques de la Lumière.

Souffle X/Y : un triangle de longueur Y cm et de base Y/5 cm est placé pointe au contact de l'avant du socle du combattant doté de cet équipement. Les combattants au même palier que le **souffleur** et situés

même partiellement sur ce triangle subissent un test de dégâts de FOR X. Le souffleur doit être libre de tout adversaire pour utiliser le souffle. L'utilisation de cette compétence constitue une action cumulative.



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

On détermine le bonus de vapeur (ou naphte) à l'activation du combattant (action spéciale libre) ou lors de l'utilisation d'une tactique réactive sur ce combattant.

Le joueur lance 2d6 et consulte le résultat des dés :

- si les deux dés donnent un résultat de 6, la chaudière (ou carburateur) subit une explosion. Le combattant doté de l'équipement subit un test de dégâts de FOR 10 et tous les combattants situés même partiellement à 2.5 cm ou moins de lui subissent un test de dégâts de FOR 5. Le combattant doté de l'équipement ne peut plus utiliser la vapeur (naphte) jusqu'à la fin de la partie, on considère qu'il ne l'a plus inscrit sur sa carte ;

- si les dés indiquent un double autre qu'un double 6, la chaudière (ou carburateur) surchauffe. Le combattant bénéficie d'un bonus de vapeur (ou naphte) égal au résultat d'un seul dé. Il ne peut plus utiliser la vapeur (ou naphte) jusqu'à la fin de la partie ;
- dans tous les autres cas, la chaudière (ou carburateur) est en fonctionnement normal, le combattant bénéficie d'un bonus de vapeur (ou 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 est doté 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 points de bonus de vapeur.

Exemple : un Chevalier Khor d'Uren est doté de Vapeur/MOU, FOR, PEU. Avec le même résultat des 2d6, il bénéficiera de $2+2 = 4$ points de bonus de vapeur.

Les 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 doubler de valeur grâce aux points de vapeur (ou naphte). Un bonus de vapeur (ou naphte) dure jusqu'à la fin du tour, il ne peut pas être enlevé pour être distribué dans une autre caractéristique.

13.2 Compétences des combattants

Les compétences figurent sur les cartes de référence des combattants.

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 où il est éliminé. En attendant, il est considéré comme ne possédant qu'un seul point de vie et ne peut pas être soigné. Il est toujours affecté par les sorts et effets qui l'affectaient avant de perdre son dernier point de vie et subit le malus de blessure.

Aguerri : la compétence Aguerri est applicable à une ou plusieurs caractéristiques. Elle peut être soit notée Aguerri/X où 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. Il faut noter que Aguerri/FOR ne concerne que les dégâts occasionnés suite à une attaque au corps à corps. Pour un tir, c'est la compétence Aguerri/FOR(tir) qui est concernée.

Rappel : un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf mention contraire (cf. p13 À propos des relances).

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 : un combattant qui possède cette compétence altère le nombre maximal d'artefacts qu'il peut porter de X.

Assassin : cette compétence peut être utilisée lorsque le combattant termine un assaut sur une cible unique qui ne le voyait pas ou ne disposait que d'une vue partielle sur lui avant l'assaut. L'assassin effectue un test d'ATT contre la DEF de la cible. En cas de réussite, il lui inflige un test de dégât. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par phase de jeu.

Si l'assassin élimine son adversaire suite à cette attaque, il peut soit terminer son activation sur place, soit poursuivre son déplacement dans la limite de son potentiel de mouvement. Un assaut suite à ce mouvement est alors un engagement. Un assaut assassin ne peut pas être cumulé avec un tir d'assaut.

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 joueur et par tour.

Bond : un combattant possédant la compétence Bond peut effectuer jusqu'à deux bonds par activation. Un bond est effectué lors d'un déplacement (marche, course, assaut, etc) 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 : un combattant qui possède la compétence Brutal peut infliger des malus de charge lors de n'importe quel type d'assaut. Sa PUI est augmentée de 1 pour déterminer s'il inflige des malus de charge.

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

Rappel : un test ne peut être relancé qu'une seule fois, sauf mention contraire (cf. p13 À propos des relances).

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

Commandement : Un combattant qui possède la compétence Commandement bénéficie des règles de commandement (cf. p40 Le commandement). Dans sa ZG, tous les autres combattants amis augmentent de (rang du commandant) leur COU (et leur PEU si le commandant dispose d'un score de PEU) et leur DIS. Néanmoins, un combattant bénéficiant de ces bonus ne peut avoir des caractéristiques de COU, PEU et DIS supérieures à celles du commandant.

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

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 combattant qui possède cette compétence peut répartir à chaque tour X points entre les caractéristiques concernées.

Les 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 Y, lors de la résolution d'un test ou défi où le combattant utilise la caractéristique Y ;
- en RES, lors d'un test de dégâts infligé au combattant ;
- en ATT, FOR, DEF et RES, au moment où 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 combattant doté de Conscience possède une ligne de vue dégagée et bénéficie de la compétence Immunité/Malus de mêlée sur tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 cm autour de lui. Cette modification 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.

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, un combattant peut en sacrifier autant qu'il le souhaite. Pour chaque dé ainsi sacrifié, un test de dégât de ce combattant peut être désigné juste avant d'être lancé. Ce test inflige 2 dégâts supplémentaires. Les dés sacrifiés ne peuvent être ainsi utilisés que lors du combat où ils ont été sacrifiés. Le combattant retrouve tous ses dés de combat dès le combat suivant. Un même jet de dégât ne peut bénéficier qu'une seule fois de cette augmentation de dégâts.

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. p44 Test de ralliement). Ce test est lu X colonnes plus à droite dans le TRUC, ou X est égal au rang du combattant qui pousse le 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 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** perd immédiatement X PV dans la limite de son nombre de PV restants. Le magicien gagne alors X gemmes de mana, d'un ou plusieurs éléments qu'il maîtrise. Un magicien peut utiliser la dévotion autant de fois que son rang par tour.

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 PUI 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 PUI est toujours celle de l'éclaireur.

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

Tant qu'un combattant est **caché**, les combattants ennemis ont une vue inexistante 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 moment de la déclaration de l'action.

Un combattant n'est plus **caché** lorsque :

- un combattant ennemi termine son activation à $(PUI+1) \times 5$ cm ou moins de lui. Le combattant n'est alors plus **caché** à la fin du tour de parole en cours ;
- il effectue toute autre action qu'une marche ou une course (Assaut, Tir, Action mystique, utilisation de la compétence cri de ralliement, porter ou poser un compteur, prendre un objectif de scénario, utiliser la capacité d'un artefact).

Un combattant n'est plus **caché** à la fin de la résolution d'une action, qu'elle soit résolue avec succès ou non.

Exception : la compétence Poseur de piège.

Sauf mention particulière, un combattant qui n'est plus **caché** ne l'est plus jusqu'à la fin de la partie.

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

Enchaînement offensif : si le combattant réussit au moins une attaque contre la cible désignée, il bénéficie d'un dé d'attaque supplémentaire, qui ne peut être utilisé que contre la cible, et qui sera lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

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. S'il élimine lui-même le combattant désigné par 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 et a une PUI de 3.

Éphémère/X : lors de la phase d'entretien (résolution des effets négatifs), un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, le combattant perd 1PV.

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

Un combattant Ethéré réussit automatiquement ses tests de désengagements (aucun test n'est effectué, il ne subit donc aucun test de dégât et peut se déplacer immédiatement). Les combattants adverses traversés par un combattant éthéré subissent l'influence de sa peur si celui-ci est un combattant effrayant.

Expert/X : X correspond à une caractéristique. Un combattant expert dans une caractéristique bénéficie des compétences Aguerri/X et Intimidation/X.

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 ayant le même profil que celui qui bénéficie de Farouche ne sont pas comptés.

Féal/X : un combattant Féal ne compte pas dans le nombre de combattants 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, le combattant peut effectuer un nombre de feinte(s) égal au nombre des attaques réussies contre un combattant ennemi. Pour effectuer une feinte, le combattant supprime une attaque réussie contre son ennemi et peut en retour, soit supprimer une attaque de l'ennemi réussie à son encontre, soit annuler un dé de l'ennemi placé en défense. Cette compétence peut être utilisée contre plusieurs adversaires différents lors d'un même combat.

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

Cette compétence confère aussi la compétence Immunité/feinte. La compétence Feinte 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 dégâts au corps à corps, le nombre de dégâts infligés par ce test est augmenté de 1.

Fidèle (FOI/litanies) : un fidèle est un mystique (cf. p47 Les fidèles).

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 au multiple de 5 inférieur).

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) acquiert 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.

Gigantesque : un combattant gigantesque possède 8 PV et a une PUI de 4.

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. Après son tir, il peut ensuite terminer sa course.

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 : Le combattant bénéficie des compétences Conscience et Immunité/Toxique.

Immortel de la Lumière : Le combattant bénéficie de la compétence Immunité/Toxique, PEU.

Immortel 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 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.

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 où 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.

La compétence Intimidation/FOR permet de relancer tout test de FOR, quelle que soit l'origine du jet de dégat.

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.

Exception : 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. p13 À propos des relances).

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 PUI maximale de combattants invoqués que peut contrôler le magicien est augmentée de X.

Magicien (POU/éléments/voies de magie) : un magicien est un mystique (cf. p46 Les magiciens).

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 perd immédiatement X PV dans la limite de ses PV restants. Le fidèle gagne alors X FT. Un fidèle peut utiliser la compétence martyr autant de fois que son rang par tour.

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/Aguerri, 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 PV.

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

Mercenaire : quelle que soit l'armée jouée, un joueur peut recruter des combattants dotés de la compétence Mercenaire dans sa liste d'armée. Les combattants Mercenaires sont regroupés dans un livre d'armée spécifique. Joué en dehors de son armée d'origine, un Mercenaire doit être recruté avec le solo suivant et ne peut bénéficier d'aucun autre solo :

Solo/Mercenaire (5PA) : le combattant est considéré comme un allié.

La somme des valeurs des Mercenaires est d'au maximum un tiers du format joué.

Mort-vivant : un Mort-vivant est doté de 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.

Un combattant effrayant non mort-vivant n'est pas immunisé à la peur provoquée par un combattant mort-vivant, quelle que soit sa caractéristique de PEU.

Exemple : un Tyran de Vile-Tis a un COU de 8 et une PEU de 6 mais n'est pas mort-vivant. Face à un charognard d'Achéron qui a une PEU de 5, il ne devrait pas effectuer de défi effrayant car il serait immunisé à une PEU inférieure ou égale à la sienne. Cependant le charognard bénéficie de la compétence Mort-vivant donc le Tyran n'est pas immunisé à sa PEU et doit effectuer un défi effrayant avec son COU de 8 contre la PEU de 5 du charognard.

Musicien : un combattant qui possède la compétence Musicien bénéficie des règles de commandement (cf. p40 Le commandement). Dans sa ZG, tous les combattants amis bénéficient d'un bonus de +1 en DIS. Ce bonus n'est pas cumulatif si un combattant est dans la ZG de plusieurs musiciens.

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 combattants disposant de mutagène/X.

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

Règle spéciale : si le TM est inférieur à 60, le joueur lance 1D6 et multiplie 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, tous ses combattants 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.

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 ajoute 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 Y, lors de la résolution d'un test ou défi où le combattant utilise la caractéristique Y ;
- en RES, lors d'un test de dégâts infligé au combattant ;
- en ATT, FOR, DEF et RES, au moment où le combattant place ses dés de combat.

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

Exception : lors du calcul des PM, si un combattant n'obtient que des 6, il est victime d'une overdose. 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 la compétence Magicien ou Fidèle et possédant également des aptitudes au combat (cf. p49 Les mystiques–guerriers).

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 dans la phase d'entretien. Il peut en conserver X avant de calculer sa récupération de FT.

Porte-étendard : un combattant qui possède la compétence Porte-étendard bénéficie des règles de commandement (cf. p40 Le commandement). Dans sa ZG, 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.

Poseur de pièges : Lors de son activation, s'il est libre de tout adversaire, le Poseur de Piège peut poser à son contact un jeton Piège, avant ou après son déplacement. Poser un piège constitue une action cumulative. Ce jeton a une PUI 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 jeton Piège, ce dernier est défaussé. Le combattant subit alors un test de dégât de FOR 5.

L'action de poser un piège ne révèle pas le combattant s'il est à l'état caché.

Possédé : le combattant doté de Possédé 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 dans la pile d'activation.

Rapidité : un combattant doté de Rapidité 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 deux colonnes plus à droite.

Rechargement rapide/X : un combattant doté de cette compétence peut recourir au rechargement rapide lors de la déclaration d'une action de tir. Il ne peut alors effectuer aucune autre action (sauf *libre*). Il peut effectuer un tir supplémentaire mais subit 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.

Renfort : lorsqu'un combattant possédant la compétence Renfort est éliminé, lancez un dé. Mettez le combattant de côté accompagné d'un dé dont la face indique le résultat du dé. Ce nombre indique le numéro du tour au début duquel le combattant pourra être rappelé. Ainsi, si le joueur obtient un 4, la figurine pourra être rappelée au tour 4. Si le dé indique un résultat supérieur au nombre de tours de la partie, déterminé à l'avance, relancez le dé.

Au début de chaque tour, le joueur peut désigner des combattants pouvant être rappelés ce tour-ci. Chaque combattant ainsi désigné est immédiatement placé dans la zone de déploiement de son camp, au contact d'un bord de la table si possible et hors du contact de tout adversaire. Un combattant rappelé revient en jeu comme il l'était au déploiement (solos, artefacts, miracles, gemmes de mana). Il est incorporé à la séquence d'activation mais ne pourra effectuer qu'une action de marche lors du tour où il est rappelé.

Exemple : une partie en 200 PA dure 4 tours. Les résultats de 5 ou 6 sur le dé seront donc ignorés et relancés. Lors du tour 2, un Archer Gobelin, doté de Renfort est éliminé. Le joueur lance le dé et obtient 3. L'archer pourra être désigné au tour 3. Si le résultat du dé avait indiqué 1, l'archer n'aurait jamais pu être désigné car le tour 1 est déjà terminé.

Lors d'une partie, la VAL maximale de combattants pouvant revenir en jeu par le biais de la compétence Renfort 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 par le biais de la compétence Renfort 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. Pour ce test, 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 la 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 de Résolution sur le jet d'ATT.

Spécial : Résolution en FOR. Lors de tests de dégâts simultanés, si l'un d'entre eux bénéficie de 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 du déploiement d'un combattant doté de la compétence *Sapeur*, une barricade (X PS, RES 5) est également déployée :

- à 20cm ou moins du combattant ;
- à plus de 10cm de tout combattant adverse déjà déployé ;
- en dehors 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 se cibler ou cibler un combattant ami à son contact. Un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, la cible récupère un PV.

Thaumaturge : lorsqu'il est blessé, la zone de contrôle d'un Thaumaturge est doublée pour le calcul de la FT.

Tir d'assaut : après avoir déclaré un assaut sur une cible, le combattant doté de cette compétence peut déclarer un Tir d'assaut : il s'agit d'un assaut pendant lequel le combattant résout un tir sur la cible de son assaut. Le combattant est déplacé au contact de sa cible et le tir est effectué avec une difficulté de 2. Les modificateurs de tir sont appliqués normalement.

Si le tir d'assaut élimine la cible, le combattant peut poursuivre son déplacement dans la limite de son potentiel de mouvement. Un assaut consécutif à ce déplacement est un engagement.

Si le combattant qui déclare un tir d'assaut est intercepté, le tir d'assaut n'a pas lieu à moins que le combattant n'entre tout de même au contact de sa cible.

Cette compétence n'est pas cumulable avec *Assassin*.

Exemple : un combattant disposant de la compétence *Tir d'assaut* est intercepté par un adversaire. Il utilise la tactique « *Passage en force* » et termine donc son assaut au contact de sa cible. Il effectue normalement son tir d'assaut.

Tir instinctif : lors d'un tir en mêlée, un tireur doté de cette compétence ajoute 2 à son test de répartition. Lorsqu'il effectue un tir, il diminue d'un le degré d'obstruction (minimum 0).

Toxique/X : lorsqu'un combattant perd au moins un PV suite à une attaque au corps à corps ou à un tir dont la source est un combattant possédant cette compétence, posez un marqueur Toxique/X sur le combattant blessé.

Lors de la phase d'entretien (effets négatifs), pour chaque combattant doté d'au moins un marqueur Toxique, considérez le marqueur ayant la plus basse valeur X de Toxique, et diminuez X d'un par marqueur Toxique supplémentaire. Lancez ensuite 1d6 : si le résultat est supérieur ou égal à X, le combattant perd 1PV. Quelque soit le résultat, les marqueurs Toxiques sont ensuite défaussés.

Exemple: un Garde Prétorien a subi un dégât suite au 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 un 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 un dé, et comme le résultat est forcément supérieur ou égal à -1, le Prétorien perd son dernier PV. Il est donc éliminé.

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

Vol : un combattant possédant la compétence Vol peut se déplacer sur terre et dans les airs selon les règles de Vol (cf. p45 Le Vol).

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

13.2.1 Compétences des machines de guerre

Irrépressible : Lorsqu'un engin mobile Irrépressible se déplace sur une distance supérieure à son MOU et qu'elle est libre de tout contact au terme de son déplacement, elle acquiert un marqueur vitesse. Ce marqueur est retiré lorsque l'engin effectue un déplacement inférieur ou égal à son MOU ou lorsque l'engin termine son activation au contact d'un combattant adverse.

Un engin avec un marqueur vitesse :

- ne peut être assailli que par des combattants dont la FOR au moment de l'assaut est supérieure ou égale à la RES de l'engin ;
- ne subit pas de malus de charge suite à une charge effectuée de face ;
- ne peut pas se réorienter librement mais peut effectuer des virages.

Impact/X : lorsqu'un engin mobile doté de cette compétence effectue un assaut, les combattants assaillis subissent un Impact. Un Impact est un test de dégâts dont la FOR dépend de la distance parcourue et déterminé comme suit :

$FOR = X * \text{Distance parcourue (en cm/10 ; on arrondit au supérieur)}$.

Si l'engin mobile dispose de la compétence Irrépressible et d'un marqueur vitesse, on considère une distance parcourue de $MOU * 2$ (peu importe dans ce cas la distance réellement parcourue).

Si l'engin mobile est intercepté, l'intercepteur subit un Impact.

Si l'impact élimine la cible, l'engin mobile peut poursuivre son déplacement ou s'arrêter. Un assaut consécutif à ce déplacement est un engagement. Un combattant assailli par ce déplacement subit un Impact de même FOR que le premier Impact.

Inaltérable : la machine de guerre peut être uniquement affectée par des attaques au corps à corps, des tirs ou des effets de jeu qui entraînent un jet de dégâts. Ses caractéristiques ne peuvent être modifiées sauf mention particulière sur son profil.

Fauchage/X : lorsque la machine de guerre se déplace, tout combattant, ami ou ennemi, dont le socle passe sous les faux, représentées sur la figurine, doit faire un test d'INI d'une difficulté de 3. La difficulté est de 5 pour les combattants au corps à corps. Les combattants dotés de la compétence Bond diminuent cette difficulté de deux points. Si le test échoue, le combattant subit un jet de dégâts de FOR = X.

Rempart/X : aucun combattant ne peut atterrir dans un rayon de X cm autour d'une machine de guerre dotée de cette compétence.

Transport/X : une machine de guerre dotée de cette compétence peut transporter des combattants dont la somme des PUI est égale à X. Il n'est possible de transporter que des combattants de PUI égale à 1.

13.2.1.1 Compétences des nexus

Asservi : le Commandeur peut activer le nexus même hors de sa ZC. Les conditions d'allégeance et le sacrifice s'appliquent normalement.

Emblème/X : tous les combattants amis répondant à l'allégeance et situés à X cm maximum du nexus peuvent remplacer leurs valeurs de COU par le nombre de PV initial du nexus pour tous leurs tests de COU.

Foi/X : un fidèle ami dans la ZC d'un nexus doté de cette compétence peut récupérer immédiatement X FT. Le nexus est considéré comme détruit. Un fidèle ne peut utiliser qu'un nexus par tour de cette manière.

Garde/X : avant la résolution de chaque jet de dégâts effectué sur le nexus doté de cette compétence, un dé est lancé. Sur un résultat supérieur ou égal à X, le jet de dégâts est ignoré.

Hostile/X : lorsqu'un jet de dégâts, engendré par l'activation du nexus doté de cette compétence, frappe un combattant possédant l'attribut X, la lecture est décalée d'une colonne à gauche dans le BIDULE.

Icône/X : pendant la récupération mystique (effets positifs), un nexus qui possède cette compétence donne automatiquement X FT à tous les fidèles amis répondant à l'allégeance s'ils sont dans sa ZC.

Inviolable : un tel nexus ne peut pas être utilisé par un combattant ennemi.

Mana/X : un magicien ami dans la ZC d'un nexus doté de cette compétence peut récupérer immédiatement X gemmes. Le nexus est considéré comme détruit. Un magicien ne peut utiliser qu'un nexus par tour de cette manière.

Réparation/X : lors de la phase d'entretien (effets positifs), un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, il récupère un PV.

Ressource/X : lors de la phase d'entretien (effets positifs), un nexus peut tenter de régénérer ses charges. Un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, il récupère une charge. Le nexus ne peut pas regagner plus de charges que la valeur inscrite sur sa carte de référence.

Ruine/X : lors de la résolution des effets négatifs, un dé est lancé. Sur un résultat de X ou plus, le nexus perd 1PV

Sanctuaire/X : aucun éclaireur ou nexus ennemi ne peut être déployé à une distance inférieure ou égale à X cm.