

# Dysma's Portal

Version 1.11

Auteur : Guy-Arnold "Reldan" Nadler

## COMPOSITION D'UNE BANDE

Par tranche de 100 pts : 0 ou 1 **Héros**, 2 à 4

**Guerriers**, 0 à 2 **Spécialistes**, 0 ou 1 **Soutien**.

## JETS DE DÉS

3D8 + **bonus et malus**.

Puis relances éventuelles.

Puis explosion : chaque 8 donne 1D

supplémentaire. Tous les dés > ou = au seuil sont

des réussites. En opposition, si un jet effectu

plus de réussites, c'est un succès.

## MISE EN PLACE

Déterminez le **scénario** puis lancez 1D pour

déterminer le **1er joueur**. Le 1er joueur choisit la

zone de déploiement, se déploie entièrement en

premier et commence la partie.

## TOUR DE JEU

**Points de commandement** : 3 points + 1 point

par niveau de Stratège.

**Activations des figurines** : alternativement.

**Fin de tour** : actions de commandement, comptabiliser les points de victoire et vérifier les conditions de fin de partie.

## LIGNE DE VUE

**Vision à 180°**, la figurine ne voit pas derrière son socle. La ligne de vue est interrompue si la cible n'est pas entièrement visible, la cible est à couvert.

## ACTIVATION D'UNE FIGURINE

2 actions courtes différentes ou 1 action longue :

**Marche** (courte) : Déplacement de la valeur du Mouvement.

**Course** (longue) : Marche doublée.

**Charge** (longue) : Course pour contacter une figurine ennemie + Combat.

**Récupération** (courte) : retirer état A terre ou Fatigué

**Retraite** (courte) : quitter une figurine ennemie au contact, elle gagne une action de combat gratuite sans riposte.

**Posture défensive** (courte) : pivot et état En garde.

**Action de fatigue** : action courte supplémentaire différente, la figurine passe en état Fatigué.

## ACTIONS DE COMMANDEMENT

**Activation supplémentaire** (1PC) : activation immédiate d'une seconde figurine.

**Activation multiple** (2PC) : jusqu'à 3 figurines, mêmes actions et mêmes cibles. Ni action de fatigue ni activation supplémentaire.

**Héroïsme** (1PC) : +1D pour un jet. Limité 1 / jet.

**Capacité spéciale** : selon profil de figurine.

**Vigueur** (1PC - fin de tour) : retirer l'état Fatigué sur une figurine.

**Concentration** (2PC - fin de tour) : prolonger un sort ou une capacité pour le tour suivant.

## ETATS

**Activé**: la figurine ne peut plus effectuer d'activation pour le tour.

**Fatigué**: Action de Récupération obligatoire. Pas d'action de fatigue possible.

**A terre** : Action de Récupération obligatoire.

**En feu** : Action courte possible pour éteindre le feu, 4+ sur 1D8. Sinon, 1 blessure en fin d'activation.

**Empoisonné**: fin d'activation, 1 blessure si 6+ sur 1D8.

**En garde** : +1D pour les jets de Défense.

## ATTAQUE

**Touches** = réussites de l'attaquant - réussites du défenseur

**Blessures** = touches - armure du défenseur

## TIR

Conditions : Avoir une arme de tir, une ligne de vue, être à portée, ne pas être au contact.

Jet de Tir en opposition au jet de Défense.

**Position avantageuse** : +1D

**Félonie** : +1D

**Couvert** : -1D

**Longue portée** : -1D.

Réaction au tir : Marche, la figurine passe en état Fatigué.

## MAGIE

**Projectile magique** : idem Tir.

**Maléfice** : Jets d'Esprit en opposition, pas d'armure, pas de bonus ou malus de Tir.

**Enchantement** (X) : X réussites sur un jet d'Esprit.

## COMBAT

Jet de Combat en opposition au jet de Défense.

**Assaut** : +1D

**Félonie** : +1D

**Surnombre** : +1D

**Affaibli** : -1D

**A terre** : -1D

**Riposte** : action de fatigue, jet de Combat à la place du jet de Défense, le défenseur peut blesser l'attaquant.

**Consolidation**: Marche avec Mouvement divisé par 2. Peut contacter.

## TERRAIN

**Terrain difficile** : chaque pas compte pour 2.

**Bâtiment ouvert**: monter en comptant la hauteur dans le déplacement.

**Obstacle** : Ajouter 1 pas pour le franchir, donne Défenseur si la figurine est derrière.

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

**Chute et saut** : attaque de chute à 4+, 1D / pas de hauteur.

**Charge plongeante** : +1D en Combat puis attaque de chute pour l'attaquant.

## SCÉNARIOS

### Déploiement

1,2 - **Standard** : bande sur la largeur, profondeur 6 pas.

3,4 - **Diagonale** : coins opposés, 12 pas du coin.

5,6 - **Divisé** : 2 carrés par joueur sur les coins opposés, 6 pas de côté.

7,8 - **Limité** : 1 zone de centre, 2 zones de côté, profondeur 12 pas.

## Mission principale

1 - **Coffres** : 3 pions coffres, 2PV / coffre.

2 - **Butin** : 5 pions butins (mobiles), Mv 5 pas max pour le porteur, 1PV / butin, +3PV / butin sorti.

3 - **Percée** : 2PV / figurine dans la zone de déploiement adverse.

4 - **Contrôle** : 4 zones, 2PV / zone contrôlée.

5 - **Capture du drapeau** : 1 pion Drapeau (mobile) par joueur, 4PV pour posséder un drapeau adverse, 4PV pour amener son drapeau dans une zone adverse.

6 - **Activation du portail** : 3 pions Autel, action courte pour activer ou désactiver, 2PV / autel activé.

7 - **Pillage** : 3 pions Ressource (mobiles) par joueur, valeurs cachées (4, 3, 1), X PV / ressource adverse récupérée selon sa valeur.

8 - **Les 2 statues** : 2 pions Statue par joueur 3PV / blessure à une statue adverse.

Statue : Sens aiguisé

Mv	Ar	Es	Sa
0	3	1+	3

## Mission secondaire

1 - **Défi des chefs** : 2PV / Héros tué, +1PV si tué par un Héros.

2 - **Survie** : 1PV / Guerrier tué.

3 - **Pour la gloire** : 2PV / Héros tué par 1 Soutien ou inversement.

4 - **Chasse aux sorcières** : 1PV / tour si au moins 1 sort lancé, 3PV / sorcier tué.

5 - **Ambassadeur** : 1 figurine Ambassadeur, 3PV si Ambassadeur tué.

6 - **Légende** : 1 figurine Légende, 2PV / figurine tuée par la légende.

7 - **Sape** : 4PV si la figurine adverse la plus chère est tuée.

8 - **Sacrifice** : 1PV / figurine amie retirée du jeu.

## Fin de partie

Le premier joueur qui totalise 12 points de victoire remporte la partie.

