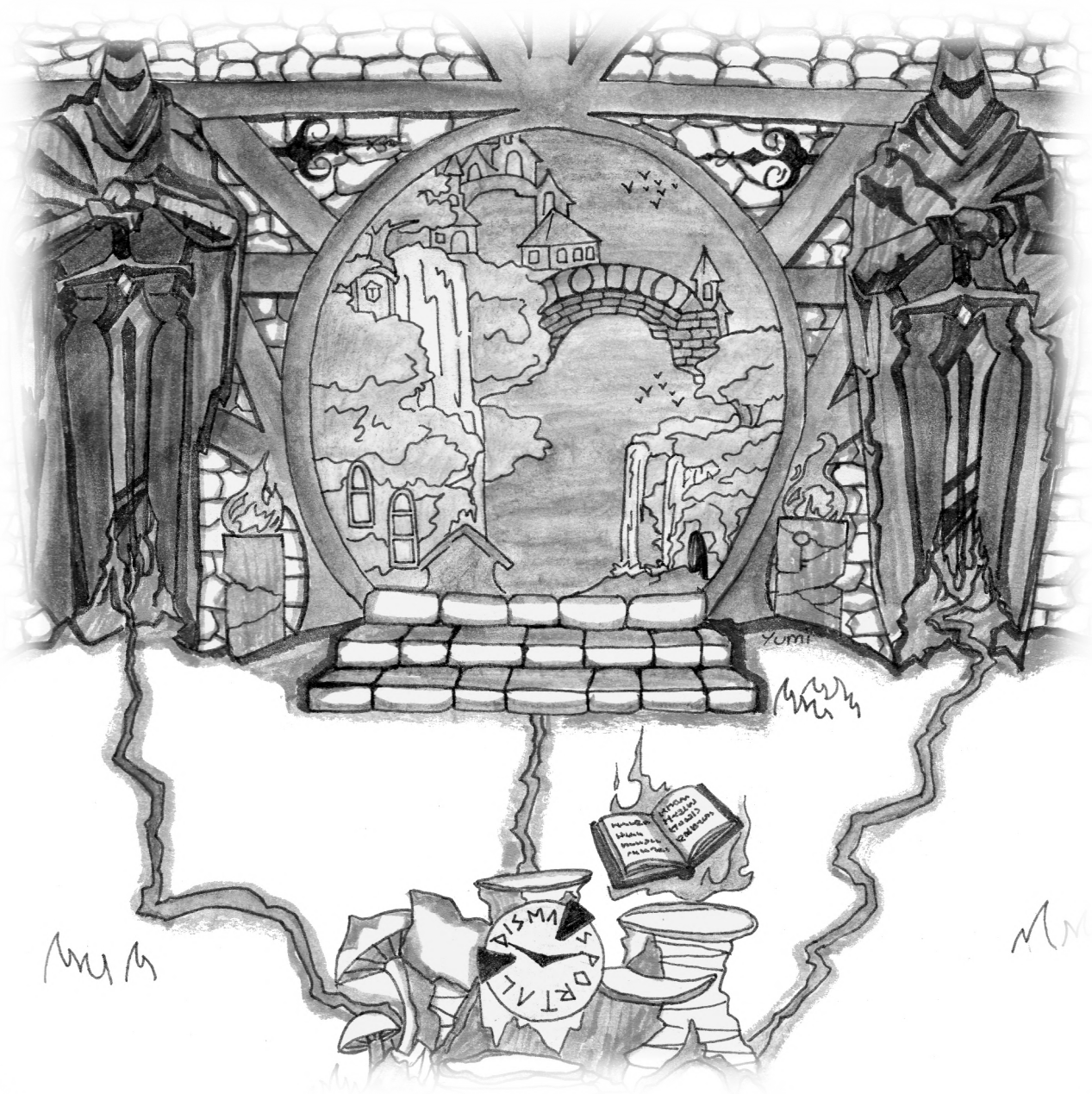


Dysma's Portal



Version : 1.16

Auteur : Guy-Arnold "Reldan" Nadler

Testeurs et relecteurs : Reldan, Nailec, Mellal, Eckhard, Minus, Jalikoud, Saranade, Trisk-Hell, Nicos, Gorkam

Illustrations : Yumi_Ko

Site : dysmas-portal.fr

Type

Jeu de figurines, Escarmouche

Univers

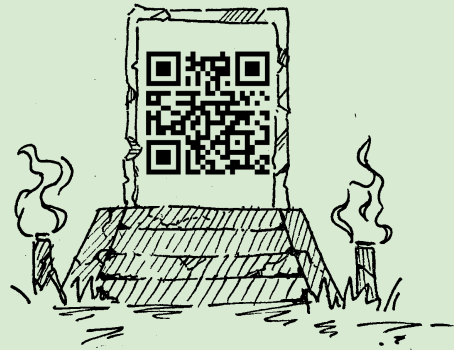
Médiéval, Fantastique, Générique

Mécanismes

D8, Alterné, Campagne, Compétitif

Niveau

Intermédiaire à Confirmé



Dysma's Portal est un jeu de figurine médiéval fantastique qui permet d'utiliser une grande variété de figurines issues de multiples univers. Ce jeu a pour ambition d'être aussi bien adapté à la compétition qu'au jeu narratif. Pour cela, le système de règles est le plus ergonomique et le plus rigoureux possible. L'accent est mis sur les choix : chaque activation de figurine offre plusieurs possibilités de jeu pour qu'une partie puisse être rejouée de nombreuses fois sans obtenir le même déroulement. De plus, les profils offrent une grande modularité dans le choix des équipements afin que chaque joueur puisse s'approprier ses factions et les jouer à sa manière.



PROLOGUE.....	3
MATÉRIEL DE JEU.....	5
PROFIL DE FIGURINE.....	6
JETS DE DÉS.....	6
COMPOSER UNE BANDE.....	8
MISE EN PLACE.....	9
TOUR DE JEU.....	9
ACTIVATION D'UNE FIGURINE.....	9
ACTIONS DE COMMANDEMENT.....	12
ETATS.....	12
CHAMP DE VISION ET LIGNE DE VUE.....	14
TIR.....	15
Action de Tir.....	15
Jet de Tir.....	15
Réaction au Tir.....	15
Jet de Défense.....	16
Formule d'une Attaque.....	16
Tir dans un combat.....	16
MAGIE.....	17
Projectiles magiques.....	17
Maléfices.....	17
Enchantements.....	17
COMBAT.....	18
Jet de Combat.....	18
Riposte.....	18
Résolution.....	19
Consolidation.....	19
COMPÉTENCES.....	20
CAPACITÉS.....	24
EQUIPEMENT.....	25
DOMAINES DE MAGIE.....	28
TYPES DE TERRAINS.....	29
RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES.....	30
SCÉNARIOS.....	31
Zones de déploiement.....	31
Mission principale.....	33
Mission secondaire.....	36
Fin de partie.....	36
EPILOGUE.....	37

PROLOGUE

Alderic Dysma était déjà un magicien de renom lorsqu'il ouvrit le premier portail. Il le créa accidentellement en travaillant sur des expériences d'invisibilité. L'ouverture ne dura que quelques instants et offrit la vue d'un jardin paradisiaque digne du palais des dieux. Il vit un ciel rose peuplé d'oiseaux enchanteurs, des cascades dorées qui tombaient de rochers en lévitation, des fleurs et des fruits à profusion dont il ne reconnaissait pas les espèces. Il se garda d'y pénétrer et fit bien. Mais ce court aperçu lui suffit à comprendre que ce passage ne menait pas sur terre... ou pas à ce moment... ou pas dans cette dimension...

Dès lors, il voua son existence à reproduire et maîtriser ce phénomène. De nombreuses années passèrent sans qu'il ne puisse reproduire d'expérience significative. Le mage sillonna les 4 coins du globe pour étudier et rechercher des traces de connaissances oubliées. Il missionna de nombreux groupes d'aventuriers pour fouiller la moindre crypte, le moindre donjon susceptible de lui apporter des réponses. Il étudia toutes les magies et toutes les sciences, même les plus diffamantes.

Dysma acquit une telle connaissance et une telle maîtrise des arcanes qu'il fut capable de recréer ou d'inventer les artefacts les plus puissants que la Terre ait connus. Sa renommée grandit et les rois lui offrirent de l'or par charrettes pour bénéficier de ses services. Puis il fut élu à l'unanimité pour entrer dans le cercle des 13 archimages et remplacer le dernier de leurs défunts confrères.

Il mit cette richesse et cette notoriété à profit pour poursuivre sa quête. Il créa alors une immense université de magie dans laquelle il accueillit de talentueux sorciers venus de tous les royaumes et empires. C'est à ce moment que les premiers portails furent créés. Au départ très instables, ils menaient vers des destinations imprévisibles et l'activation était fugace. Après plusieurs années de recherches, Teophan, un jeune disciple, réussit finalement à trouver l'équation qui permit de maîtriser définitivement la destination et de fiabiliser la durée d'ouverture des portails. C'est lui qui comprit la relation étroite entre la position des astres, l'orientation du portail et le point d'arrivée.

A l'heure de cette consécration, Alderic était très âgé et souffrant. Il mourut quelques jours après la démonstration finale de Teophan. Et le monde ne fut plus le même dès lors que se répandit la connaissance magique et technologique permettant de voyager entre les mondes par les portails Dysma.

MATÉRIEL DE JEU

Voici ce dont vous avez besoin pour jouer :

- Une dizaine de dés à 8 faces (D8)
- Une réglette ou un mètre ruban gradué en pouces
- Une surface de jeu délimitée (36 pouces de côté pour une partie moyenne)
- Des décors variés pour agrémenter la zone de jeu : maisons, rivière, bosquets, collines...
- Des figurines : une dizaine par joueur est suffisant pour une partie moyenne ; les figurines doivent disposer d'un socle carré ou d'un socle marquant l'orientation (vision à 180°)
- Des pions et gabarits disponibles en annexe
- L'army builder gratuit sur G-Fig (g-fig.fr) vous permet d'accéder à tous les profils du jeu



PROFIL DE FIGURINE

Chaque figurine est définie par un profil qui permet de mesurer ses forces, ses faiblesses et les règles auxquelles elle est soumise. Voici un exemple de profil issu de la faction Elfes.

Garde royal : 23 pts ¹ (Guerrier) ²						
Mv ³	Co ⁴	Ti ⁵	De ⁶	Ar ⁷	Es ⁸	Sa ⁹
5	4+	5+	4+	0	6+	2
Équipement¹⁰ : Armure lourde, Bouclier [+3 pts], Epée [+2 pts], Epée à 2 mains [+2 pts], Hache [+2 pts], Hallebarde [+3 pts], Lance [+2 pts] Compétences¹¹ : Contre-attaque, Maître (Combat) Capacités¹² : Mur de lames [1PC] Mots-clés¹³ : Elfe, Soldat						

Les différentes caractéristiques du profil :

1. **Coût** : cette valeur permet de constituer une bande avant de jouer.
2. **Type** : Héros, Guerrier, Spécialiste ou Soutien.
3. **Mouvement (Mv)** : la valeur en pouces (~2.5 cm), appelés “pas”, qu’une figurine peut parcourir sur une action de Marche.
4. **Combat (Co)** : le seuil à atteindre pour les jets de Combat.
5. **Tir (Ti)** : le seuil à atteindre pour les jets de Tir.
6. **Défense (De)** : le seuil à atteindre pour les jets de Défense.
7. **Armure (Ar)** : le niveau d’armure de la figurine. Valeur de 0 (aucune armure) à 3 (armure exceptionnellement résistante).
8. **Esprit (Es)** : le seuil à atteindre pour les jets d’Esprit.
9. **Santé (Sa)** : le nombre minimum de blessures que la figurine doit subir pour être retirée du combat. Lorsqu’une figurine possède autant ou plus de blessures que sa Santé, retirez-la du jeu.
10. **Équipement** : les armes et équipements qu’il est possible d’ajouter à la figurine (cf. [Équipement](#)). L’équipement payant est optionnel à moins que le contraire ne soit précisé.
11. **Compétences** : les règles génériques dont dispose la figurine (cf. [Compétences](#)). Certains profils disposent également de compétences payantes optionnelles.
12. **Capacités** : les actions ou améliorations spécifiques à la figurine (cf. [Capacités](#)).
13. **Mots-clés** : certaines compétences ou capacités ont des effets conditionnés aux mots-clés. Par commodité, on appelle “Sorcier” toute figurine qui possède le mot-clé “Sorcier”.

JETS DE DÉS

La plupart des actions nécessitent un jet de dés pour déterminer leur niveau de réussite.

Réussites

Par défaut, un **jet de dés** s'effectue en lançant 3D8. Le jet est toujours accompagné d'un seuil de réussite. Par exemple à 5+, le nombre de réussites est égal au nombre de dés ayant une valeur de 5 ou plus. Le seuil peut avoir la valeur d'une caractéristique (Tir, Combat, Défense ou Esprit) . On appellera alors ce jet : jet de Tir, jet de Combat, jet de Défense ou jet de d'Esprit.

Jets en opposition

Parfois 2 jets adverses sont en opposition. Le jet qui effectue le plus de réussites est un succès alors que l'autre jet est un échec. En cas d'égalité, le jet est nul et l'action prend fin.

Bonus et malus

Le jet peut bénéficier de bonus ou malus sous forme de dés en plus ou en moins. Un bonus de +1D permet donc de lancer 4 dés. Les bonus et malus peuvent se cumuler, on ajoute et/ou retire alors autant de dés que nécessaire aux 3 dés initiaux. Sous l'effet des malus, un jet à 0D ou moins est automatiquement un échec.

Dés explosifs

Les dés sont explosifs sur 8. Cela signifie que chaque 8 obtenu permet de lancer immédiatement un dé supplémentaire qui s'ajoute au jet. Il n'y a pas de limite au nombre de dés supplémentaires obtenus de cette manière.

Exemple : François effectue un jet de Tir avec son Arbalétrier qui a 5+ en Tir. Il lance 3D8 et obtient : 1, 5 et 8. Le 8 lui offre immédiatement un 4ème dé. Il obtient 6 avec ce dé et totalise donc 3 réussites sur ce jet : le 5, le 8 et le 6.

Relances

Une relance permet de relancer un dé en échec sur un jet. Il n'est pas possible de relancer plusieurs fois un même dé. Cela signifie qu'on ne fait qu'une relance de 1 ou plusieurs dés. La relance peut entraîner une explosion et donc l'ajout de dés supplémentaires. Cependant les relances sont toujours effectuées avant les explosions. Cela implique donc qu'une relance ne peut pas relancer un dé supplémentaire obtenu par explosion.

Exemple : John effectue un jet de Défense avec son Orque qui a 4+ en Défense. Il obtient : 1, 3 et 7. Heureusement, cet orque bénéficie d'une compétence qui lui octroie 1 relance sur le jet de Défense. John relance le 1 (ou le 3) et obtient 4. Il totalise donc 2 réussites : le 7 et le 4.

COMPOSER UNE BANDE

Structure

Avant de jouer, vous devez déterminer un format : c'est le nombre de points maximum autorisés pour composer votre bande. La plupart du temps, ce format sera identique pour les 2 joueurs (ou plus) mais un scénario asymétrique pourra demander le contraire. Le format standard est de 200 points. Pour constituer votre bande, vous êtes limité par les types de figurines à sélectionner. Par tranche de 100 points (même incomplète), vous devez prendre :

- 0 ou 1 Héros
- 2 à 4 Guerriers
- 0 à 2 Spécialistes
- 0 ou 1 Soutien

Exemple : Pour une partie en 200 points, vous pouvez prendre jusqu'à 2 héros, de 4 à 8 guerriers, jusqu'à 4 spécialistes et jusqu'à 2 soutiens en veillant à ce que le coût total des figurines sélectionnées ne dépasse pas 200 points.

Composez votre bande en utilisant l'application [G-Fig](#) > [\(G-Fab\) Nouvelle liste](#). Pour une partie d'initiation, vous pouvez utiliser les 2 bandes prédéfinies en annexe.

Alliance

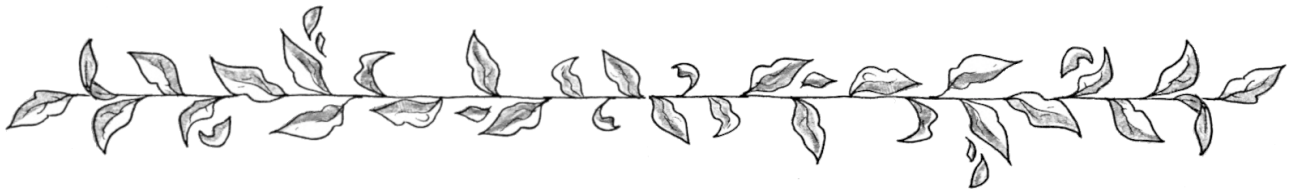
Il est possible de composer une bande en utilisant jusqu'à 2 factions différentes. Les limitations ci-dessus doivent alors être respectées au sein de chaque faction ainsi que pour la bande complète.

Exemple : Pour une partie en 200 points, François prend 120 pts de Gobelins et 80 points d'Orques. Il devra donc avoir de 4 à 8 guerriers Gobelins (2 tranches de 100 points) et de 2 à 4 guerriers Orques (1 seule tranche de 100 points) sans pour autant excéder 8 guerriers au total.

MISE EN PLACE

Après avoir constitué vos listes, déterminez les conditions du [scénario](#) pour votre partie. Le scénario donne des informations sur les zones de déploiement et les conditions de victoire.

Lancez un dé pour déterminer l'ordre des joueurs. Le premier joueur choisit sa zone de déploiement et positionne ses figurines. Pour le premier tour de jeu, il effectuera également la première activation. Les autres joueurs alternent ensuite en suivant l'ordre déterminé par les dés.



TOUR DE JEU

Déroulement d'un tour

Chaque tour de jeu se compose des étapes suivantes :

- 1 - **Commandement** : Chaque joueur reçoit 3 points de commandement auxquels il ajoute les points accordés par la compétence Stratège ou par le scénario.
- 2 - **Activations** : Chaque joueur choisit alternativement une figurine et effectue son activation (cf. [Activation d'une figurine](#)). Procédez ainsi jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées.
- 3 - **Fin du tour** :
 - Vous pouvez effectuer des [Actions de commandement](#) avec les points de commandement restants.
 - Résolvez les effets de jeu temporaires (effets d'un sort ou d'une capacité).
 - Toutes les figurines perdent leur état Activé.
 - Comptez ensuite les points de victoire en suivant les recommandations du scénario et vérifiez les conditions de fin de partie.
 - Le joueur qui a terminé ses activations en premier effectue la première activation du nouveau tour. Puis les joueurs alternent dans le sens horaire.
 - Les points de commandement inutilisés ne sont pas conservés pour le tour suivant.

Céder l'activation

Si un joueur dispose de moins de figurines à activer que son adversaire, il peut céder son activation et forcer ainsi son adversaire à activer une autre figurine. Il peut procéder ainsi jusqu'à ce qu'il ait autant de figurines inactivées que son adversaire.

ACTIVATION D'UNE FIGURINE

Durant son activation, une figurine peut effectuer 2 actions courtes ou 1 action longue.

Actions courtes	Actions longues
• Marche • Récupération • Retraite • Posture défensive • Tir ou Magie : Voir les chapitres Tir et Magie • Combat : Voir le chapitre Combat	• Course • Charge

Il n'est pas possible d'effectuer 2 fois la même action par activation. Après son activation, la figurine passe en état [Activé](#).

Marche

Déplacez la figurine d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique Mouvement. La figurine peut effectuer autant de pivots(*) qu'elle le souhaite au cours de son mouvement. Le mouvement ne doit jamais passer ou finir à moins d'1 pas d'une figurine ennemie ; seule la charge permet de se rapprocher si près d'un ennemi.

Une figurine au contact d'un ennemi ne peut pas effectuer de marche, elle est obligée de faire une Retraite si elle souhaite rompre le combat.

Lorsqu'une figurine grimpe ou monte d'un niveau, comptabilisez le déplacement vertical dans le déplacement. Une figurine doit finir son mouvement sur une surface sur laquelle elle peut tenir avec son socle. Si le mouvement de la figurine ne permet de grimper complètement une surface verticale, elle doit rester au pied de cette surface.

(*) Un pivot permet de faire une rotation de la figurine en prenant le centre du socle comme axe. Il n'y a pas de limite au degré de rotation lors d'un pivot. Une figurine ne peut effectuer de pivot que si l'action le précise explicitement.

Course

Cette action est identique à la Marche mais la figurine peut se déplacer au double de son Mouvement.

Récupération

La figurine perd son statut [À terre ou Fatigué](#). A la différence des autres actions, la récupération peut être effectuée deux fois durant une activation.

Posture défensive

La figurine peut faire un pivot sans se déplacer puis gagne l'état [En garde](#).

Charge

Pour charger, la figurine doit avoir sa cible en vue au début de son action et ne pas être au contact d'un ennemi. Elle doit également être capable d'arriver au contact de la cible avec une course. La figurine passe obligatoirement par le chemin le plus court pour arriver au contact même si cela l'oblige à franchir un terrain difficile (cf [Types de Terrains](#)). La charge inclut une action gratuite de [Combat](#).

Il est possible d'intercepter une charge avec une autre figurine si :

- La charge passe à 1 pas ou moins de la figurine avant d'atteindre la cible initiale.
- La figurine qui intercepte n'est ni Fatiguée ni A terre ni au contact d'un ennemi.

Dans ce cas, redirigez la charge vers la figurine qui intercepte et résolvez le combat normalement.

Retraite

Lorsqu'une figurine est au contact d'un ou plusieurs ennemis, la retraite lui permet de rompre le combat et d'effectuer une Marche. Dans ce cas, chaque figurine à son contact peut lui infliger une action de Combat gratuite. La figurine qui bat en retraite ne peut pas effectuer de Riposte lors de ces Combats, elle effectue seulement les jets de Défense.

Action de fatigue

La figurine peut obtenir une action courte supplémentaire appelée Action de fatigue après avoir effectué ses autres actions. Cette action doit être différente des actions précédentes. Après une action de fatigue, la figurine passe en état [Fatigué](#).

Action gratuite

Parfois une figurine devra effectuer une action gratuite sous l'effet d'un sort ou d'une capacité. Cela signifie que cette action ne compte pas dans la limite des actions effectuées et n'est pas non plus une Action de fatigue.



ACTIONS DE COMMANDEMENT

A chaque tour, un joueur peut utiliser ses points de commandement (PC) pour effectuer les actions suivantes :

Activation supplémentaire (1 PC)

Activez une seconde figurine après la figurine en cours. Il n'est pas possible d'effectuer une seconde Activation supplémentaire directement après celle-ci, le joueur doit alors laisser la main à son adversaire.

Activation multiple (2 PC)

Activez jusqu'à 3 figurines simultanément. Les figurines doivent effectuer les mêmes actions et doivent avoir la même cible en cas de Tir, Charge ou Combat. Les figurines ne peuvent pas effectuer d'Action de fatigue suite à une Activation multiple. Chaque action est effectuée simultanément par les figurines. Si une figurine ne peut plus effectuer son action, l'action est perdue. Cela peut arriver notamment si la cible d'une attaque meurt avant que toutes les figurines aient agi.

Héroïsme (1 PC)

Ajoutez 1 dé lors d'un jet. Vous pouvez utiliser plusieurs fois l'héroïsme par tour sur une même figurine mais une seule fois par jet.

Capacité spéciale (variable)

Certaines capacités spéciales nécessitent de dépenser des points de commandement pour être effectuées (cf. [Capacités](#)).

Vigueur (1 PC - fin de tour uniquement)

Retirez l'état Fatigué d'une figurine.

Concentration (2 PC - fin de tour uniquement)

Maintenez un sort ou une capacité temporaire pour le tour suivant.



ETATS

Une figurine change d'état en cours de partie. Vous pouvez symboliser cet état en utilisant l'application du jeu (Depuis votre liste sur G-Fab > "Jouer la liste") ou par des pions. Une figurine peut cumuler plusieurs états strictement différents.



Activé

Cet état est appliqué systématiquement après l'activation. La figurine ne peut plus être désignée pour effectuer une activation durant le tour.



Fatigué

Lors de son activation, une figurine en état Fatigué doit effectuer l'action "Récupération" avant toute autre action. Elle ne peut pas effectuer d'action de fatigue durant cette activation.



À terre

Lors de son activation, une figurine en état À terre doit effectuer l'action "Récupération" avant toute autre action. Une figurine à terre ne peut pas se mettre En garde. Elle ne gagne pas d'action de combat gratuite lors d'une action de retraite et n'est pas compté pour apporter le bonus de Surnombre.



En feu

Une figurine En feu peut effectuer une action courte "éteindre le feu" durant son activation. Pour cela, lancez 1D8 : sur 4+, retirez l'état En feu. A la fin de son activation, une figurine En feu subit automatiquement 1 blessure. Les attaques de Combat effectuées par une figurine En feu bénéficient de la compétence Enflammé.



Empoisonné

À la fin de son activation, lancez un 1D8 si la figurine est empoisonnée. Sur 6+, la figurine subit 1 blessure. Il est possible de retirer un état empoisonné par l'effet d'un sortilège ou d'une potion.



En garde

Une figurine En garde bénéficie d'un bonus de +1D pour ses jets de Défense. Ce bonus ne s'applique pas si l'attaque vient du dos (cf. [Champ de vision et ligne de vue](#)) La figurine perd cet état dès qu'elle effectue une action, devient À terre ou est déplacée (même si c'est l'effet d'une action externe).

CHAMP DE VISION ET LIGNE DE VUE

Champ de vision

Les figurines ont un champ de vision à 180°. Tracez une ligne imaginaire qui passe par le bord arrière de son socle. Tout ce qui est derrière la ligne est dit “dans le dos” de la figurine et donc hors de son champ de vision.



Ligne de vue

La ligne de vue est une ligne imaginaire ininterrompue entre les yeux d'une figurine et sa cible. Une figurine a une ligne de vue dégagée sur sa cible si elle peut la voir entièrement. Si la cible est partiellement cachée même légèrement (par un élément de décor ou une autre figurine), on considère que la cible est à Couvert. Pour déterminer le couvert et la ligne de vue, on ne prend pas en compte les éléments qui sont au-dessus de la tête de la cible ni tout ce qui dépasse de son socle.



TIR

Action de Tir

Pour effectuer une action de tir, la figurine doit :

- Disposer d'une arme de tir.
- Avoir une ligne de vue sur sa cible.
- Être à portée : la cible doit être à une distance inférieure à la Portée de son arme.
- Ne pas être au contact d'un ennemi.

Exemple :

Par rapport à la figurine rouge, A est entièrement caché par la maison.

B est partiellement visible donc à couvert de la maison.

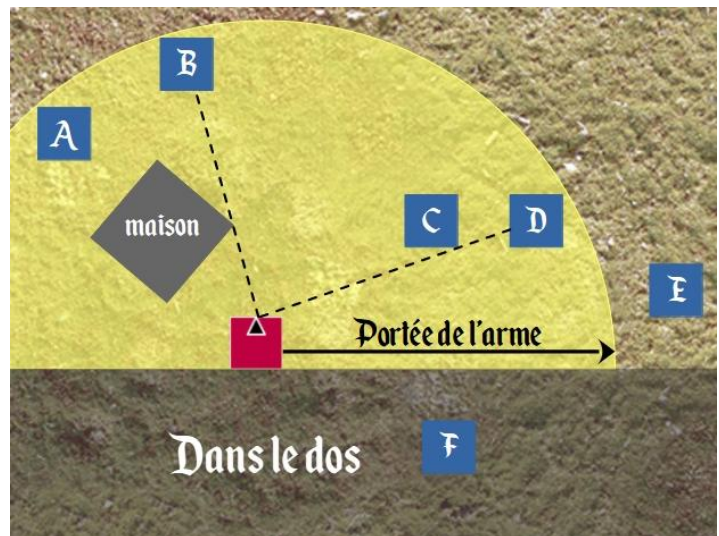
C est entièrement visible.

D est à couvert de C.

E est visible mais hors de portée de l'arme.

F n'est pas visible car dans le dos du tireur.

La figurine peut donc tirer sur B, C et D.



Jet de Tir

Effectuez un jet de Tir en ajoutant les bonus éventuels :

- **Position avantageuse** : +1D si la cible est située sur un niveau inférieur (minimum 2 pas de hauteur)
- **Félonie** : +1D si le tireur est dans le dos de la cible
- **A couvert** : -1D si la cible est à couvert
- **Longue portée** : -1D si la cible est à plus de la moitié de la portée de l'arme

Réaction au Tir

Si elle n'est pas déjà Fatiguée, la figurine ciblée peut tenter de se mettre à couvert. Elle effectue immédiatement une Marche en tant qu'Action de fatigue. Si ce mouvement lui permet de se mettre à couvert, le tireur souffrira du malus associé, soit -1D. Notez que ce mouvement ne change pas la portée du tir et ne permet pas d'invalider le tir.

Jet de Défense

La figurine ciblée effectue un jet de Défense. Comparez le nombre de réussites entre les 2 jets. Si le jet de Tir obtient plus de réussites, la cible reçoit autant de touches que la différence de réussites. Soustrayez à ce nombre de touches la valeur Armure de la cible pour obtenir le nombre de blessures à affecter.

Si c'est le jet de Défense qui obtient autant ou plus de réussites, le tir est raté.

Exemple : François tire avec son elfe sur le goblin de John. L'elfe tire dans le dos de son adversaire mais celui-ci est à couvert. François effectue un jet de Tir avec $3D + 1D - 1D = 3D$ et obtient 3 réussites.

John effectue un jet de Défense avec son Gobelin et obtient 1 réussite. Le goblin subit donc $3 - 1 = 2$ touches. Il dispose d'une valeur d'Armure de 1 et subit donc $2 - 1 = 1$ blessure.

Formule d'une Attaque

Les attaques sont toutes réalisées sur le modèle de l'action de Tir. L'attaquant effectue un jet d'Attaque et la figurine attaquée effectue un jet de Défense.

Déterminez le nombre de touches en comptant la différence de réussites entre les 2 jets.

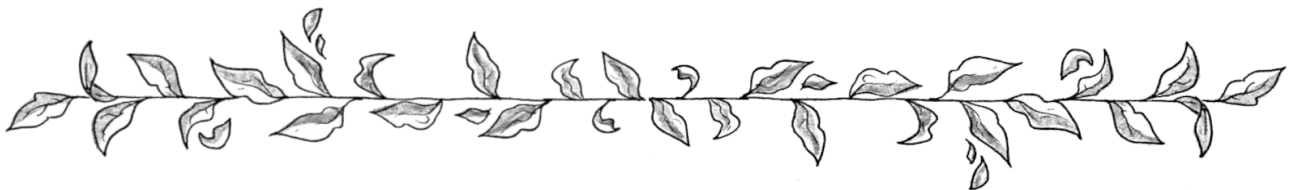
Puis comptez les blessures éventuelles en soustrayant la valeur d'armure au nombre de touches.

Touches = réussites de l'attaquant - réussites du défenseur

Blessures = touches - Armure du défenseur

Tir dans un combat

Si la cible du tir est au contact avec d'autres figurines, il n'est pas interdit d'effectuer l'action mais le résultat est plus aléatoire. La cible et toutes les figurines à son contact ont une chance égale de recevoir le projectile. Attribuez une valeur à chaque figurine puis lancez un dé pour déterminer la figurine visée. Effectuez ensuite l'action de tir sur cette dernière.



MAGIE

Il existe 3 types de sortilèges : les Projectiles magiques, les Maléfices (le sorcier attaque directement sa cible par la force de son esprit), les Enchantements (le sorcier n'effectue aucune attaque).

Projectiles magiques

Les Projectiles magiques sont joués exactement comme des tirs.

Maléfices

Pour les Maléfices, le sorcier effectue un jet d'Esprit opposé au jet d'Esprit de la cible.

- Aucun bonus ou malus lié au Tir n'est appliqué.
- L'armure n'est pas prise en compte si des blessures sont infligées.
- Une figurine au contact d'un ennemi peut lancer des maléfices sur les figurines contactées uniquement.
- Il n'y a pas de risque de toucher une autre figurine si la cible est au contact.

Enchantements

Un sortilège de type Enchantement (X) requiert les mêmes conditions qu'un tir. Cependant, une figurine au contact d'un ennemi peut lancer des enchantements sur elle-même ou sur les figurines contactées.

La valeur entre parenthèses correspond au nombre de réussites nécessaires sur un jet d'Esprit pour pouvoir activer les effets.



COMBAT

Une action de combat se fait contre une figurine au contact. La figurine active peut effectuer un pivot gratuit pour faire face à sa cible si elle n'y était pas déjà. Une figurine ne peut pas utiliser ses armes de tir pour les actions de combat. Si son profil ne spécifie aucune arme de Combat, on considère qu'elle dispose d'un poignard, de ses poings ou d'un appendice naturel pour se battre.

Jet de Combat

Effectuez un jet de Combat en ajoutant les bonus et malus éventuels :

- **Assaut** : +1D si la figurine vient d'effectuer une action de charge.
- **Félonie** : +1D si l'ennemi est chargé dans le dos. Ce bonus ne s'applique pas si la figurine a effectué une charge depuis le champ de vision (il arrive que le dos soit la seule position praticable pour contacter l'ennemi, notamment si la figurine est déjà au contact de plusieurs adversaires).
- **Surnombre** : +1D si l'ennemi est au contact d'au moins 2 figurines qui ne sont elles-mêmes pas contactées par ailleurs.
- **Affaibli** : -1D si la figurine a un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de santé divisé par 2 (1 blessure pour une Santé de 2, 2 pour une Santé de 3 ou 4, etc).
- **À terre** : -1D si la figurine est À terre.

L'adversaire peut effectuer un jet de Défense ou bien une Riposte. Dans les 2 cas, le jet bénéficie également des bonus et malus ci-dessus.

Riposte

A moins que l'adversaire ne soit déjà Fatigué, il peut choisir de faire une Riposte. Il remplace alors son jet de Défense par un jet de Combat pour tenter de blesser l'agresseur. Effectuer une Riposte fait passer la figurine en état Fatigué.



Résolution

La figurine qui a le plus de réussites remporte l'action de Combat.

Si le vainqueur a effectué un jet de Défense, il ne peut pas blesser son adversaire, l'attaque est bloquée.

Si le vainqueur a effectué un jet de Combat, il inflige à son adversaire autant de touches que la différence des 2 jets. Soustrayez à ce nombre de touches la valeur Armure de la figurine touchée pour obtenir le nombre de blessures à affecter.

Exemple :

François charge le troll blessé de John dans le dos avec son elfe. François effectue un jet de Combat avec $5D : 3D + 1D$ (Assaut) + $1D$ (Félonie). Il obtient 3 réussites.

John choisit de faire une riposte, il effectue un jet de Combat avec son troll à $2D : 3D - 1D$ (Affaibli). Il obtient 1 réussite. Le troll subit donc $3 - 1 = 2$ touches. N'ayant pas d'armure, il reçoit 2 blessures.



Consolidation

Si la figurine active a tué tous les adversaires au contact, elle peut effectuer un mouvement de consolidation. Il s'agit d'une action de Marche gratuite avec une valeur de mouvement divisée par 2. Cette marche permet cependant d'aller au contact d'un adversaire. Notez que ça n'entraîne pas d'action de combat gratuite comme pour la charge.

COMPÉTENCES

Les règles décrites dans les compétences peuvent contredire les règles de base. Il s'agit alors d'un remplacement de règle : c'est toujours la règle de la compétence qui prévaut. Si la compétence est attribuée à une arme ou un sort, ne la prenez pas en compte en dehors de son usage.

Une compétence peut être limitée à un jet (Combat, Défense, Tir, Esprit) ou un mot-clé : la restriction est alors précisée entre crochet après la compétence. Ainsi, **Enflammé [Tir]** ne s'applique que pour les jets de Tir et **Motivant [Centaure]** ne concerne que les figurines avec le mot-clé "Centaure".

Les valeurs de compétence se cumulent si une figurine possède plusieurs fois la même (par son équipement ou sous l'effet d'un sort par exemple). Ainsi, une figurine ayant 2 fois la compétence Expert (1) bénéficie de Expert (2).

Liste des compétences

Acharné

Lorsque la figurine doit être retirée du jeu suite à des blessures, si le nombre de blessures n'excède pas sa valeur de Santé, lancez 1D8. Sur 5+, retirez une blessure à la figurine et laissez-la en jeu.

Agile

La figurine se déplace sur du terrain difficile comme sur du terrain découvert.

Aura : Compétence

La figurine et les figurines amies à 6 pas ou moins bénéficient de la compétence spécifiée.

Bélier

Si la figurine inflige au moins 1 Touche lors d'une action de Charge, vous pouvez déplacer son adversaire de 2 pas maximum dans la direction de votre choix (à condition que la figurine ne rencontre aucun obstacle). De plus, la figurine touchée devient À terre.

Bénie

Doublez les blessures infligées aux figurines avec les mots-clés "Mort-vivant" ou "Démon".

Bête

La figurine ne peut pas porter d'équipement ou artefacts. Elle ne peut pas non plus ramasser les objectifs de mission.

Cavalier

La figurine ne peut pas grimper ou descendre d'un étage dans les décors.

Colosse

La figurine est si grande qu'elle ne bénéficie pas du couvert venant d'un décor ou d'une figurine de moins de 1 pas de haut.

Compagnon

La figurine compte toujours comme ayant une figurine amie supplémentaire au contact lors d'une action de combat.

Contre-attaque

Lors d'une action de Combat, si la figurine effectue 2 réussites de plus sur son jet de Défense que le nombre de réussites de l'attaquant, elle peut immédiatement faire une action de Combat gratuite.

Coup puissant

Si la figurine inflige au moins 1 Blessure lors d'une action de combat, vous pouvez déplacer l'adversaire blessé de 2 pas dans la direction de votre choix (en stoppant le déplacement au premier obstacle rencontré). De plus, la figurine blessée devient À terre..

Défenseur

Lorsque la figurine se fait charger de face, son agresseur ne bénéficie pas du bonus Assaut.

Dispersion

Avant d'effectuer le jet de Tir, lancez 1D8. Sur 7+, le tir arrive sur la cible désignée. Sur 6 ou moins, déplacez le point ciblé d'autant de pas que la valeur du dé et dans la direction indiquée par celui-ci (la face triangulaire du D8 est utilisée comme une flèche directionnelle).

Duelliste

Lorsque la figurine effectue une action de combat, si elle obtient autant de réussites que son adversaire, ajoutez lui une réussite supplémentaire.

Éclaireur

La figurine n'est pas déployée en même temps que les autres mais après le déploiement et avant le premier tour. Placez la n'importe où dans la zone de jeu tant qu'aucune figurine ennemie ne dispose de ligne de vue sur elle. Si ce n'est pas possible, mettez la dans sa zone de déploiement. S'il y a plusieurs figurines avec la compétence Éclaireur, chaque joueur en dispose une alternativement en commençant par le joueur qui a commencé le déploiement.

Effrayant (X)

Lorsque la figurine charge ou est chargée, les ennemis qui souhaitent effectuer un jet de Combat doivent au préalable effectuer un jet d'Esprit. Si le jet d'Esprit n'obtient pas X succès au minimum, l'ennemi ne peut faire qu'un jet de Défense. Les figurines ayant la compétence Effrayant y sont immunisées.

Enchaînement

Lors d'une action de combat, si la figurine effectue 2 réussites de plus sur son jet de Combat que le nombre de réussites de son adversaire, elle peut immédiatement faire une action gratuite de combat sur la figurine ou sur une autre figurine au contact.

Endurant

Au début de son activation, si la figurine est Fatiguée, lancez 1D8. Retirez l'état Fatigué sur 5+. Cela ne lui permet cependant pas d'effectuer une nouvelle action de fatigue durant cette activation.

Enflammé

La figurine qui subit au moins 1 touche provenant d'une arme ou d'un sort ayant cette compétence devient En feu.

Entraves

Les figurines ennemies au contact et dans le champ de vision souffrent d'un malus de -1D pour tous les jets de Combat.

Expert (X)

La figurine peut bénéficier de X relances sur un jet.

Explosion

Pour effectuer le Tir, définissez un point de frappe en respectant la ligne de vue et la portée de l'arme ou du sort. Chaque figurine à 3 pas de ce point est ciblée et doit effectuer un jet de Défense.

Frénétique

Si la figurine est en mesure de charger un ennemi au début de son activation, elle doit obligatoirement effectuer cette charge.

Furtif

La figurine est systématiquement à couvert lorsqu'elle subit une attaque de Tir ou un projectile magique.

Immunité (Compétence)

Ignorez la compétence mentionnée lorsqu'elle doit s'appliquer à cette figurine.

Impassible

La figurine ne peut pas être mise À terre.

Inflammable

La figurine ne peut pas effectuer l'action spéciale "éteindre le feu" lorsqu'elle est En feu.

Insaisissable

Lorsque la figurine effectue une retraite, les figurines au contact ne gagnent pas d'actions de combat gratuites.

Insensible

La figurine ignore le malus Affaibli.

Insignifiant

La figurine ne permet pas de gagner de points de victoire lorsqu'elle contrôle ou porte un objectif de scénario. De plus, elle ne peut pas être la cible d'une action de Magie (amie ou ennemie).

Loyal

La figurine ne peut pas attaquer un ennemi dans le dos ou À terre.

Maître (Action)

La figurine peut réaliser 2 fois l'action spécifiée entre parenthèses durant son activation.

Motivant

Les figurines amies à 6 pas ou moins peuvent utiliser la valeur d'Esprit de la figurine Motivante à la place de leur propre valeur d'Esprit.

Mutation

Les jets de Combat de cette figurine explosent sur 7 et 8.

Perforant (X)

Réduisez de X (jusqu'à un minimum de 0) l'armure de l'ennemi lors d'une attaque.

Rechargement

Après une action de Tir, la figurine ne peut plus utiliser son arme tant qu'elle n'a pas effectué une action de rechargement (action courte).

Régénération

Au début de l'activation de la figurine, vous pouvez lui retirer 1 blessure.

Sens aiguisé

La figurine dispose d'une vision à 360°. On considère donc qu'elle n'a pas de "dos" et que les règles comme la Félonie ne s'appliquent pas à cette figurine.

Soif de sang

En Combat, la figurine bénéficie d'un bonus de +1D si son adversaire a au moins une blessure.

Souffrance (X)

Si la figurine inflige des blessures lors d'une attaque, ajoutez X au total de blessures.

Stratège (X)

La figurine octroie un bonus de X points de commandement en début de tour.

Stupide

Avant chaque activation lancez 1D8. Sur un résultat de 1, votre adversaire peut effectuer une marche avec cette figurine avant de terminer son activation. De plus, une figurine stupide ne peut jamais réaliser l'action Posture défensive.

Tir en cloche

L'arme n'est pas concernée par le malus de couvert.

Tir fiable

Cette arme ne subit pas de malus de longue portée.

Vampire

Retirez une blessure à la figurine lorsqu'elle inflige au moins 1 blessure à un ennemi lors d'une action de Combat.

Véloce

La figurine peut réaliser 1 action courte supplémentaire par activation.

Venimeux

Une figurine qui subit une blessure provenant d'une arme ou un sort Venimeux devient Empoisonnée. Cette compétence est sans effet sur les figurines avec les mots-clés "Mort-vivant" ou "Construit".

Vicieux

Lorsque cette figurine charge un ennemi depuis le dos, en plus du bonus de félonie, l'attaque annule la valeur d'armure ennemie.

Vol

La figurine peut franchir les autres figurines et tous les types de terrains comme si c'était du terrain découvert. Elle ne compte pas non plus la hauteur pour monter ou descendre d'un élément de décor. Cependant elle ne peut pas finir son mouvement sur un terrain infranchissable ou sur le socle d'une autre figurine.

CAPACITÉS

Les capacités sont caractérisées par un coût, un type, une cible et un effet. Une figurine ne peut pas utiliser plusieurs fois une même capacité durant un tour.

Coût

Les capacités nécessitent de dépenser des points de commandement pour être jouées. Le coût est indiqué entre crochets dans le nom de la capacité.

Type

Il existe 4 types de capacités. Ces types déterminent la manière de les utiliser.

- **Action courte ou longue** : la capacité est une action qui se joue comme les actions standard lors de l'activation de la figurine.
- **Réaction** : la capacité peut être déclenchée à tout moment, y compris durant une action adverse.
- **Talent** : la capacité s'active uniquement lors de l'activation de la figurine mais ne compte pas comme une action.

Cible

La cible détermine quelles sont les figurines impactées par la capacité. Si cette information est absente, cela signifie que seule la figurine détentrice de la capacité est concernée.

Effet

La description de la capacité : une action spéciale, un bonus temporaire, etc.

Exemple : *Mur de lames [1PC]*

Type : Réaction

Effet : La figurine gagne +1 en Armure si elle est ciblée par une action de Tir.

EQUIPEMENT

Les compétences de l'équipement sont ajoutées aux compétences de la figurine lorsqu'elle l'utilise. Une arme de Combat ou de Tir ne peut être utilisée que lors d'une action du même nom. Certains équipements modifient les valeurs de profil comme les armures ou les montures.

Quel que soit le nombre de membres et le nombre d'armes que possède une figurine, on considère qu'elle n'utilise pas plus de 2 mains au cours d'une action de Combat. Ainsi, elle peut utiliser une arme et un bouclier, 2 armes à 1 main ou 1 arme à 2 mains.

Armures

- **Armure légère** : +1 à la valeur d'Armure
- **Armure lourde** : +2 à la valeur d'Armure
- **Bouclier** : Expert (1) [Défense] (uniquement si l'attaque provient du champ de vision de la figurine).
- **Pavois** : Expert (2) [Défense] uniquement si l'attaque provient du champ de vision de la figurine), -1 à la valeur de Mouvement



Armes de Combat

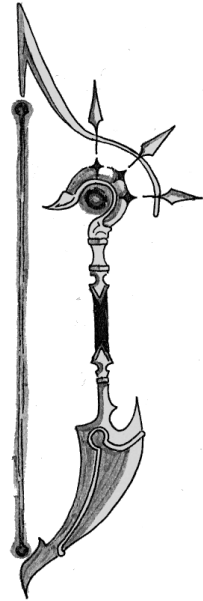


- **Épée** : Expert (1)
- **Épée à 2 mains*** : Expert (1), Perforant (1)
- **Hache** : Perforant (1)
- **Hache à 2 mains*** : Perforant (2)
- **Hallebarde*** : Défenseur, Perforant (1)
- **Lance** : Défenseur
- **Lance de cavalerie** : réservé aux cavaliers. Béliet, Perforant (2) en charge uniquement
- **Marteau** : Coup puissant
- **Marteau à 2 mains*** : Coup puissant, Perforant (1)
- **Morgenstern*** : Perforant (2) en charge uniquement
- **Torche** : Enflammé
- **2 armes identiques** : Ajoute Expert (1) aux compétences de l'arme

* Arme à 2 mains : cette arme interdit le port d'un bouclier ou d'une seconde arme.

Armes de Tir

- **Arbalète** : 30 pas, Perforant (1), Rechargement
- **Arbalète à répétition** : 24 pas, Perforant (1)
- **Arc** : 30 pas
- **Arc court** : 24 pas
- **Arc long** : 36 pas
- **Arquebuse** : 40 pas, Perforant (1), Rechargement
- **Couteau de lancer / Shuriken** : 12 pas, Tir fiable
- **Fronde** : 20 pas
- **Hache de lancer** : 12 pas, Perforant (1), Tir fiable
- **Javelot** : 20 pas, Perforant (1)
- **Pistolet / Arbalète de poing** : 24 pas, Perforant (1), usage unique
- **Tromblon** : 18 pas, Perforant (2), Rechargement



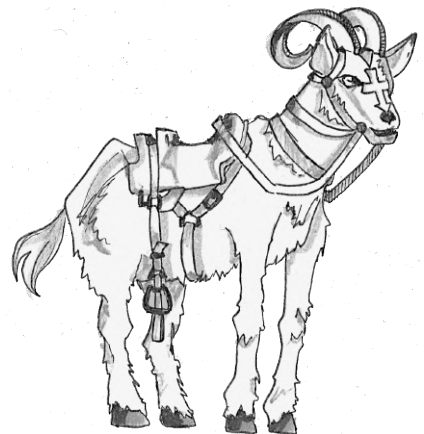
Autres équipements



- **Étendard** : Stratège (1), limité à 1 par bande
- **Instrument** : Aura : Endurant
- **Filet** : Entraves
- **Bandages** : Usage unique. Action courte, retirez 1 blessure sur la figurine ou sur une figurine amie au contact.

Montures

- **Araignée géante** : Mouvement 6, Compagnon, Agile, Venimeux
- **Cheval** : Mouvement 8, Cavalier
- **Chèvre de combat** : Mouvement 6, Béliet, Cavalier
- **Coursier elfique** : Mouvement 10, Cavalier
- **Destrier** : Mouvement 8, Coup puissant, Cavalier
- **Sang-froid** : Mouvement 7, Soif de sang, Cavalier
- **Sanglier de guerre** : Mouvement 6, Coup puissant, Cavalier
- **Warg** : Mouvement 7, Compagnon, Frénétique



Artefacts

Les artefacts sont des objets rares le plus souvent réservés aux héros ou aux sorciers. Certains de ces objets magiques sont limités en quantité pour chaque bande, dans ce cas, la limite est précisée entre crochet après le nom de l'artefact.



- **Amulette** : Usage unique. Ajoutez un bonus de +1D sur n'importe quel jet.
- **Anneau du dragon [2]** : Usage unique. La figurine peut effectuer une action de Magie et lancer le sort Boule de feu. Boule de feu : Projectile magique, Portée 18 pas, Enflammé
- **Anneau des tempêtes [2]** : Usage unique. La figurine peut effectuer une action de Magie et lancer le sort Éclair. Éclair : Projectile magique, Portée 24 pas, Perforant (1)
- **Bâton de mage [1]** : Maître (Magie)
- **Bottes de 7 lieues [1]** : La figurine gagne +2 au Mouvement.
- **Cape de dissimulation [2]** : Furtif
- **Chronopendule [1]** : Véloce
- **Couronne du sorcier [1]** : Le sorcier peut choisir un 2ème domaine de Magie.
- **Famulier** : Limité à 1 par sorcier. Le familier est une figurine indépendante avec son propre profil. Cependant, s'il n'est pas au contact d'un ennemi, le sorcier peut l'utiliser pour lancer des sortilèges. Utilisez le profil du sorcier mais c'est la figurine du familier qui sert à déterminer la ligne de vue et la portée. Lorsque le sorcier quitte le jeu, retirez également son familier.
- **Parchemin d'anti-magie [2]** : Usage unique. Jusqu'à la fin du tour, les figurines à 12 pas ou moins du possesseur ne peuvent pas être ciblées par des actions de Magie.
- **Potion de soin [2]** : Usage unique **. Retirez 2 blessures à la figurine.
- **Potion de force [2]** : Usage unique **. La figurine gagne Perforant (2) jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de résistance [2]** : Usage unique **. La figurine gagne Armure (+2) jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de vigueur magique [2]** : Usage unique **. La figurine gagne Expert (2)[Esprit] jusqu'à la fin du tour.
- **Potion de vitesse [2]** : Usage unique **. La figurine gagne +2 en Mouvement jusqu'à la fin du tour.
- **Talisman de protection [1]** : Lorsque la figurine est ciblée par un maléfice ou un enchantement (ami ou ennemi), lancez 1D8. Sur un résultat de 3+, la figurine ne subit pas les effets du sort.

**sur la figurine ou une figurine amie au contact

DOMAINES DE MAGIE

Un sorcier doit se spécialiser dans un domaine de magie. Certains ont un domaine imposé et d'autres peuvent choisir parmi plusieurs domaines lors de la création de la liste. Chaque domaine donne accès à quelques sortilèges basiques gratuits et à d'autres plus puissants mais payants.

Les principaux domaines de magie :

- Chamanisme
- Collège de l'air
- Collège de l'eau
- Collège de la terre
- Collège du feu
- Corruption
- Culte noir
- Démonologie
- Divination
- Foi
- Gastromancie
- Magie elfique
- Magie runique
- Nécromancie
- Omrok
- Sorcellerie
- Technomancie



TYPES DE TERRAINS

Terrain découvert

C'est le type de terrain par défaut, il permet aux figurines de se déplacer normalement.

Terrain difficile

Forêts, champs, marais, rivière... Ce type de terrain gêne la progression. Vous devez considérer que chaque pas franchi dans le décor compte pour 2 pas de mouvement. Appliquez systématiquement un couvert lorsque qu'un tir est effectué depuis ou vers un terrain difficile. Les lignes de vue de part en part du décor sont bloquées si sa hauteur est égale ou supérieure aux figurines impliquées. On considère qu'une figurine est dans le décor si au moins la moitié de son socle s'y trouve.

Terrain infranchissable

Bâtiment fermé, massif rocheux, fosse, etc. Les figurines ne peuvent pas y pénétrer et doivent donc contourner cet élément de décor.

Bâtiment ouvert

Ce type de terrain concerne essentiellement les ruines. Les figurines peuvent y pénétrer et grimper dans les étages en comptant la hauteur de l'étage dans la distance de déplacement.



Obstacle

Haie, barrière, muret, etc. Il s'agit d'un élément de décor étroit et peu élevé. Une figurine peut le franchir en retirant 1 pas à sa distance de déplacement. Elle peut également se servir de l'obstacle comme protection en se tenant à son contact. Si elle se fait charger depuis l'autre côté de l'obstacle, elle gagne la compétence Défenseur. A la fin du combat, on laisse les 2 figurines de chaque côté de l'obstacle en considérant qu'elles sont au contact.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Chute et saut

Une figurine peut subir des blessures lorsqu'elle est poussée dans le vide ou saute volontairement d'une hauteur de 2 pas minimum. Effectuez une [Attaque de Chute](#) avec un seuil de 4+. Pour le jet de Chute, prenez autant de dés que la hauteur de la chute en pas.

Charge plongeante

Une figurine qui se trouve en hauteur peut se jeter dans le vide (minimum 2 pas de hauteur) pour atteindre un adversaire en contrebas à condition que la figurine ciblée soit à 2 pas ou moins du point de chute. Dans ce cas, la figurine qui saute obtient un bonus exceptionnel de +1D pour son jet de Combat. Suite au Combat, si elle est encore vivante elle devra subir une attaque de Chute telle que décrite dans le paragraphe [Chute et saut](#).



SCÉNARIOS

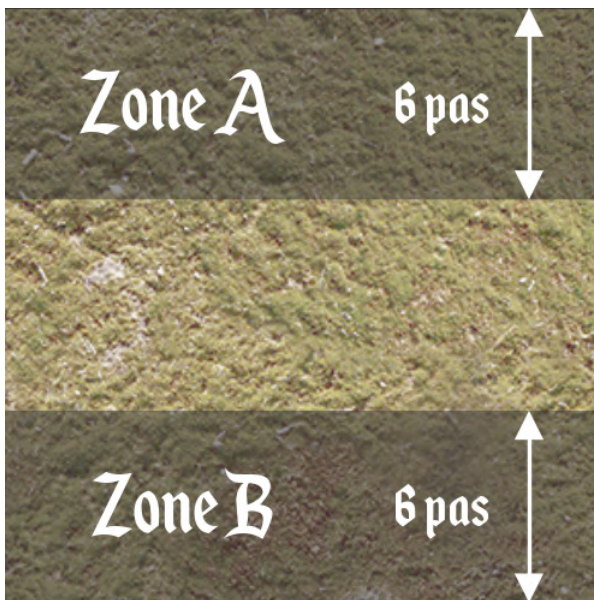
Ce système permet de générer des scénarios de manière aléatoire.

Les distances spécifiées ci-dessous sont optimisées pour jouer sur une surface de jeu de 36 pas de côté. Vous pouvez les adapter si vous disposez d'une plus petite surface.



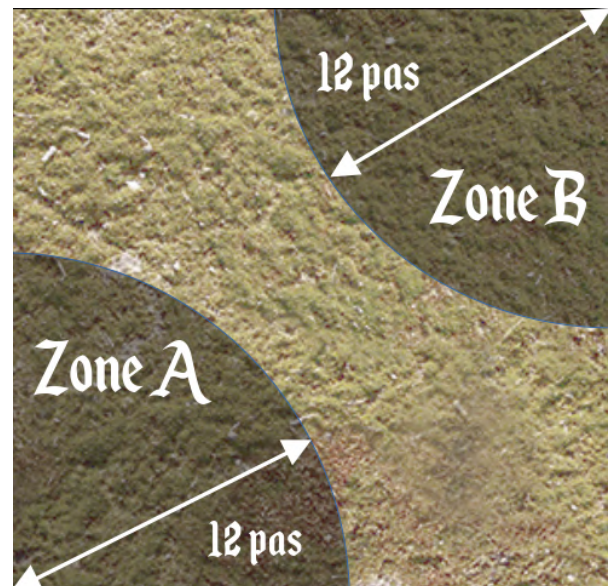
Zones de déploiement

Lancez 1D8, le résultat du jet détermine le type de déploiement du scénario.



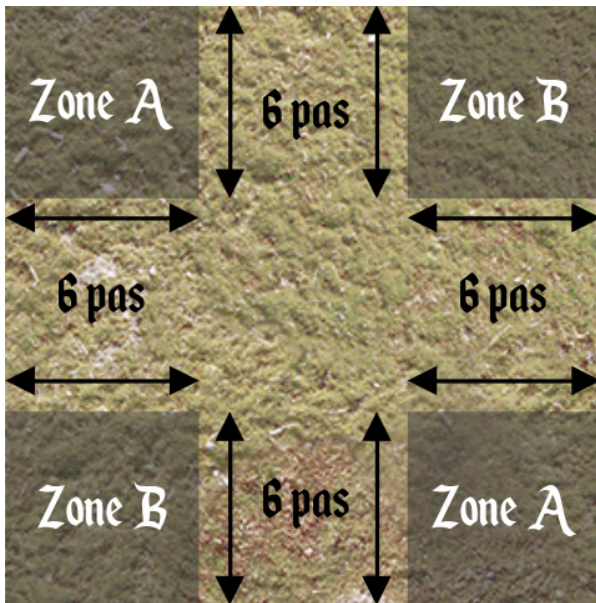
1, 2 : Déploiement standard

Déployez vos figurines sur un bord de table. Chaque zone de déploiement s'étend sur toute la longueur de la zone de jeu et sur une profondeur de 6 pas.



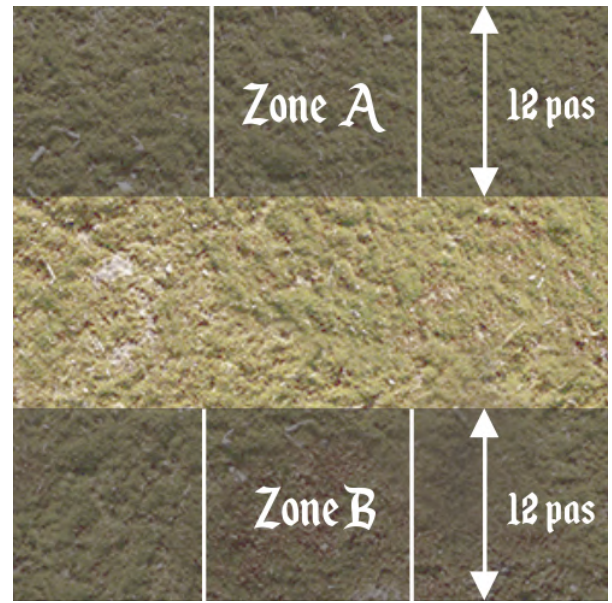
3, 4 : Déploiement en diagonale

Le premier joueur choisit un coin de table pour disposer ses figurines. Les figurines sont placées à 12 pas ou moins du coin. Le second joueur se déploie ensuite dans le coin opposé.



5, 6 : Déploiement divisé

Chaque joueur dispose ses figurines dans 2 carrés de 6 pas de côtés sur les coins opposés. Chaque carré doit contenir 1 figurine au minimum.



7, 8 : Déploiement limité

Délimitez sur chaque bord de table une bande de 12 pas de profondeur séparés en 3 parties égales. Le premier joueur choisit s'il se déploie dans la partie centrale ou sur les bords. Son adversaire se déploie ensuite en prenant la zone inverse (sur les bords si le premier joueur a choisi le centre). Le joueur qui se déploie sur les bords peut utiliser les 2 bords ou se contenter d'un seul.

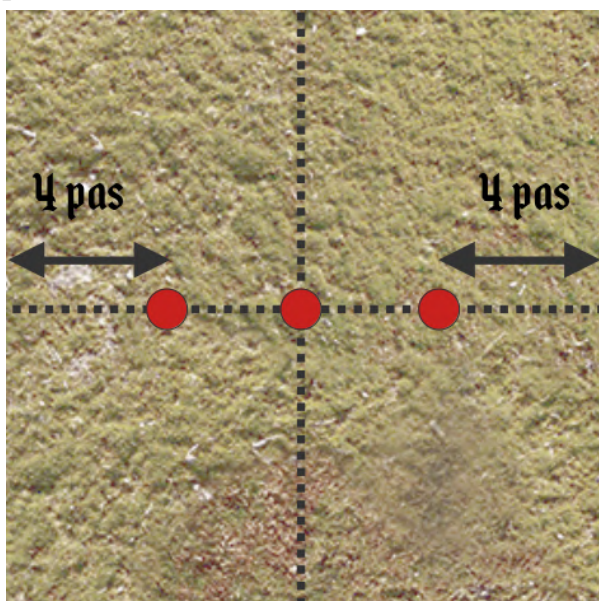
Mission principale

Lancez 1D8, le résultat détermine la mission principale du scénario. Quelque soit la mission, les figurines À terre ne sont pas prises en compte pour déterminer le contrôle d'une zone ou d'un objectif.

Les pions doivent mesurer environ 1 pas de diamètre. Ils ne sont pas pris en compte pour les mouvements ou les lignes de vue. Une figurine ne peut jamais porter ou contrôler plus d'un pion à la fois.

1 -> Coffres

Placez 3 pions Coffre sur la ligne centrale. Le premier au centre et les suivants à 4 pas des bords de table.



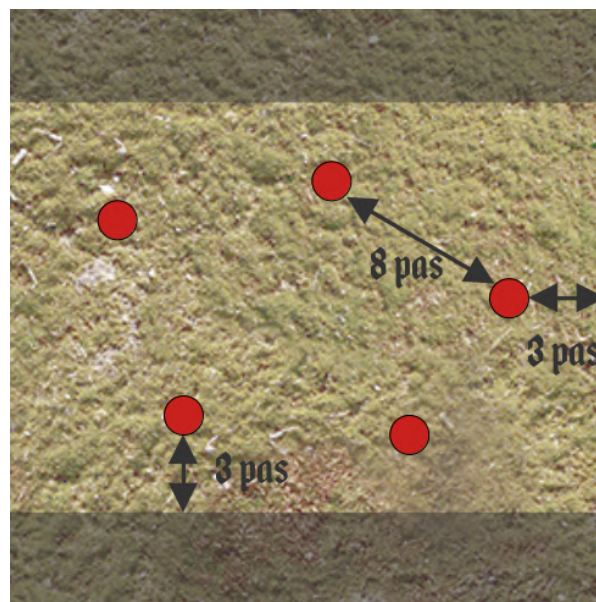
Disposition des pions Coffre

A la fin de chaque tour, un joueur remporte 2 points de victoire par coffre contrôlé. Pour contrôler un coffre, il faut être seul à disposer d'une figurine à 2 pas ou moins.

2 -> Butin

Placez 5 pions Butin sur la table de jeu. Chaque joueur place un pion à tour de rôle en commençant par le joueur qui se déploie en premier. Les pions doivent être placés à 3 pas minimum d'un bord de table ou d'une zone de déploiement et à 8 pas minimum d'un autre pion.

Une figurine au contact d'un butin peut le ramasser. Son mouvement est alors limité à 5 pas et elle ne peut plus effectuer de course. Lorsqu'une figurine porteuse d'un butin est retirée de la partie, placez le butin à la place de cette figurine.



Exemple de disposition des pions Butin

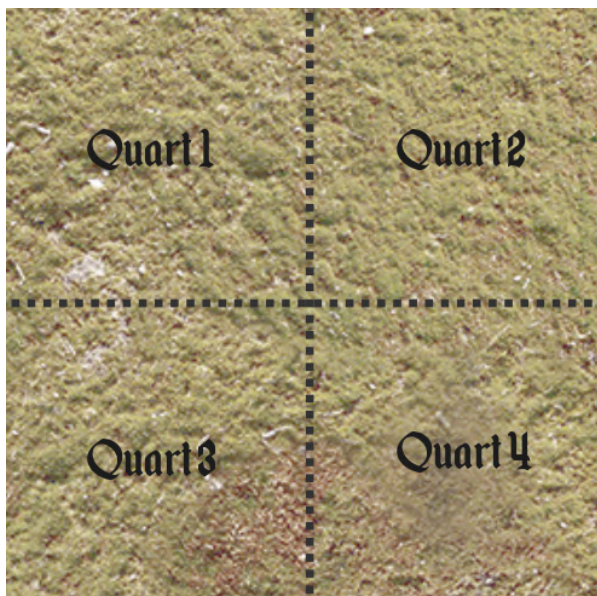
A la fin de chaque tour, vous gagnez 1 point de victoire par butin en votre possession. Si une figurine porteuse d'un pion butin se trouve en bord de table dans sa zone de déploiement, vous pouvez la retirer du jeu avec son pion et remporter immédiatement 3 points de victoire.

3 -> Percée

A la fin de chaque tour, vous gagnez 2 points de victoire par figurine dans la zone de déploiement adverse.

4 -> Contrôle

Séparez la table en 4 par les médianes. A la fin de chaque tour, vous gagnez 2 points de victoire par quart de table contrôlé. Pour contrôler un quart de table, vous devez avoir au minimum 2 figurines de votre bande entièrement dedans et aucune figurine adverse ne doit s'y trouver.

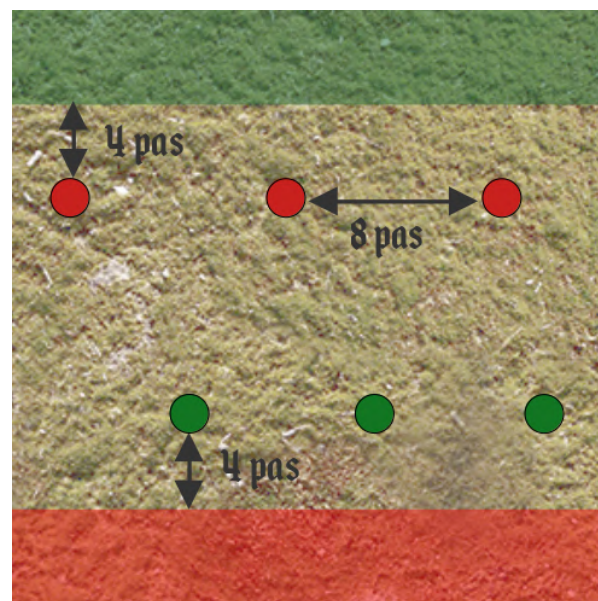


5 -> Capture du drapeau

Chaque joueur assigne 1 pion Drapeau à une de ses figurines après le déploiement. Le drapeau est un objet qui peut être transmis à une figurine amie au contact. Si la figurine meurt, laissez le pion drapeau sur place. Une figurine peut ramasser un drapeau en terminant un mouvement à son contact. A la fin de chaque tour, remportez 4 points de victoire si vous possédez le drapeau adverse et 4 points de victoire si votre drapeau est dans la zone de déploiement adverse.

6 -> Activation du portail

Chaque joueur possède 3 pions Autel qu'il place à 4 pas de la zone de déploiement adverse. Les pions doivent être distants de 8 pas minimum. Les autels commencent la partie désactivés. Une figurine au contact d'un autel peut effectuer une action courte pour l'activer ou le désactiver. A la fin de chaque tour, un joueur gagne 2 points de victoire pour chacun de ses autels activés.



Exemple de disposition des pions Autel

7 -> Pillage

Chaque joueur possède 3 pions Ressource avec des valeurs respectives de 4, 3 et 1. Chaque pion est attribué face cachée à une figurine après le déploiement. Une ressource est un objet qui peut être transmis à une figurine amie au contact. Si la figurine meurt, laissez la ressource sur place. Une figurine peut ramasser une ressource en terminant un mouvement à son contact. A la fin de chaque tour, si une de vos figurines porte une ressource adverse, révélez sa valeur. Vous gagnez autant de points de victoire que la valeur de cette ressource.

8 -> Les 2 statues

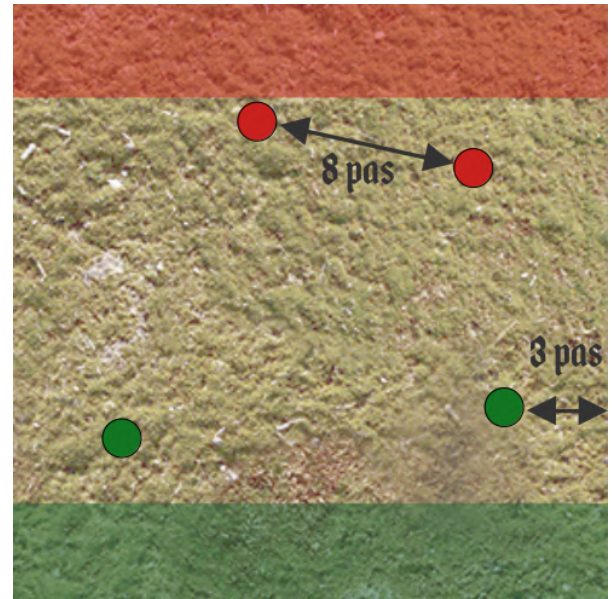
Chaque joueur place 2 pions Statue en dehors de sa zone de déploiement à minimum 8 pas l'un de l'autre et minimum 3 pas d'un bord de table.

Statue

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
0	-	-	-	3	1+	3

Compétences : Sens aiguë

Vous pouvez attaquer une statue adverse par des actions de Combat, Tir ou Magie. Vous gagnez 3 points de victoire par blessure effectuée jusqu'à un maximum de 3 blessures par statue.



Exemple de disposition des pions Statue



Mission secondaire

Lancez 1D8, le résultat détermine la mission secondaire du scénario. Pour les missions secondaires, "tuer une figurine" signifie administrer la dernière blessure avant de la retirer du jeu.

1 -> Défi des chefs

Gagnez 2 points de victoire lorsque vous tuez un héros adverse. Gagnez 1 point de victoire supplémentaire si c'est un de vos héros qui le tue.

2 -> Survie

Gagnez 1 point de victoire lorsque vous tuez un guerrier adverse.

3 -> Pour la gloire

Gagnez 2 points de victoire lorsqu'un de vos héros tue un soutien adverse ou lorsqu'un de vos soutiens tue un héros adverse.

4 -> Chasse aux sorcières

Gagnez 1 point de victoire par tour si vous avez lancé au moins un sort avec succès pendant le tour. Gagnez 3 points de victoire lorsque vous tuez une figurine adverse avec le mot-clé Sorcier.

5 -> Ambassadeur

Chaque joueur désigne une de ses figurines en tant qu'Ambassadeur. L'Ambassadeur ne peut pas être un soutien ou une bête. Gagnez 3 points de victoire lorsque vous tuez l'ambassadeur adverse.

6 -> Légende

Chaque joueur désigne une de ses figurines en tant que Légende. Gagnez 2 points de victoire à chaque fois que votre légende tue une figurine adverse.

7 -> Sape

Gagnez 4 points de victoire lorsque vous tuez la figurine adverse la plus chère.

8 -> Sacrifice

Gagnez 1 point de victoire à chaque fois qu'une de vos figurines meurt.

Fin de partie

A la fin de chaque tour, vérifiez les conditions de fin de partie. La partie prend fin si au moins une des conditions est vraie :

- Un joueur a atteint 12 points de victoire ou plus.
- Un joueur n'a plus de figurines en jeu.
- Les joueurs ne sont plus en mesure d'obtenir 12 points de victoire (parce qu'il n'y a plus assez de figurines en jeu par exemple).

Si un seul joueur a atteint 12 points de victoire ou plus, il est déclaré vainqueur. Dans les autres cas, il s'agit d'une égalité.

EPILOGUE

C'est la vieille Griselda qui m'a raconté ça. Sur le coup, je n'y avais pas prêté attention puis j'ai oublié. Mais j'ai repensé à cette histoire farfelue quand on l'a enterré l'hiver dernier.

Un soir où je mangeais seul à la taverne après ma tournée, elle sirotait une bolée de cidre dans un coin de la salle. Je m'apprêtais à partir quand elle est venue s'asseoir à ma table. Je ne sais pas si c'est mon uniforme qui l'a rendue nostalgique mais elle m'a d'abord parlé de son amour de jeunesse, un soldat qui a péri à l'époque des grands raids du nord...

Puis elle m'a raconté autre chose :

"Je devais avoir une quinzaine d'années et je venais de me faire engager dans les cuisines du Baron de Breylak. Je m'étais rapidement liée d'amitié avec Linda, une servante qui avait quelques années de plus que moi et qui attirait tous les regards au château. Dont celui d'Alderic Dysma. Il travaillait à cette époque pour le baron. Celui-ci se réjouissait et se vantait allègrement d'avoir un mage aussi talentueux en ses murs.

Dysma courtisait discrètement Linda et lui proposa un matin une démonstration de magie dans son atelier. J'avais surpris la conversation et – j'ai encore honte de l'avouer – je voulais tellement voir ce spectacle que je me suis postée près d'un soupirail de l'atelier pour les espionner. Je ne voyais pas très bien d'où j'étais, mais le magicien avait préparé un petit tour récréatif pour séduire son invitée. Il y avait un frêle encadrement de porte en bois au centre de la pièce. Après quelques incantations, un voile blanchâtre apparut depuis le linteau et Dysma invita Linda à le traverser. Elle passa alors l'encadrement et disparut dans un nuage de fumée rouge. Cela ne dura qu'une fraction de seconde mais je crus apercevoir un squelette au milieu du nuage. Puis plus rien d'autre qu'un tas de cendres où se tenaient les pieds de la jeune femme quelques secondes plus tôt.

J'ai immédiatement compris que le tour ne s'était pas passé comme prévu. Le mage appella plusieurs fois Linda d'une voix inquiète. Aucune réponse. Il exécuta une série d'incantations, la pièce sombra dans l'obscurité puis dans une lumière vive. Rien ne se passa. Il semblait désespéré. Ensuite il sortit un étrange feu follet de sa main qui s'envola à grande vitesse et parcourut la pièce comme pour chercher quelque chose. A ce moment, je me suis enfuie de peur que la lumière ne me débusque.

Linda n'est jamais réapparue. Dysma quitta le château quelques jours plus tard et ne revint jamais. Il avait les yeux rouges d'une personne qui pleure toutes les nuits, il était l'ombre de lui-même. Ce n'est que bien plus tard que j'entendis parler de la légende du premier portail et que je fis le rapprochement. Ce n'était pas un portail ce jour-là, j'en suis sûre. Je crois qu'il a perdu par accident l'être qu'il aimait le plus et ne l'a jamais accepté. Au point de s'inventer une autre réalité. Il s'est mis en tête qu'elle n'était pas morte mais simplement partie dans un autre monde. Puis il s'est accroché à cette chimère jusqu'à la créer..."