

# Fées d'armes

*Dans Fées d'armes, des fées, licornes, gnomes et princesses s'affrontent pour la gloire sur un champ de bataille féérique. Et pour ce faire, tous les coups sont permis. Qu'il s'agisse de piller le repaire adverse, de récupérer des artefacts magiques dans des forêts isolées ou d'occire des combattants adverses, tout est bon pour montrer qu'on est le plus fort.*

*Deux joueurs pourront s'affronter pour déterminer quelle faction va dominer le pays magique. Chaque joueur sera muni de quelques figurines aux caractéristiques bien spécifiques et les actions se règlent à coups de paquet de cartes.*

*Car contrairement à beaucoup d'autres jeux, ici, pas de dés, ni de calculs très complexes. Le jeu fait la part belle à l'action, rapide et intense, et à un système de pousser / repousser / déplacer, qui aura au moins autant d'incidence que les blessures dans cet environnement particulier. De toutes façons, ce n'est pas en tuant des fées que l'on marque des points, vu que tout le monde ressuscite.*

*Côté figurines, le choix est large. Tout ce qui peut ressembler au grand Méchant Loup, à Cendrillon ou à des créatures fantastiques de conte sont les bienvenues, avec une préférence évidemment pour tout ce qui est dans un style un peu Chibi qui va bien avec la thématique.*

*Concernant les décors, l'idée est la même. Un peu tout ce qui fait médiéval fantasy peut convenir, mais si c'est mignon ou féérique, c'est encore mieux. Bref, dans ce jeu, peu d'obligations et une bonne liberté de choix dans les éléments de jeu accessibles.*

*Et si vous voulez vous déguiser en princesse ou en ogre pour jouer, ça passe aussi, même si ça ne changera rien à vos résultats.*

## 1 Règles communes

### 1.1 Les dés

Ce jeu fait appel à un système simple de jets de dés. Pour chaque action à accomplir, le joueur lance un nombre de dés à six faces égal à sa caractéristique d'action. Chaque fois qu'un dé obtient un score de 4 ou plus, c'est une réussite. Plus il y a de réussites, plus l'action est brillamment accomplie.

Parfois, un jet de dés subira l'influence d'un modificateur. Dans ce cas, le score à obtenir est modifié : avec un malus de -1, il faut obtenir 5+ pour obtenir une réussite, avec un malus de -2 ou pire, il faudra obtenir 6. Avec un bonus de +1, il faut obtenir 3+ pour obtenir une réussite et avec un bonus de +2 ou mieux, il faudra obtenir 2+. Les bonus et malus sont cumulatifs.

### 1.2 Durée de la partie

Une partie de Fées d'armes dure cinq tours. A la fin de chaque tour, les joueurs calculent leurs points de victoire et les additionnent aux points obtenus précédemment. Les points de victoire sont obtenus en fonction de faits d'armes (d'où le nom du jeu, vous l'avez...?), détaillés dans les paragraphes suivants.

#### 1.2.1 Elimination de figurines adverses

A la fin de chaque tour, les joueurs additionnent les coûts des figurines éliminées. Le joueur qui a éliminé le plus de figurines adverses, en termes de valeur, marque un point.

#### 1.2.2 Pillage du repaire adverse

A tout moment, une figurine en contact socle à socle avec le repaire adverse peut le piller. Pour ce faire, elle doit utiliser son action du tour et lancer un nombre de dés égal à sa caractéristique d'action. Si au moins un 6 est obtenu, le repaire est pillé. Le joueur marque un point de victoire.

#### 1.2.3 Fouiller un objectif

A tout moment, une figurine en contact socle à socle avec un objectif peut le fouiller. Contrairement à l'action Piller, qui concerne uniquement le repaire adverse, on peut fouiller un objectif allié ! Pour ce faire, elle doit utiliser son action du tour et lancer un nombre de dés égal à sa caractéristique d'action.. Si le joueur pioche au moins deux réussites, le repaire est fouillé et le joueur marque un point de victoire. L'action Piller ne peut être réalisée qu'une fois par repaire à chaque tour, que l'action soit réussie ou non.

### 1.3 Lignes de vue

Une figurine dispose d'une ligne de vue sur un élément de jeu ou une figurine adverse s'il est possible de tracer une ligne droite de n'importe quelle partie de son socle vers n'importe quelle partie du socle de l'autre figurine. Cette ligne ne doit pas traverser de socle d'une autre figurine.

Si les joueurs se mettent d'accord, cette ligne peut traverser certains décors qu'ils peuvent considérer comme étant bas et qui procurent éventuellement un couvert.

### 1.4 Cases

Sur le plateau de jeu, l'espace est divisé en cases de 2,5 cm de côté. Chaque case ne peut accueillir

qu'une figurine à la fois. Les éléments de décors du jeu doivent être situés à l'intérieur d'une ou plusieurs cases et identifiables par les joueurs dès le début de la partie.

Toutes les mesures se font en ligne droite, jamais en diagonale, sauf si les règles mentionnent spécifiquement le contraire.

Deux figurines sont considérées en contact quand elles sont dans deux cases adjacentes, mais pas en diagonale.

## 2 Mise en place

Une partie de Fées d'armes se joue sur un plateau de 60x60 centimètres (soit 24x24 cases). Il est possible d'utiliser un plateau plus grand, mais ce n'est pas nécessaire à deux joueurs.

En début de partie, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le meilleur résultat est le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs relancent.

Les deux joueurs, en commençant par le premier joueur placent chacun à leur tour un élément de décor, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé trois éléments. Les éléments de décors peuvent être placés comme les joueurs le souhaitent, tant que ces éléments sont situés à plus de 2 cases les uns des autres au minimum.

Le premier joueur place 2 pions objectif sur la table puis son adversaire fait de même. Ces pions représentent des trésors ou des artefacts recherchés par les différentes créatures. Chaque pion doit être placé à plus de 4 cases de tout autre pion objectif.

Le premier joueur place ensuite son repaire – un jeton représentant un décor infranchissable - n'importe où sur la table. Son adversaire fait de même, mais les deux repaires doivent être séparés d'au moins 6 cases.

Le premier joueur place ensuite l'ensemble des figurines de sa faction à plus de 6 cases du repaire adverse, puis son adversaire place ses figurines à plus de 4 cases de toute figurine adverse.

## 3 Système de jeu

### 3.1 Tour de jeu

Les joueurs activent leurs figurines une par une chacun leur tour en commençant par celui qui a été désigné premier joueur.

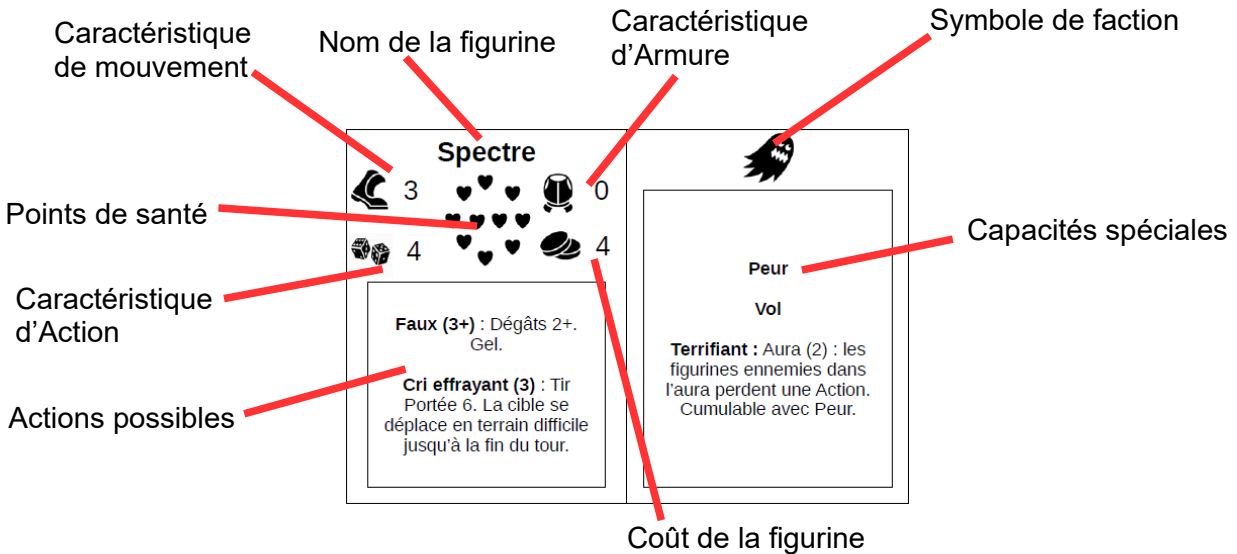
Chaque tour se déroule de la même manière :

- Les joueurs lancent chacun un dé, celui qui obtient le meilleur résultat choisit qui est le premier joueur pour ce tour. En cas d'égalité, le joueur qui n'était pas le premier joueur au jet de dé précédent choisit.
- Le premier joueur active une figurine puis place un jeton d'ordres à côté de celle-ci. Puis c'est au tour de son adversaire de faire de même. Une figurine qui a déjà un jeton d'ordres peut être activée une nouvelle fois et recevoir un second jeton. Aucune figurine ne peut s'activer si elle a déjà reçu deux jetons d'ordres.
- Quand toutes les figurines ont été activées, on applique les effets des règles spéciales qui prennent effet en fin de tour (flammes, poison...).
- Les joueurs calculent les points de victoire qu'ils ont obtenu au cours du tour comme expliqué au point 1. Le joueur qui a obtenu le moins de points de victoire au cours du tour (s'il y en a un) reçoit un jeton d'ordre additionnel qu'il pourra utiliser à partir du tour suivant. Ces jetons additionnels sont cumulatifs.
- Les joueurs, en commençant par le premier joueur, peuvent ramener à la vie les figurines retirées du jeu au cours du tour. Ces figurines sont placées en contact socle à socle avec leur repaire. Les figurines qui reviennent en jeu retirent tous les jetons d'état, ne sont plus affectés par des règles spéciales et soignent automatiquement toutes leurs blessures.

### 3.2 Cartes de jeu

Ce jeu utilise deux types de cartes : cartes de profil et cartes de faction.

Les cartes de profil, qui détaillent les capacités de chaque figurine en jeu. Chaque figurine dispose d'une carte sur laquelle on recense les différents états ou blessures qu'elles subit.



Les cartes de faction sont utilisées quand un joueur dispose uniquement de figurines de la même faction. Elles sont détaillées au point 4 (recrutement).



### 3.3 Actions

#### 3.3.1 Jetons d'ordres

En début de partie, les joueurs ont cinq jetons d'ordres, et il est possible d'en obtenir d'autres en cours de partie, notamment, en obtenant moins de points de victoire que son adversaire au cours d'un tour.

A son tour, un joueur choisit une figurine l'active puis lui donne un jeton d'ordres comme décrit plus haut. La figurine peut se déplacer immédiatement (voir 3.3.2 mouvement gratuit) puis peut réaliser une action

de son choix (voir 3.3.3 à 3.3.5).

Une figurine est en mesure de s'activer jusqu'à deux fois par tour.

Une figurine qui a déjà été activée une fois dans le tour qui s'active à nouveau est moins efficace que la première fois. Pour toutes ses actions, elle subit un malus de -2 et son mouvement compte comme étant réalisé en terrain difficile, même si elle devrait normalement ignorer les terrains difficiles ou si elle vole.

#### 3.3.1.1 Jetons d'ordre et jokers

Un joueur peut, s'il le souhaite, défausser un jeton d'ordres au cours d'un tour pour le transformer en dés bonus pour une action.

S'il le fait, la figurine qui réalise une action bénéficie de deux dés additionnels pour sa tentative par jeton d'ordres dépensé.

#### 3.3.2 Mouvement gratuit

Quand c'est à son tour de s'activer, une figurine peut toujours réaliser un mouvement gratuit. Ce mouvement est expliqué dans le paragraphe 3.3.1.

Ensuite, elle a le choix entre trois options : réaliser une action de sa fiche de profil, réaliser une action de scénario ou réaliser un mouvement additionnel. Ces trois options sont détaillées plus bas.

Une fois qu'une figurine a été activée, le joueur passe la main à son adversaire.

#### 3.3.3 Actions de mouvement

La caractéristique de mouvement est une des plus simples du jeu. Les figurines se déplacent d'une distance inférieure ou égale à leur caractéristique de mouvement en nombre de cases. Pour rappel, tous les mouvements se font en ligne droite, jamais en diagonale.

Si une figurine dispose d'une valeur de mouvement additionnelle (charge, esquive...), le mouvement qui en découle est traité exactement comme un mouvement normal.

Les figurines capables de voler ont une icône de mouvement en forme de personnage sur un deltaplane.

Pendant un mouvement, il est interdit de traverser le socle d'une autre figurine, même amie, sauf pour une figurine volante.

Une figurine peut quitter le contact d'un adversaire sans aucune pénalité.

Le décor peut affecter le mouvement. Il peut y avoir plusieurs types d'éléments de décors. Ceux qui bloquent le mouvement (qu'ils soient suffisamment grands pour bloquer les lignes de vue ou pour seulement fournir un couvert, voire même sans faire profiter de couvert) et ceux qui modifient le mouvement.

Les décors bloquants (un mur, un marais empoisonné, arbre isolé...) ne peuvent pas être traversés par les figurines, sauf si elles bénéficient de la règle Vol. Pour les mouvements, on est obligé de les contourner. Les figurines volantes peuvent passer par dessus comme s'ils n'étaient pas là.

Les terrains difficiles (étendue de boue, socle de forêt, ...), peuvent être traversés mais une figurine qui y démarre son mouvement ou qui le traverse change automatiquement sa valeur de mouvement à 2. Une figurine volante ignore cette modification.

Les terrains faciles (route très bien pavée, zone glissante, flèches magiques...) peuvent être traversés et une figurine qui y démarre son mouvement ou qui le traverse double automatiquement sa valeur de mouvement. Une figurine volante ignore cette modification.

Les mouvements que l'on voit en 5, de type "repousser", "déplacer", "tirer", ne subissent jamais les modificateurs de terrain difficile ou facile, mais sont affectés par les terrains bloquants. Une figurine qui est affectée par un de ces effets et qui entre en contact avec un terrain bloquant cesse son mouvement obligatoire et subit automatiquement 1 dégât qui ignore son armure. Une figurine qui est affectée par un de ces effets et qui entre en contact avec une autre figurine cesse son mouvement obligatoire et les deux figurines subissent automatiquement 1 dégât qui ignore leurs armures respectives.

### 3.3.4 Actions de profil

Sur le recto des cartes de profil, on trouve les actions que peuvent faire les différentes figurines. Quand une figurine veut réaliser une de ces actions, elle choisit laquelle elle souhaite réaliser et lance autant de dés qu'indiqué dans sa caractéristique "Action"

Les actions sont décrites ainsi :

**Massue (2+) :** Dégâts 2+.

**Manger les enfants (5) :**  
Si la cible a moins de moins de santé que l'Ogre, elle est éliminée et l'Ogre récupère tous ses points de santé perdus.

Si le joueur dispose d'assez de cartes de réussites (4 ou plus) pour réussir son action, elle est automatiquement réussie et touche sa cible. Sinon, c'est un échec.

Si le socle de la cible de l'action est partiellement caché à la figurine qui réalise l'action, on considère que la cible est à couvert. La figurine qui agit subit un malus de -1 à sa tentative (et obtient donc des réussites sur 5+) et la cible bénéficie d'une armure de +2 dans cette situation.

Quand une action réussit, on applique les effets spéciaux de l'action puis les dommages éventuels.

Les effets spéciaux des actions sont résumés sur la carte de profil et repris au point 5. Ils peuvent permettre de repousser une figurine, d'y mettre le feu, de l'empoisonner, etc.

Les dégâts sont toujours calculés ainsi :

Valeur de dégâts sur la caractéristique - Armure de la cible = dommages infligés.

*Nota : les effets additionnels d'une action sont pris en compte avant de comptabiliser les dégâts. Il est ainsi parfois possible de diminuer l'armure d'une cible avant de compter si on la retire du jeu ou non. Trois actions spéciales (pousser, tirer et repousser, ne suivent pas cette règle et s'appliquent après avoir calculé les dégâts).*

Pour de nombreuses actions, le nombre de réussites à obtenir est suivi d'un +. Dans ce cas, le nombre de dégâts est aussi suivi d'un +.

On détermine normalement si la cible est touchée et le nombre de dégâts de base. Mais, pour chaque réussite additionnelle la cible subit automatiquement un dégât additionnel.

*Exemple : Un ogre attaque un Bûcheron avec lequel il est en contact socle à socle. Sur la carte de profil de l'Ogre, on lit "Massue (2+) : Dégâts 2+", il dispose en outre d'une caractéristique d'Actions de 3 et le Bûcheron dispose d'une Armure de 1 et de six points de santé.*

*Le soldat lance trois dés et obtient une réussite.*

*Le coup ne porte pas et le bûcheron ne subit aucun effet de l'attaque.*

*Si l'Ogre obtient deux réussites, le bûcheron subira un dégât (annulé par son armure). Si l'Ogre obtient trois réussites, il provoque 3 dégâts. Deux de base, auxquels on ajoute le dégâts additionnel correspondant au +.*

*Si le joueur utilise un jeton d'ordres pour améliorer son action, il lance 5 dés. Admettons qu'il obtienne cinq réussites (4+), le bûcheron subira alors cinq dégâts (dont un annulé par son armure).*

Une figurine qui tombe à 0 points de santé est retirée du jeu immédiatement.

### 3.3.5 Actions de scénario

Ces actions sont répétées ici pour plus de commodité, mais sont déjà expliquées dans les points 1.2.2 et 1.2.3 sur les conditions de victoire.

Il y a deux actions de scénario, à savoir piller le repaire adverse ou fouiller un objectif. Ces actions permettent de marquer des points de victoire.

A tout moment, une figurine en contact socle à socle avec le repaire adverse peut le piller. Pour ce faire, elle doit utiliser son action du tour et lancer un nombre de dés égal à sa caractéristique d'action. Si au moins un 6 est obtenu, le repaire est pillé. Le joueur marque un point de victoire.

A tout moment, une figurine en contact socle à socle avec un objectif peut le fouiller. Contrairement à l'action Piller, qui concerne uniquement le repaire adverse, on peut fouiller un objectif allié ! Pour ce faire, elle doit utiliser son action du tour et lancer un nombre de dés égal à sa caractéristique d'action.. Si le joueur pioche au moins deux réussites, le repaire est fouillé et le joueur marque un point de victoire.

L'action Piller ne peut être réalisée qu'une fois par repaire à chaque tour, que l'action soit réussie ou non.

### 3.4 Auras et règles additionnelles

Sur le verso des cartes de profil, on trouve des règles additionnelles qui s'appliquent en permanence. Il ne s'agit pas d'actions, mais de bonus ou malus spécifiques à une figurine. On applique leurs effets en jeu à tout moment.

Parmi ces effets, on peut trouver des capacités à se soigner, à ignorer les dégâts, ou les auras.

Une aura est toujours suivie d'un chiffre entre parenthèses. Le chiffre représente le nombre de cases autour duquel l'aura d'une figurine s'applique en permanence. L'effet d'une aura ne peut pas être ignoré quand on est dans l'aura. Une figurine est toujours dans sa propre aura, sauf indication contraire.

Certaines auras ou règles spéciales peuvent infliger des dégâts. Dans ce cas, on tient compte de l'armure en suivant les règles normales des dégâts, y compris la prise en compte du bonus d'armure dûe au couvert.

## 4 Recrutement

Chaque joueur dispose de 10 points pour recruter sa bande. Il peut choisir n'importe quelle figurine sans aucune limitation autre que la valeur de recrutement.

Chaque figurine dispose sur sa carte d'au moins un symbole de faction.

Ces symboles représentent la faction à laquelle appartient la figurine et avec lesquelles elle a le plus d'affinités.

Si une bande est composée uniquement de figurines ayant une faction en commun, le joueur peut, en début de partie, utiliser la carte de Faction de la faction concernée.

Dessus, on trouve deux bonus. Un bonus permanent, qui s'applique dès le tirage au sort du premier joueur. Et un bonus additionnel. Le bonus additionnel peut être activé à n'importe quel moment, plusieurs fois pendant la partie. Toutefois, pour utiliser ce bonus additionnel, le joueur doit sacrifier un jeton d'action du tour - son utilisation est donc limitée.

## 5 Règles spéciales génériques

Ici sont reprises les règles spéciales que l'on peut retrouver sur plusieurs cartes de profil. Elles sont résumées ici pour plus de facilité d'accès. Quand une de ces règles est suivie d'un chiffre entre parenthèses, il peut s'agir d'une valeur ou d'une distance. Les distances indiquées doivent être obligatoirement parcourues dans leur totalité, sauf si la figurine rencontre un terrain bloquant ou une figurine.

**Agile :** La figurine peut se déplacer en diagonale plutôt qu'en ligne droite pour l'ensemble de ses déplacements.

**Charge (X) :** Si la figurine n'est pas engagée avec sa cible au moment où elle réalise son action, elle peut se déplacer gratuitement de X cases jusqu'à atteindre sa cible. Ce bonus de mouvement n'est utilisable que si la figurine peut effectivement entrer en contact socle à socle avec la cible, sans quoi, l'ensemble de l'action de combat est perdue.

**Conseiller :** Aura (4) : Toutes les figurines amies à portée bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs jets de dé. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'une fois par figurine amie.

**Déplacer (X) :** La cible de cette action peut être une figurine amie ou ennemie. Cette capacité prend effet APRES avoir calculé les dégâts éventuellement infligés. La cible est déplacée de X cases dans une direction choisie par le joueur de la figurine active.

**Esquive (X) :** Cette capacité prend effet APRES avoir calculé les dégâts éventuellement infligés. La figurine active est déplacée de X cases.

**Flammes (X) :** Une figurine qui subit cet effet reçoit X jetons flammes. A la fin du tour, la figurine qui a reçu X jetons flammes subit automatiquement X dégâts qui ignorent l'armure. Les jetons flammes sont ensuite retirés du jeu.

**Gel :** Les attaques de gel ignorent automatiquement l'armure de leur cible.

**Peur :** Aura (4) : Les figurines ennemies dans l'aura diminuent leur caractéristique d'action de 1.

**Poison (X) :** Une figurine qui subit cet effet reçoit X jetons Poison. A la fin du tour, la figurine qui a au moins un jeton poison subit automatiquement 1 dégât qui ignore l'armure. Retirez un jeton poison une fois l'effet résolu.

**Régénération (X) :** Une figurine dotée de cette capacité soigne automatiquement X points de santé à la fin de chaque tour.

**Repousser (X) :** La cible de cette action peut être une figurine amie ou ennemie. Cette capacité prend effet APRES avoir calculé les dégâts éventuellement infligés. La figurine ciblée est déplacée automatiquement de X cases en ligne droite à l'opposé de la figurine qui utilise cet effet.

**Sans peur :** la figurine ignore les effets de la peur.

**Tir :** Les attaques de cette figurine n'affectent pas forcément les adversaires au contact. Les attaques à distance n'ont pas forcément de portée et peuvent affecter n'importe quelle figurine sur laquelle l'attaquant a une ligne de vue.

**Tir (X) :** Les attaques de ce type ne peuvent prendre pour cible que les figurines situées à moins de X cases sur lesquelles le tireur a une ligne de vue. Les tirs au-delà de cette portée échouent automatiquement.

**Tirer (X) :** La cible de cette action peut être une figurine amie ou ennemie. Cette capacité prend effet APRES avoir calculé les dégâts éventuellement infligés. La figurine ciblée est déplacée automatiquement de X cases en ligne droite dans la direction de la figurine qui utilise cet effet.

**Vol :** L'icône de caractéristique de mouvement de cette figurine est une aile plutôt qu'une botte. La



figurine ignore les effets du terrain quand elle se déplace et peut passer au dessus des figurines.