



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

## 1. MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

- les co-équipiers doivent être l'un à côté de l'autre
- carte armée: cfr pg

## RECRUTER UNE ARMÉE

- Max nombre de points = scénario
- Chacun choisit à son tour une carte armée & prend la fig
- On ne peut pas avoir 2x la même carte armée
- Placer sa fig sur sa zone de départ (si plus de fig que d'hexogène de départ, défausser les fig en trop)
- Cfr pg pour 2 ou 3j
- Chacun prend 4 marqueurs d'ordre

## 2. PARTIE

- 1 partie comprend plusieurs rounds
- 1 round comprend 3 tours par joueur
- Placer le marqueur de round sur 1

## ROUND

### 1) Placer les marqueurs d'ordre

Placer un marqueur sur les cartes armée que vous voulez utiliser durant quel tour

- > on peut placer plusieurs marqueurs sur une même carte
- > les équipiers peuvent regarder les marqueurs de leur co-équipier
- > "X" = unurre
- > Si nécessaire, chacun les place à son tour

### 2) Lancer le D20 d'initiative

- le plus élevé est premier joueur. Le reste suit dans le sens des aiguilles
- Égal: on relance le dé pour les départager (si un pouvoir ou une glyphe affecte le résultat, il affecte aussi le relancé)

### 3) Pendant votre tour

#### 1. Révéler votre marqueur d'ordre

Si l'armée a été détruite: passer son tour

#### II. Déplacer la/les fig de la carte armée

- vérifier sa valeur de déplacement = nombre Max d'hex
- choisir l'ordre des fig de la carte armée qui se déplacent
- autres fig?
  - \* on peut traverser une fig amie sauf si elle est engagée
  - \* on ne peut pas traverser une fig ennemie
  - \* on ne peut pas terminer sur un hex contenant une fig alliée ou non

#### - monter

- \* compter chaque niveau d'élévation comme un hex
- \* glyphe et eau n'ajoutent pas de niveau
- \* hauteur max: une fig ne peut pas monter en une seule fois d'un nombre de niveaux > à sa hauteur (cfr carte armée à gauche)

#### - descendre

- \* on peut tout descendre sans point de mouvement supplémentaire

#### - tomber

- \* ne s'applique pas si la fig tombe dans l'eau
- \* si la différence d'élévation est >= hauteur de la fig: lancer un dé de combat
  - \* si la différence d'élévation est >= hauteur de la fig +10: lancer un dé de combat en plus (2 en tout)
  - \* pour chaque crâne : 1 blessure

#### - se déplacer dans l'eau

\* quand vous arrivez sur un hex d'eau depuis un autre hex (y compris un autre hex d'eau), vous devez terminer votre déplacement

\* les fig à double hex ne s'arrêtent pas sur un hex d'eau séparant 2 hex de terrain mais doivent s'arrêter si elles arrivent sur 2 hex d'eau

#### - sortir de l'eau

Compter 2 hex + les niveaux d'élévation éventuels

#### - déplacer une fig à double hex

- 1) décider quelle extrémité vous sert de base pour le déplacement

L'extrémité dépendante doit toujours couvrir les mêmes hex que ceux que l'hex de tête a traversés

- 2) terminer sur 2 hex de même niveau

- surplomb = quand un hex recouvre un autre et est séparé par un espace
  - \* 1 fig assez petite peut se déplacer sous les surplombs
  - \* les fig peuvent s'aider d'une plaque voisine pour escalader un surplomb étroit de 1 ou 2 hex (cfr ex 12 p11)
  - fin du déplacement: le socle de la fig doit être sur 1 seul hex
  - à l'étroit: une fig ne peut pas traverser ou s'arrêter sur un hex sur lequel elle ne peut pas tenir complètement (cfr ex 13 p11)
  - règles d'engagement

Une fig devient engagée si elle se déplace sur un hex adjacent à celui d'une fig adverse

#### EXCEPTIONS:

# si le socle d'1 des 2 fig est sur un niveau  $\geq$  à la hauteur de l'autre fig, elles ne sont pas adjacentes et donc pas engagées

# si une ruine sépare les 2 fig, la hauteur des 2 fig doit être plus grande que la ruine pour qu'elles soient engagées.

#### \* tenter un dégagement

Vous pouvez contourner une fig avec laquelle vous êtes engagés, mais dès que vous allez sur un hex qui ne lui est pas adjacent, l'attaquant peut vous frapper à toute volée

-> il lance 1 dé de combat: crâne = 1 blessure

### III. Attaquer avec la/les fig de la carte armée

#### - qui peut attaquer?

N'importe quelle fig de la carte armée choisie ce tour-ci

Qui se trouve à portée

Avec un champ de vision dégagé

#### - portée de 6 (p ex) = fig à max 6 hex de votre fig

Ne comptez pas les hex suppl pour les différences de niveau

#### - fig engagée

Une fig engagée ne peut attaquer que les fig avec lesquelles elle est engagée

#### - une fig à double hex peut attaquer, au choix, à partir d'1 de ses 2 hex

#### - zone sans hex

Comptez les hex bordant le champ de bataille pour vérifier la portée

#### - champ de vision

La fig doit être capable de voir (à partir de son œil) la zone de tir (zone rouge de sa carte) de l'adversaire en ligne droite

\* si les joueurs ne sont pas d'accord: lancer un dé20, le plus grand gagne

\* les joueurs ne peuvent toucher leurs fig que pendant leur tour

#### - attaquer

\* les fig de la carte attaquent l'une après l'autre dans l'ordre au choix

\* chaque fig ne peut attaquer qu'une seule fois

\* plusieurs fig peuvent attaquer la même cible

\* vérifier les avantages:

# avantage terrain

@ si le socle d'une fig est plus élevé que celui de l'autre (quelle que soit sa taille), la fig plus élevée a l'avantage: +1 dé

@ si le socle d'une fig  $\geq$  à la hauteur de l'autre fig +10: +2 dés (à la place de +1 dé)

# glyphes & eau n'ajoutent pas de niveau

# pouvoirs spéciaux carte armée

# glyphes

\* étapes de l'attaque

# annoncer quelle fig attaque qui (! fig engagée)

# vérifier la portée & le champ de vision

# vérifier la valeur d'attaque sur la carte armée + les 3 avantages (terrain, pouvoirs et glyphes): lancer ce nombre de dés

# le défenseur lance son nombre de dés = valeur de défense + les 3 avantages

# Pour chaque crâne de l'attaquant, le défenseur doit obtenir 1 bouclier

@ si crânes  $\leq$  boucliers: échec

@ si crânes  $>$  boucliers: ajouter 1 marqueur de blessure pour chaque crâne non bloqué

# si blessures = nombre de points de vie: la fig est détruite

# quand toutes les fig d'une carte armée sont détruites: la carte armée quitte le jeu

### IV. fin de votre tour

Quand vous avez fini d'attaquer

#### FIN DE ROUND

Quand le dernier joueur a joué son 3ème tour

- déplacer le marqueur de round

- nouveau round

### FIN DE JEU

- soit les conditions de victoire du scénario sont remplies
- soit fin du dernier round: score:
  - \* chaque joueur/équipe additionne la totalité des points de ses cartes armée dont au moins 1 fig est encore sur le champ de bataille

### GLYPHES

Quand 1 créature passe sur une glyphe, elle doit:

- s'y arrêter
- la retourner face visible si elle était encore face cachée
- la glyphe prend immédiatement effet
- une glyphe permanente prend effet tant qu'1 fig est posée sur elle
- cfr p14

### VOL

- ignore les différents niveaux d'élévation
- passe au dessus des ennemis sans être engagé (mais reste engagé quand la fig veut s'envoler)

### POUVOIRS SPÉCIAUX SIMULTANÉS

- lancer 1 dé20 pour déterminer qui l'utilise en 1er

POUVOIR DU MIRMING: cfr p14

GRENADES DE L'ELITE AÉROPORTÉE: cfr p15

