



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 p6

## RECRECITER 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 p7** pour 2 ou 3 j
- 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" = un leurre
- > 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

### I. 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 >= 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 >= 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** (1 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 <= 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 SIMILTANÉS

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

POUVOIR DU MIRMING: cfr p14

GRENADES DE L'ELITE AÉROPORTÉE: cfr p15