



Flammes & FANTASSINS

Escarmouches médiévales-fantastiques dans les Morcèles

Avant Propos

Flammes & Fantassins (F&F) est un jeu pour l'affrontement à 2 joueurs et plus avec un nombre réduit de figurines et une thématique médiévale-fantastique.

Le jeu puise ses inspirations de :

- jeux de rôles sur table (Donjons & Dragons versions boîte rouge et 3.5) pour sa gestion des personnages
- d'un jeu de figurines (Rangers of Shadow Deep) pour la tentative de souplesse et de fluidité
- d'un jeu vidéo (Valkyria Chronicles) pour sa manoeuvre de commandement.

L'inspiration de Joan of Arc, car le jeu possède des cubes d'activation, n'est pas consciente.

Pour jouer il vous faudra 3 à 10 figurines par joueurs, des cubes en bois (environ 2x à 3x le nombre total de figurines - 2 cubes par joueur d'une couleur particulière, autre couleurs sans importance), papier / crayon, une règle ou un ruban gradué (pouces ou cm selon votre choix), 2 dés à 6 faces et en option le décor que vous voudrez mettre en place. Des pions issus de jeux de plateau pour compter les PV seront un plus. En figurine, en plus de celles des joueurs, il faudra ajouter une figurine de chat ou utiliser un marqueur.

Les socles des figurines sont ronds. L'orientation des figurines n'a pas d'importance autre que pour la mise en scène. Les figurines prévues pour jouer à F&F sont à l'échelle de l'humain : il n'y a pas de règle spéciale pour décrire la taille des personnages. Les règles pour les situations avec des socles de plus grande taille ou de forme différente devront être imaginées par les joueurs.

Enfin, toute les distances du jeu sont calculées en pouces. Les distances sont mesurées socle à socle. Selon l'échelle de vos figurines ou selon vos propres goûts en choisissant le cm, vous devrez faire les conversions (1 pouce = 1 cm, ou 2cm, etc). Toute figurine se déplaçant hors de la zone de jeu est déclarée en fuite. Elle est vivante mais ne jouera plus jusqu'à la fin du jeu.

Les images utilisées sont toutes libres de droit, sans attribution.

Bonne lecture !

Vivre dans les Morcèles	4
La Bande	7
Création des Bandes	8
Nom des Bandes	8
Motivation des Bandes	8
Le Personnage	9
Classes	10
Caractéristiques principales	10
Caractéristiques secondaires	11
Caractéristiques des personnages Agiles et Puissants	12
Modification des Caractéristiques	13
Équipement	13
Le Jeu	14
Round et Tour	15
Points d'Action donnés au début du Round	15
Activation	16
Actions	18
Réactions	21
Attaques, Jets et Blessures	22
Annexes	24
Les Classes	24
Les Guerriers	24
Les Roublards	24
Les Lanceurs de Sorts	25
L'Équipement	26
Les Talents	29
Les Sorts	31
Magie	33
Ténèbres	35
Lumière	36
Nature	38
Règles de Campagne	39

Vivre dans les Morcèles



Votre Excellence, c'était un matin brumeux, vers la fin de ma garde... J'avais passé la nuit avec une autre Profonde Sentinelle à guetter l'assaut de l'Empire du Chemin de Ronde de Vinelus. C'est tout endormi qu'ils sont arrivés, alors que je préparais la tisane et découpais des carrés de fromage pour les autres... Et alors... Alors ils ont défait l'ensemble de notre Grande Armée, nous n'avons rien pu faire !

Un guet-apens ! A trois contre deux, vous imaginez ? Ils étaient six ! Et un molosse presque énorme ! Oh ce chien, dieux, ce chien !

— Extrait d'un rapport de bataille de la Grande Armée des Treize Chemins, fin de l'été 1475

Flammes & Fantassins décrit les affrontements terribles menant à la victoire et à la défaite un nombre évalué de huit-cent-soixante-quatorze états constituant la région autonome des Morcèles.

Dans les Morcèles, il suffit à un chef de se déclarer régnant sur des terres pour y régner, si ces terres n'ont pas réclamées. Sinon il faut l'emporter par la conquête.

Ceci a mené à une situation ingérable de micro-états, organisés autour de fermes, hameaux, chemins, parfois simplement constitués d'un unique individu, se marchant sur les pieds les uns les autres.

Tout a commencé à l'automne 1467. Le père Mains-Noires a constaté qu'il déterrait des heaumes et des épées lors des labours. C'est alors qu'il a armé deux gars du village pour expliquer à son vieux voisin Tom le savetier qu'il comptait exclusivement régenter l'arpent de terre entourant leur puits commun.

Pendant ce temps-là, Tom le savetier truffait dans les sous-bois lorsqu'il a déterré une hallebarde... Et tout a dérapé. La Bertrude s'est déclarée divorcée quand en allant au marché elle a buté sur une rapière. Les 9 enfants du Gros Louis se sont chacun proclamés Marquis des vers de terres dès lors qu'ils avaient trouvé une arbalète parmi leurs sujets.

Le prêtre de Troudboue s'est même octroyé le titre de Guide Suprême des Innocents de Troudboue. Guide Suprême soit dit en passant assez rapidement contredit et renversé par ses tributaires cul-terreux.

Aux Morcèles, la monnaie est le vieux florin, en bronze. Mais de plus en plus cette monnaie est oubliée au profit de la *pièce de fer*, représentée par une arme ou un fer autrefois enfoui et déraciné des sols des Morcèles.

Pourquoi ces armes se retrouvent-elles dans ces sols ? Sont elles des vestiges des guerres menées par les anciens royaumes ?

Au vu la criminalité, la pièce de fer est certes moins pratique mais plus "sûre". Il s'agit juste d'aller acheter ses choses chez quelqu'un d'un peu maladroit, pour éviter de "se faire rendre la monnaie sur sa pièce de fer", si vous voyez mieux ce que je veux dire.

La cité d'Oc était la capitale de l'Ancien Royaume régissant les Morcèles. A peu près tout les habitants ont oublié le nom du roi d'alors. Qui se soucie de son prédécesseur lorsqu'on se déclare soi-même Duc, Prince, Empereur ou voir même *Chevalier* ? De toutes les façons, la tête régnante était probablement la même trogne figurant sur une bonne partie des vieux florins, du moins pour les pièces pas trop douteuses qui sont en bronze.

A la suite de la nuit maudite du Déclin, qui a provoqué la chute de l'Ancien Royaume il y a maintenant 72 ans, les archives ne sont plus entretenues et seuls les Académiques d'Oc pourraient savoir qui s'est réservé la conservation.

L'Académie d'Oc est un collège de magie. Une puissante enceinte protège le campus et nul ne peut y entrer. Oh, ce n'est pas faute d'essayer chaque jour, mais le vaillant siège ne marche pas. Une pellicule de graisse recouvre systématiquement une moyenne de 3.62 inconscients qui s'essayent à l'escalade et le boucan qu'on entend depuis l'intérieur de cette enceinte décourage 5.17 courageux guerriers chaque nuit.

Et même, les mages passent leurs journées et leurs nuits à écrire et lire *des trucs*. Qui voudrait régner sur un tas de plumes et de parchemins quand souvent on ne sait ni lire, ni écrire ?

L'Académie organise des importations de nourriture en utilisant la magie pour compléter leur logistique. Des groupes tombés sur des caravanes d'import de biens y trouveront des composants pouvant être utilisé dans des rituels, de la nourriture, ainsi que beaucoup de chiens et des biens surprenants provenant des royaumes du sud.

Il a ainsi été noté une consommation anormale d'eucalyptus, de poivre noir, de citron et citronnelle, d'orange et de lavande. Ces composants semblent faire partie de chaque rituel magique. Cette situation est mal acceptée par les propriétaires de chats de la région puisque les chats sont très incommodés par les odeurs de ce type de composants.

Les états voisins des Morcèles, peu portés sur les arts magiques, n'ont pas de vue sur ce territoire. Les Morcèles sont vues de l'extérieur comme un ensemble de territoires pauvres, miné par le banditisme, prompt à la catastrophe magique et, pire, dont l'état d'esprit pourrait véhiculer des idées anarchistes contagieuses pour le brave et bon peuple.

Les Morcèles ne représentant pas un rival fort et la région étant plus occupée par ses guerres intestines que par la diffusion de ses idées, l'ignorance et l'isolement est pour ces états voisins la seule position diplomatique raisonnable.



La Bande



J'ai eu une discussion intéressante avec la Fédération de la Poterie et de la Vannerie de Grand Saule. L'homme nous a menacés d'une attaque le 6, tandis que la femme tentait de nous amadouer en livrant notre tribut : un pot de crème et quatre tourtes à l'orge. Soit un demi pot de crème de moins qu'exigé, mais, surtout, sans les fraises.

Soeurs et frères, c'est à nous de décider maintenant. Ou les Marquisards reprennent une vie citadine ordinaire, ou les Marquisards expriment à la Fédération leur ire et restent leurs propres maîtres dans leur royaume de verdoyants prés et de coteaux ombragés. Il faudrait tout simplement y faire pousser des fraises.

— *Extrait des Très Riches Minutes des Marquis des Vers de Terre, automne 1467*

F&F se joue à 2 joueurs et plus. Chaque joueur aura le commandement d'une équipe, qu'on nomme Bande ici, de soudards, reîtres et braves compagnons. Les Bandes s'affrontent en escarmouche, cadrés par un scénario.

CRÉATION DES BANDES

PEUPLES

Les populations des Morcèles sont majoritairement humaines. Ceci dit, toute sorte de peuples y coexistent avec plus ou moins d'harmonie.

Par exemple, à la suite de la nuit du Déclin menant à la chute de l'Ancien Royaume, des zoomorphes sont apparus dans les cités et les campagnes des Morcèles. Ils vivent au gré des superstitions et du bon vouloir au contact des populations des Morcèles.

Par contre, Orques et autres espèces invasives revendiquent agressivement toute sorte de territoires. Ces espèces sont chassées avec plus ou moins de succès par les habitants des Morcèles.

Pour leurs bandes, les joueurs se mettent tous d'accord pour décider d'un nombre de **Points de Création** (PC). Ils montrent leur figurines puis vont créer chacun des personnages de leurs équipes avec leurs PC.

Les modèles de figurines doivent être reconnaissables par rapport au rôle visé - il ne s'agit pas de créer un héros à thématique barbare représenté par une figurine de kobold (sauf si les joueurs le permettent tous, bien sûr).

La création de personnage demande aux joueurs de faire quelques choix :

- Décider si le personnage sera **agile** ou **puissant**. Un personnage agile sera plutôt du type "canon de verre", tandis qu'un personnage puissant sera plutôt du type brutal et pataud.
- Choisir une arme à distance ou de contact.
- Choisir ses classes. Une classe coûte un PC et un personnage pourra avoir trois classes au maximum.
- Si le personnage est un lanceur de sort, décider de ses sorts.
- En option, décider du nom du personnage.

Une fois chacun des personnages créés, on donne aux joueurs un budget de "nombre de PC" en **pièces de fer**.

Chaque pièce de fer permet d'acheter une pièce d'équipement (voir le catalogue dans les Annexes). Une fois tout les équipements achetés, on les assigne aux personnages voulus.

NOM DES BANDES

MOTIVATION DES BANDES

Le Personnage

Blabla (escorte d'une mission diplomatique - introductions aux zoomorphes ?)

— Source, hiver 1469

CLASSES

Chaque PC permet l'obtention d'une Classe pour une figurine. Une figurine n'ayant pas de Classe ne jouera pas.

Les Classes peuvent se croiser pour créer des aventuriers ou des héros aux pouvoirs particuliers. Par exemple, un héros Clerc pourra prendre 1 Classe de Prêtre, 1 Classe de Sage, et 1 Classe de Chevalier.

Une figurine ayant une Classe est un Mercenaire.

Une figurine ayant deux Classes est un Aventurier.

Une figurine ayant trois Classes est un Héros.

Voir les annexes pour le détail des Classes.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Les caractéristiques principales sont la **Dextérité** (DEX), la **Force** (FOR), la **Constitution** (CON), l'**Intelligence** (INT), la **Sagesse** (SAG) et le **Charisme** (CHA).

Les figurines commencent leur carrière avec chacun de leurs scores à la valeur de +0. Les Classes choisies à la création du personnage modifient ces scores.

Pour chaque figurine, on décide si ce personnage est un guerrier **Agile** ou **Puissant**, ce qui a un impact par la suite sur ses caractéristiques en jeu.

CONSENSUS

La vie dans les Morcèles n'est pas aisée. Des périodes de disettes laissent la place à des périodes d'opulence crasse, sans aucune logique. Néanmoins, les gens vivants dans les Morcèles semblent plus heureux qu'aux temps de l'Ancien Royaume.

Le slogan propagé par le Syndicat des Crieurs Publics est : "l'Ancien Royaume ne mérite pas de nom. Il gouvernait vos vies et vous êtes maintenant votre propre maître. Rejoignez le Syndicat et propagez le Cri".

Hormi la partie enjoignant à l'embauche, c'est un message qui reflète l'état d'esprit général des gens vivants dans les Morcèles.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

- De la Dextérité dérive le **Déplacement** (Dép.), sa faculté à se déplacer. Il vaut 6 pouces + le score de Dextérité (donc de 6 pouces avec +0 à 10 pouces avec +4).
- De la Constitution dérive les **Points de Vie** (PV). Il vaut 6 PV + le score de Constitution (donc de 6 PV avec +0 à 10 PV avec +4). A 0 PV, une figurine est morte.
- De la Sagesse dérive la **Trame** (Tra.), sa défense magique. Elle vaut 3 + le score de Sagesse (donc de 3 avec SAG +0 à 7 avec SAG +4). A cette base s'ajoute des bonus et malus dus à l'équipement de certaines armures (voir Annexes - Equipement).
- Du Charisme dérive le **Commandement** (Com.). Il vaut 0 pour +0 en Charisme jusqu'à 4 pour +4 en Charisme.

	Dextérité	Constitution	Sagesse	Charisme
+0	6 Dép.	6 PV	Trame : 3 + Sagesse (+ bonus / malus d'équipement).	0 Com.
+1	7 Dép.	7 PV		1 Com.
+2	8 Dép.	8 PV		2 Com.
+3	9 Dép.	9 PV		3 Com.
+4	10 Dép.	10 PV		4 Com.

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES AGILES ET PUISSANTS

- Si le personnage est Agile, la **Mêlée** (Mêl.) est le score de la Dextérité. S'il est Puissant, la Mêl. est le score de la Force.
- Le **Tir** est toujours le score de la Dextérité.
- La **Classe d'Armure** (CA) vaut 3 + le score de Dextérité si le personnage est Agile ou 3 + le score de Constitution s'il est Puissant. A cette base s'ajoute des bonus et malus dus à l'équipement de certaines armures (voir Annexes - Equipement).
- Si le personnage est Agile, le personnage n'a pas accès à la Charge. Si le personnage est Puissant, cette action est permise normalement.

Personnage Agile	Dextérité			Spécial
+0	Mêl. +0	Tir +0	CA : 3 + Dextérité (+ bonus / malus d'équipement).	Charge interdite.
+1	Mêl. +1	Tir +1		
+2	Mêl. +2	Tir +2		
+3	Mêl. +3	Tir +3		
+4	Mêl. +4	Tir +4		

Personnage Puissant	Force	Dextérité	Constitution	Spécial
6 et moins	Mêl. +0	Tir +0	CA : 3 + Constitution (+ bonus / malus d'équipement).	Charge permise.
7	Mêl. +1	Tir +1		
8	Mêl. +2	Tir +2		
9	Mêl. +3	Tir +3		
10	Mêl. +4	Tir +4		

MODIFICATION DES CARACTÉRISTIQUES

Lorsqu'une caractéristique principale évolue de +1 en obtenant un bonus, les caractéristiques secondaires associées évoluent naturellement.

Certaines capacités permettent de faire évoluer les caractéristiques principales et secondaires de manière simultanées. Les bonus aux caractéristiques secondaires dues aux bonus des caractéristiques principales sont ajoutés en plus de l'évolution des caractéristiques secondaires.

Exemple

Un sort donne +1 en CON et aussi +1 à la CA d'une figurine. La figurine possède à l'origine un score de CON de +1 et une CA de 4.

Elle obtient donc :

- une **Constitution** de +1 (de base) +1 (sort) = **+2**
- 7 PV (de base) +1 (via l'augmentation de la CON du sort). Ce PV supplémentaire est ajouté au maximum de PV. Il n'est pas ajouté au total de PV actuel.
- Si la figurine est un guerrier Agile, elle obtient une **CA** de 4 (de base) +1 (grâce au sort) = **5**. Si la figurine est un guerrier Puissant, 4 (de base) +1 (sort) +1 (via l'augmentation de la CON du sort) = **6**.

MALEDICTIONS

Lors de la nuit du Déclin, l'Ancien Royaume fût frappé par l'apparition de plusieurs malédictions. C'est ainsi que certains habitants muèrent en animaux zoomorphes.

D'autres, que l'on nomme les Effigies, se transformèrent en images animés, bloqués dans une réalité à deux dimensions.

Vous pourrez jouer des Effigies à F&F en utilisant des *standees*.

En donnant des bonus ou malus aux caractéristiques principales, il y a une exception à la mise à jour des caractéristiques secondaires : pendant le jeu, si la Constitution change, seul le nombre maximum de PV est augmenté, pas le nombre courant.

En jeu, si un sort ou une capacité fait passer un score de PV en dessous de son score courant, les PV sont ajustés pour ne pas dépasser le nouveau maximum. A 0 PV courant, la figurine meurt.

EQUIPEMENT

Tout personnage commence avec une arme de contact au choix du joueur. Une pièce de fer supplémentaire, donnant le choix d'obtenir une pièce d'équipement, est accordée avec chaque Classe (voir le détail de l'équipement et des classes dans les Annexes).

Le Jeu



Blabla (récit du vol de la Pierre Philosophée - introduction/présentation - zoomorphes/effigies)
— Source, printemps 1475

Après avoir créé leurs bandes, choisi et mis en place un scénario, les joueurs peuvent commencer le jeu.

ROUND ET TOUR

Le jeu se décompose en un certain nombre de Rounds et de Tours : pendant tout un **Round**, tant qu'ils ont des points d'actions devant eux et qu'on leur donne la main, les joueurs jouent alternativement des **Tours**.

POINTS D'ACTION DONNÉS AU DÉBUT DU ROUND

Votre Bande obtient au début de chaque Round un nombre de **Points d'Actions** (PA) égal au nombre de figurines la constituant + le nombre de Classe le plus élevé d'un personnage de cette Bande.

Par exemple, une Bande constituée de 4 figurines : 2 x Mercenaire (1 Classe) et 2 x Héros (3 Classes), pour ce Round obtiendra $4 + 3 = 7$ PA : (nb de fig, 4) + (niveau max d'une fig de la bande, 3 classes).

S'il perd ses 2 Héros, au début du prochain round, il n'aura plus que 2 x figurines + 1 niveau max = 3 PA.

On prend devant soi un nombre de cubes équivalent à ce calcul. L'un de ces cubes aura une couleur particulière pour le différencier des autres. Cet ensemble de cubes, calculé, sont les PA de Bande.

PA de Bandes

- Les PA de Bande sont les cubes de couleur neutre et particulière posés devant chaque joueur.
- Le cube de couleur particulière est nommé **PA de Commandement**.

Ces cubes sont des PA de Bande lorsqu'ils restent devant le joueur et des PA de Héros lorsqu'ils seront placés sur une fiche de personnage pour l'activer.

PA de Héros

Chaque héros obtient une fiche de personnage. En plus des PA de Bande donnés à chaque joueur, depuis "la banque", on place un cube de PA (de couleur neutre) sur chaque fiche de personnage. Ces cubes seront nommés **PA de Héros**. Ce sont ces cubes là qui servent de ressource pour acheter des actions.

Nous allons voir par la suite qu'un personnage pourra être activé plusieurs fois dans le Round.

ACTIVATION

LE CHAT NOIR

Il se dit que les Mages craignent “les” chats. C’est partiellement vrai. Les Mages ne craignent pas à présent “les” chats ; il craignent “le” Chat Noir.

Le Chat Noir est un être surnois, immortel et doué d’ubiquité, qui surveille sans coup férir tout conflit déclaré ou improvisé dans les Morcèles. Les Mages le redoutent comme la peste car sous son regard les Sorts ne fonctionnent pas correctement.

La population en est consciente. Les assiégeants de l’Académie a bien essayé d’innover dans ces plans d’abord en essayant d’attrapper le matou, sans succès, puis en catapultant des chatons par dessus les Remparts de l’Académie. Ils se sont vite arrêtés de provoquer les Mages car la pluie de rongeurs reçue en échange de cette amabilité a été dévastatrice pour les greniers de la ville d’Oc.

Le joueur dont c’est le tour (déterminé par le scénario ou le cours du jeu) **doit** activer un personnage en déposant un PA de Bande sur la fiche du personnage qu’il souhaite activer.

Pour faire des actions avec ce personnage, il dépensera 0, tout, ou partie des PA posés sur la fiche de personnage puis il passe son tour en donnant la main à un autre joueur.

Pour ceci, le joueur qui vient de finir son tour doit choisir un joueur parmi ceux qui possèdent le plus de PA, à 2 PA près.

L’exemple suivant sera plus simple pour comprendre ce mécanisme :

Arthur, Bruno, Charlotte, Diane et Erwan jouent à F&F.

Après avoir fait son Tour, Arthur possède encore 8 PA de Bande. Bruno en a 6, Charlotte 9, Diane 8 et Erwan 7.

Arthur termine son tour. Charlotte est la joueuse qui possède le plus de PA de bande. Avec 8, Diane en possède un de moins que Charlotte et avec 7 Erwan en possède 2 de moins que Charlotte.

Arthur ne peut pas se choisir pour prochain joueur car il vient de jouer. Bruno ne peut pas être choisi comme prochain joueur par Arthur car il est à plus de 2 points du plus haut score de PA (Bruno a 6 PA de Bande et Charlotte 9).

Arthur pourra donc choisir comme prochain joueur soit Charlotte, soit Diane, soit Erwan.

Si le joueur choisit n'a aucun PA de Bande au début de son tour, il obtient le titre de "Dernier Joueur".



Dès lors que quelqu'un est nommé "Dernier Joueur" :

- Le joueur à qui il reste le plus de PA de Bande (au choix du Dernier Joueur en cas d'égalité) est forcé d'utiliser l'un de ses PA de Bande pour activer et déplacer le Chat Noir de 0 à 4 Pouces. Puis il passe le Tour au joueur à qui il reste le plus de PA de Bande (toujours au choix du Dernier Joueur en cas d'égalité) qui utilise l'un de ces PA de Bande pour activer et déplacer le Chat Noir de 0 à 4 pouces *et cetera* jusqu'à ce que plus personne n'ait de PA de Bande.

- Après ceci, les joueurs actualisent le calcul de leurs PA de Bande, par exemple lorsqu'il y a eu des morts dans leur Bande (pour rappel, la formule est "nb de fig + niveau max").

Ils reprennent devant eux leurs nouveaux scores de PA de Bande.

Un de ces PA de Bande est un PA de Commandement. Un second PA de Bande devient un PA de Commandement pour les joueurs qui ont déplacé au moins une fois le Chat Noir lors de ce Round (y compris via un autre effet).

- Tous les PA de Héros placés sur ou sous les fiches, ou sur la table, sont défaussés puis les joueurs placent 1 PA de Héros sur chaque fiche.

- Le Round se termine et un nouveau débute. Le Dernier Joueur devient Premier Joueur du nouveau Round.

ACTIONS

Chaque action coûte 1 PA de Héros.

- **Déplacement** : le personnage activé avec cette action peut se déplacer d'un nombre de pouce maximum égal à son Déplacement.

Le Déplacement comprend en bonus une **action simple** parmi les suivantes (dépendante du décors mis en place) :

- *ouverture d'une porte déverrouillée*
- *monter une échelle*
- *passer à travers des buissons ou à travers des corps*
- *nager (Déplacement réduit de moitié, arrondi à l'inférieur)*
- *prendre ou poser un objet, donner un objet de son inventaire à une figurine alliée dont le socle à moins d'un pouce.*
- *recharger une arme (défausser le cube posé à côté du tireur). A la fin du round les armes sont rechargées automatiquement.*
- *agir sur un élément du décor (selon décors ou scénario).*

Monter des escaliers ne compte pas dans les actions simple.

Si un personnage doit réaliser 2 actions simples lors de son activation, il peut le faire au cours d'un Déplacement mais sans pouvoir se déplacer ou bien au cours de 2 Déplacements indépendants.

- **Attaque de Mêlée** : s'il peut voir sa cible, le personnage peut l'attaquer avec une arme de Mêlée lorsqu'elle est située à moins d'un pouce de distance.

Si on peut coller cette figurine au socle de l'autre sans déplacer d'autres figurines ou le décor, l'attaquant peut choisir de le faire. On dit que les figurines sont **engagées**.

Sans pouvoir engager sa cible (par exemple de l'autre côté d'un muret ou lorsque l'attaquant n'a pas voulu se rapprocher de sa cible), l'attaque de Mêlée (ainsi que les contre-attaques) possède un modificateur à la Touche de -1.

On réalise alors un jet d'attaque pour connaître le résultat de cette attaque (voir le jet au paragraphes Attaques, Jets et Blessures un peu plus loin).



- **Attaque de Tir** : s'il peut voir sa cible, le personnage peut l'attaquer à la **Portée** de l'arme qu'il va utiliser pour son Tir. On évalue si la cible est visible du tireur totalement ou partiellement (d'un commun accord). Une vue partielle donne à la Touche du Tir un modificateur de -1.



On fera un jet de Tir pour évaluer le résultat (voir le jet au paragraphe Attaques, Jets et Blessures un peu plus loin).

Que le tir soit réussi ou non, on pose le cube d'activation qui a servi à tirer à côté du tireur

pour signifier que son arme de Tir est déchargée. A la fin du round, ces cubes seront défaussés et les armes seront rechargées automatiquement. Chaque arme de Tir fonctionne différemment. Certaines armes de Tir permettent une recharge automatique, alors que d'autres nécessitent une action simple ou une Concentration pour être rechargée.

- **Sentinelle** : une figurine entrant en mode Sentinelle doit avoir au moins 2 PA de Héros en comptant le PA de Bande qui vient d'être utilisé pour l'activation. On pose ces 2 PA de Héros à côté de la figurine, qui entre en mode "Sentinelle".

Par la suite, la Sentinelle ne sera pas obligée de tirer sur le premier ennemi qu'elle voit mais, en défaussant les 2 PA situés à côté d'elle, même hors tour, elle pourra interrompre le mouvement et tirer puis recharger sur une figurine entrant dans sa ligne de vue.

A la fin du Round, tout ces cubes seront défaussés et les armes seront rechargées automatiquement. Cette figurine ne sera plus considérée en mode Sentinelle lors du prochain Round.

- **Lancer un sort** : le joueur du Mage expose la carte de sort qu'il souhaite utiliser. Les joueurs vérifient les conditions et les coûts en PA puis paye ces coûts de PA.
Le joueur lance son sort si les conditions sont réunies puis défausse une ou plusieurs cartes de sort.
Si la figurine représentant le Chat Noir possède une ligne de vue sur le Mage, le joueur du Mage doit défausser des cartes de Sorts pour payer un niveau de sort supplémentaire.

Les règles complètes de magie sont détaillées dans les Annexes, au paragraphe "Les Sorts".

- **Concentration** : le personnage obtient un bonus de +1 sur tout ses jets de dés lors de ce Round.
Pour remarquer qu'un personnage s'est concentré pendant un Round, on dépose un PA sous la fiche du personnage, qui se soulève donc un peu, ou on utilise des marqueurs issus d'un autre jeu de société à placer sur les fiches

Pour les jets d'attaque (Mêlée, Tir ou Magie), ce bonus de +1 s'applique au dé de Touche OU de Dégâts/Effet mais le choix du dé auquel le bonus s'applique est laissé au joueur après avoir lancé les dés. Les bonus des Concentrations sont cumulatifs.

- **Charge** : seul les guerriers Puissants peuvent réaliser cette action. Il s'agit de l'action d'attaque de mêlée classique, à laquelle s'ajoute les bonus suivants : le personnage peut attaquer à une distance maximale égale à son demi Déplacement (arrondi à l'inférieur). Le personnage obtient +1 à la touche et +1 aux dégâts. Enfin le personnage peut écarter des figurines amies ou ennemies pour pouvoir coller à sa cible.

Un personnage ne peut pas charger s'il est à moins d'un pouce complet de sa cible.

- **Commandement** : on ne peut réaliser qu'un seul commandement par Round. Pour ceci, il a été recommandé au paragraphe Points d'Action de disposer d'un cube d'action d'une couleur particulière parmi ses PA de Bande, nommé "PA de Commandement".
Ce PA de Bande / Commandement sera placé sur la fiche du Commandant et doit être dépensé depuis cette fiche pour réaliser l'action Commandement.
Cette action de Commandement est une action de Déplacement courante. Cependant, la figurine Commandant peut entraîner avec elle un nombre de figurines de sa Bande égal à son score de Commandement (Com.).

Pour cela, il faut que pendant son Déplacement, ces figurines soient à une distance minimale de 1 pouce. A l'arrivée, les figurines seront placées autour du Commandant à une distance maximale de 1 pouce.

RÉACTIONS

Chaque action coûte 1 PA de Bande.

Un joueur dont l'un des personnages est attaqué peut réagir. Il y a 3 types de réactions.

- **Esquive** : après le jet d'attaque de Mêlée ou de Tir de l'attaquant mais avant l'application des dégâts, un personnage cible de cette attaque ajoute 1 à sa CA dans le but de faire échouer une attaque qui toucherait "tout juste". On ne peut pas faire plusieurs Esquive basées sur la même attaque.
- **Contre-attaque** : après l'application des dégâts, un personnage réagissant à une attaque de Mêlée doit survivre pour pouvoir lancer cette réaction. Le personnage peut lancer une attaque contre le personnage qui vient de l'attaquer.
 - Il n'est pas possible de faire 2 contre-attaques en réaction sur la même attaque.
 - Au départ d'une attaque de mêlée, il est possible de faire une Esquive suivie d'une Contre-Attaque.
 - Au départ d'une contre-attaque, il est possible de faire une Esquive mais il n'est plus possible de réaliser une contre-attaque.
- **Duel Magique** : le personnage ciblé par une attaque magique doit être un mage pour pouvoir lancer cette réaction.
 1. L'attaquant lance 2D6 de manière secrète et montre l'un d'entre eux.
 2. Le défenseur en prends connaissance puis lance lui aussi 2D6 de manière secrète et montre lui aussi l'un d'entre eux.
 3. Ensuite, l'attaquant doit deviner si son propre total est supérieur ou inférieur à celui du défenseur.
 - S'il a raison, il ajoute temporairement 2 à sa Sagesse pour déterminer les effets du sort.
 - S'il a tort, le sort est sans effet et l'attaquant doit défausser le PA et la Carte.
 - En cas d'égalité des scores, l'attaquant peut faire son sort mais sans bonus de Sagesse pour le dé d'Effet.

Par la suite, un second Duel Magique n'est plus possible.

ATTAQUES, JETS ET BLESSURES

Test

Parfois, des tests seront demandés pour réaliser une certaine action. Le joueur ayant la figurine testée lance 2D6 puis ajoute le bonus de la caractéristique testée. Pour réussir il doit totaliser un **score de 8 ou plus**.

Lorsqu'une action sera aisée ou difficile, des modificateurs à la caractéristique testée seront alors utilisées. Ces modificateurs ne provoquent pas un recalcul des caractéristiques secondaire pendant le jet.

Parfois un jet sera réalisé en opposition à un jet de la cible. Le joueur à l'initiative de l'action jette 2D6, ajoute le modificateur demandé (ex. CHA). La cible jette 2D6, ajoute le modificateur demandé (ex. SAG). Le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à l'initiative de l'action l'emporte.

Particularité du jet d'attaque

Un personnage qui en attaque un autre réalise un jet d'attaque.

L'attaquant jette 2D6 puis choisit le dé qui sera utilisé pour toucher et le dé qui sera utilisé pour les dégâts.

Il ajoute au **dé de Touche** les modificateurs à la touche (détaillés plus loin). Il doit égaliser ou faire mieux qu'un score de défense de la cible pour pouvoir toucher la cible.

Si l'attaque est touchée la cible, le **dé de Dégâts** modifié par ses modificateurs de dégâts (détaillés plus loin) est utilisé pour retrancher des PV de la cible.

Pour le Tir, lorsque la cible est visible partiellement, le jet obtient un modificateur de -1 à la Touche.

Mêlée :

*Pour pouvoir appliquer des dégâts de **Mêlée**, la Touche doit égaier ou battre la CA de la cible.*

- **D6 de Touche** : + modificateurs à la Touche de l'arme,
 - + DEX si le personnage est Agile,
 - + FOR si personnage Puissant.
- **D6 de Dégâts** : + modificateurs aux Dégâts de l'arme + FOR.

Tir :

*Pour pouvoir appliquer des dégâts de **Tir**, la Touche doit égaier ou battre la CA de la cible.*

- **D6 de Touche** : + modificateurs à la Touche de l'Arme + DEX - 1 si la cible est partiellement visible.
- **D6 de Dégâts** : + modificateurs aux Dégâts de l'Arme + (parfois) FOR.

Magie (pour les sorts nécessitant un jet) :

Pour appliquer l'Effet du Sort, la Touche doit égaler ou battre la Tra. de la cible.

- **D6 de Touche** : + INT.
- **D6 d'Effet** : + SAG + effet du sort.

Les règles de Magie ajoutent une couche importante de complexité au jeu. L'auteur ne recommande pas de magie dans votre première partie de F&F. Vous pourriez alors introduire la magie dans vos secondes parties, lorsque les joueurs seront plus à l'aise avec les règles génériques de combat.

Bon jeu !



Annexes

LES CLASSES

Chaque Classe ne peut être choisie qu'une seule fois.

Les Guerriers

Chaque Classe choisie dans cette liste, en plus des bonus aux Caractéristiques, donne un bonus de 2 aux PV.

Ce sont les classes les plus simples à jouer car leurs bonus sont statiques.

- **Archer** : DEX +1, CON +1, Tir +1.
- **Barbare** : FOR +2, Dép. +1.
- **Chevalier** : CON +2, MÊl +1.
- **Soldat** : FOR +1, CON +1, +1 pièce de fer.

Les Roublards

Chaque Classe choisie dans cette liste, en plus des bonus aux Caractéristiques, donne un bonus de 1 aux PV.

En plus de ceci, chaque Classe s'accompagne de 2 Talents. Chaque Talent ne pourra être utilisé qu'une fois par partie pour le nombre de PA donnés dans la description du Talent.

Les textes de ces Talents seront placés sur des cartes (à imprimer) et à placer à côté de la feuille de personnage. Lorsqu'un Talent est utilisé, montrer la carte aux autres joueurs pour appliquer l'effet puis défausser la carte.

Voir l'Annexe "Les Talents" pour les descriptions des effets de ces capacités.

- **Assassin** : DEX +2, Botte secrète, Déplacement rapide.
- **Barde** : INT +1, CHA +1, Inspiration, Encouragement.
- **Bretteur** : DEX +1, FOR +1, Botte secrète, Esquive.
- **Général** : FOR +1, CHA +1, Cri de Ralliement, J'ai des ordres.
- **Paladin** : CON +1, CHA +1, Cri de Ralliement, Imposition des Mains.
- **Moine** : DEX +1, SAG +1, Esquive, Imposition des Mains.
- **Ranger** : CON +1, INT +1, Piège, Connaissance du Terrain.
- **Skald** : SAG +1, CHA +1, Inspiration, Légendes.
- **Voleur** : DEX +1, CHA +1, Baratin, Esquive.

Les Lanceurs de Sorts

Attention à la complexité apportée par les règles de Magie. L'auteur ne recommande pas les classes de Lanceurs de Sorts dans votre première partie de F&F.

Les Classe choisies dans cette liste n'apporte pas de bonus aux PV en plus des bonus aux Caractéristiques. A la place, les Mages obtiennent des Sorts de leur(s) Domaine(s) de prédilection.

Il y a quatre Domaines s'opposants deux à deux : Lumière et Ténèbres, Nature et Magie.

Les joueurs devront choisir à la création pour leur personnage des Sorts des Domaines indiqués par leurs classes. Un personnage, dans chaque liste à laquelle il a accès, devra choisir avant la partie autant ou plus de sorts du Niveau I que du Niveau II (voir les Annexes - Sorts, pour consulter les Sorts et avoir un exemple pour cette règle).

- **Alchimiste** : DEX +1, INT +1, 1 Sort de Ténèbre, 1 Sort de Nature
- **Archimage** : INT +2, 1 Sort de Lumière, 1 Sort de Magie
- **Druide** : FOR +1, SAG +1, 2 Sorts de Nature
- **Magicien** : INT +1, SAG +1, 2 Sorts de Magie
- **Nécromancien** : FOR +1, INT +1, 2 Sorts des Ténèbres
- **Prêtre** : CON +1, SAG +1, 2 Sorts de Lumière
- **Sage** : SAG +2, 1 Sort de Lumière, 1 Sort de Nature
- **Sorcier** : CHA +2, 1 Sort de Ténèbre, 1 Sort de Magie

Enfin, lorsqu'un Mage est créé, on choisit en plus une unique Spécialité parmi les Spécialités proposées par les classes de Lanceurs de Sorts de cette figurine. Le bonus est permanent et ne demande aucun PA pour être utilisé (même hors du tour).

- **Alchimiste - Création de potion** : à la fin d'une partie, si l'Alchimiste est vivant, choisir deux potion(s), deux bombe(s) ou une de chaque. L'Alchimiste pourra les garder, les défausser ou les donner à qui il le souhaite.
- **Archimage - Haute Maîtrise** : une fois pendant la partie, lors d'une de ses incantations, l'Archimage peut réduire de 1 le niveau du sort. Ainsi, si le niveau du sort passe à 0, il ne défaussera pas de carte de sort.
- **Druide - Langage animal** : une fois durant la partie et pendant son activation, le Druide peut déplacer le Chat Noir de 0 à 4 pouces. La distance du Chat Noir au Druide importe peu et cet effet compte pour pouvoir convertir 2 PA de Bande en PA de Commandement au prochain tour.
- **Magicien - Magie Scolaire** : une fois pendant la partie, lors d'une de ses incantations, le Magicien peut retourner l'un de ses dés sur la face opposée.

- **Nécromancien - Crémation de l'Âme** : avant de jeter les dés, le Nécromancien peut dépenser 1 PV pour ajouter un bonus de +1 à son INT ou à sa SAG. Ce bonus tient jusqu'à la fin du round.
Le choix du bonus appliqué à l'INT ou la SAG est opéré à chaque fois que l'une ou l'autre des caractéristiques est lue. Lors d'un même jet de Magie, ce personnage n'obtient pas un bonus de +1 à son INT et à sa SAG, il faudrait avoir dépensé 2 PV pour faire ceci.
- **Prêtre - Imposition des Mains** : le Prêtre obtient la carte de Talent "Imposition des Mains". Cette carte de Talent marche comme le Talent du même nom.
- **Sage - Mille années de sagesse** : le bonus de +1 apporté par une Concentration s'applique au dé de Touche ET au dé d'Effet (au lieu du dé de Touche OU du dé d'Effet).
- **Sorcier - Murmures des ombres** : lors de ses propres jets de Magie, s'il n'est pas en vue du Chat Noir, le Sorcier peut remplacer soit son INT soit sa SAG par son CHA.

L'ÉQUIPEMENT

Le personnage obtient de base une arme de Mêlée ou de Tir de son choix.

Un personnage ne peut porter au maximum qu'une arme de mêlée, une arme à distance, un bouclier et une armure et deux matériels. Si le scénario comporte des objets-clefs, ils ne comptent pas dans le maximum de l'équipement du personnage.

Il est permis de ramasser une unique pièce d'équipement sur une figurine tuée (placée sur le dos) ou assommée (placée sur le ventre) lorsqu'on est au contact, avec une action simple. Il est cependant interdit de récupérer une armure de cette façon.

Si le personnage se met en situation de dépasser les maximum d'équipement, il devra choisir ce qu'il jette pour respecter les maximums. Ce qui est jeté pourra être récupéré sur le champ de bataille pour peu que les joueurs s'en souviennent (**ne pas** utiliser de marqueur).

Les armes à deux mains, arcs et arbalètes nécessitent les deux mains et sont mutuellement exclusifs. Il est interdit d'utiliser un bouclier avec l'utilisation de ces armes.

Armes de mêlée

- **Armes à deux mains** : +1 à la Touche, +1 aux Dégâts.
- **Armes à une main sauf Dague** : +1 à la Touche.
- **Baton** (arme à deux mains) : -1 aux Dégâts, +1 Tra.
- **Dague** : -1 à la Touche, +1 Déplacement.
- **Masse** : permet d'assommer plutôt que de blesser. Doit être annoncé avant le jet sinon l'attaque touche les PV. Si le dé de Dégâts fait 5+, la cible perd tous ses PA et est placée sur le ventre. Sa CA vaudra 0. Pour se relever et annuler cet effet, la cible devra réaliser une action de Concentration.

Bouclier

- **Rondache, Bouclier** : CA +1, Tra. -2.
- **Ecu, Pavois** : CA +1, DEX -1.

Armes de Tir

- **Arbalète légère** : Portée 8 pouces, +1 à la Touche, +1 aux Dégâts. Les Dégâts issu de la Force ne compte pas, nécessite une action simple pour être rechargée.
- **Arbalète lourde** : Portée 10 pouces, +1 à la Touche, +2 aux Dégâts. Les Dégâts issu de la Force ne compte pas, nécessite une action simple pour être rechargée mais sans pouvoir se déplacer.
- **Arc** : Portée 8 pouces, +1 à la Touche, Dégâts issu de la Force, nécessite une action simple pour être rechargée. Les arcs sont rechargés automatiquement lors d'une Concentration.
- **Arc long** : Portée 12 pouces, +0 à la Touche, Dégâts issu de la Force, nécessite une action simple pour être rechargée. Les arcs sont rechargés automatiquement lors d'une Concentration.
- **Couteaux de lancer** : Portée 1+DEX+FOR pouces, +0 à la Touche, +0 aux Dégâts, recharge automatique.

Armure

Des habits procurent +0 à la CA, ainsi que +0 à la Tra. Ils ne prennent pas de place dans l'équipement et ne sont pas décrits sur la fiche.

Pour information, un personnage nu base son bonus de CA sur son épiderme et sa liberté de mouvement (au total, CA -1 pour un humain). Être nu doit être écrit sur la fiche et empêche de porter plus d'un Matériel (être nu empêche de porter beaucoup d'équipement).

Un personnage est considéré comme porter des habits sous son armure.

Seule l'armure la "plus forte" compte, ces bonus ne sont pas cumulatifs.

- **Robe** : CA -1, Tra. +2.
- **Cuir, Gambison** : CA +1, Tra. -1, +1 PV.
- **Maille, Brigandine** : CA +2, Tra. -2, +2 PV.
- **Plaque** : CA +3, Tra. -3, +4 PV, DEX -1.

Les casques ne sont pas vus par F&F comme décrivant un effet en terme de règles.

Matériel

Les potions fonctionnent toute de la même façon: pendant un Déplacement en action simple ou pendant une Concentration, défausser la potion donne l'effet listé par la potion au personnage l'utilisant ainsi.

Des parchemins réalisés à l'Académie peuvent servir aux Mages pour s'aider dans leurs incantations. Dans ce cas, un parchemin d'un sort particulier peut être défaussés par le Mage en lieu et place du sort du même nom : le Mage les utilisant doit être capable de lancer ce sort à cet instant précis pour pouvoir payer la totalité des coûts d'un Sort par un parchemin (y compris effets du Chat Noir).

Lors de l'utilisation d'un Parchemin, le Mage peut en outre déplacer le Chat Noir de 4 pouces, lui donnant un prétexte pour pouvoir bénéficier de 2 PA de Commandement au prochain tour.

MIA OU...

Si vous ne l'avez pas vous aussi devinée, l'auteur du jeu connaît la raison exacte pour laquelle ici ce mystérieux Chat Noir se déplace au gré du Mage.

“Que la peste soit de ces palimpsestes !” pourrait penser le greffier.

- **Grappin** : pendant un Déplacement, permet l'escalade en 2 actions simples.
 - action simple : jet de DEX pour accrocher le grappin (portée du grappin : Dép. de la figurine)
 - action simple “grimper à une échelle”. Le grappin est récupéré suite à la manoeuvre. Une figurine peut laisser un grappin en place mais il faudra utiliser un marqueur pour ça.Sans marqueur dédié pour le grappin, considérer que si le test est raté, l'action simple suivante ne peut être une action de lancé.
- **Grimoire** : +1 Sort (voir Annexe Magie). Ne peut être utilisé par un autre personnage, doit être unique dans un équipement.
- **Matériel de crochetage** : pendant un Déplacement (en action simple) ou pendant une Concentration, facilite le crochetage d'une porte ou d'un coffre (bonus de +2 au jet de DEX associé).
- **Bombe** : pendant un Déplacement en action simple ou une Concentration, un jet de Tir réussi permet de défausser et lancer la Bombe. Portée 1+DEX+FOR, Touche +0, Dégâts +0, Zone d'effet cercle de rayon 2 pouces (l'effet porte sur les alliés et ennemis).
- **Bombe de répulsif à chat** : à moins de 1+DEX+FOR pouces du Chat Noir, pendant un Déplacement en action simple ou une Concentration, défausser la Bombe. Déplacer le Chat Noir de 4 pouces (donnant en outre un prétexte pour pouvoir bénéficier de 2 PA de Commandement au prochain tour).
- **Potion de Vie** : rend 4 PV.
- **Potion de Force** : donne un bonus de +2 aux dégâts de mêlée pendant le Round.
- **Potion d'Armure** : donne un bonus de +2 à la CA pendant le Round.

- **Potion de Vitesse** : donne un bonus de +2 au Déplacement pendant le Round.
- **Potion d'Éloquence** : apporte un bonus de +CHA à un unique jet au choix du joueur pendant ce Round.
Le nom complet de cette potion est la Merveilleuse Potion D'Éloquence Précieuse Et Grandiose D'Oldranac De La Pieraude Le Très Magnifique Et Bien Joufflu.
- ...

LES TALENTS

Baratin

Condition : personnage activé, cible à vue située à moins de Dép. du Voleur.

Coût : 0 PA

Effet : si un jet de CHA contre la SAG de la cible est réussi, le joueur peut déplacer la cible de 6 pouces. Si en plus du jet réussi la cible est au contact du voleur, le Voleur peut en plus voler une pièce d'équipement ou une possession de la cible (hors seule arme possédée par la cible et son armure).

Botte secrète

Condition : lors d'une attaque du personnage

Coût : 0 PA

Effet : s'il peut appliquer sa FOR aux dégâts, le personnage peut en plus de sa FOR ajouter son bonus de DEX à ses dégâts.

Connaissance du Terrain

Condition : avant que la partie ne débute

Coût : 0 PA

Effet : le joueur peut modifier l'orientation ou la position de 3 éléments du décors. S'il choisit la position, il peut les déplacer sans modifier l'orientation jusqu'à 3 pouces chacun.

Limitations : Tout "chemin" existant sur la table avant l'utilisation de cette compétence doit continuer être empruntable. On ne peut pas par exemple boucher des entrées de bâtiment, ou rapprocher des éléments de décors pour clore une voie d'accès. Par contre, une Bande comptant 2 ou plus Rangers peuvent déplacer les mêmes éléments de décors.

Cri de Ralliement

Condition : personnage activé, pendant une action de Commandement

Coût : 0 PA

Effet : le personnage commandant peut commander des personnages situés à une distance de Dép pouces, à la place de la distance régulière de 1 pouce.

Déplacement rapide

Condition : personnage activé

Coût : 0 PA

Effet : ce personnage peut effectuer une action de Déplacement gratuitement.

Encouragement

Condition : personnage activé, pendant une action de Concentration

Coût : 0 PA

Effet : en plus des effets de la Concentration sur lui-même, le personnage peut donner les effets d'une action de Concentration aux figurines amies situées à une distance à laquelle il pourrait se déplacer à vol d'oiseau. Le joueur choisit quel effet s'applique à chaque personnage.

Esquive

Condition : en réaction, sur une attaque portée sur ce personnage

Coût : 0 PA

Effet : le personnage peut ajouter son bonus de DEX à sa CA, ou retrancher son bonus de DEX aux dégâts qu'il doit prendre.

Imposition des Mains

Condition : personnage activé, le socle de ce personnage doit être collé de sa cible

Coût : 1 PA

Effet : la cible récupère 4 PV.

Inspiration

Condition : personnage activé

Coût : 1 PA

Effet : le personnage peut consulter chacun des sorts de Niveau I ayant été lancé cette partie. Il en choisit un qu'il lance immédiatement (avec ses propres scores d'INT et SAG). Le personnage peut décider de ne pas lancer de sort.

J'ai des ordres

Condition : à tout moment donné, du moment que ce personnage possède encore un PA de Héros, ou que le joueur possède encore un PA de Bande.

Coût : 0 PA

Effet : le joueur peut convertir ce PA de Bande ou de Héros en PA de Commandement.

Légendes

Condition : personnage activé, pendant une action de Concentration

Coût : 0 PA

Effet : les effets de la Concentration actuelle sont doublés.

Piège

Condition : avant que la partie ne débute

Coût : 0 PA

Effet : le joueur peut placer 3 pions faces cachées sur le terrain. Se mettre d'accord avant la partie sur l'une des faces de ces pions qui représente un piège. Tout Ranger allié pourra s'approcher de ces pions sans les déclencher.

Tout autre personnage s'approchant à moins de 2 pouces de ces pions déclenche leur effet en le défaussant : le pion-piège fait perdre immédiatement 3 PV, l'intégralité des PA situés sur une fiche de héros et le mouvement de la figurine piégée est stoppé immédiatement. Les pions-leurre n'ont aucun effet.

Désamorçable par les Sorts : Ces pions peuvent être défaussés lorsqu'ils sont dans la zone d'effet d'un sort provoquant au moins la perte d'1 PV (le piège possède un score de Trame de 5 s'il doit y avoir un jet à faire).

Désamorçable par les Voleurs, Chasseurs ou Rangers : ces personnages peuvent s'approcher à contact d'un tel type de pion en réussissant un jet de DEX contre un jet d'INT du Ranger. Si le jet d'approche est réussie, le pion est défaussé sans effet. Si le jet de désamorçage est raté, le piège ou son leurre est déclenché par le personnage qui s'en approche.

LES SORTS

Création de personnage

Lors de la création d'un Personnage, les joueurs choisissent des Sorts parmi les listes auxquelles ce personnage a accès grâce aux Sorts accordés par ses Classes de Lanceurs de Sort.

Un bonus de 1 Sort est aussi accordé par la possession d'un équipement du type Grimoire. Ce bonus de 1 Sort peut concerner n'importe quelle des 4 listes.

Chaque liste est traitée indépendamment. Le joueur choisit les sorts qu'il veut, du moment qu'il prend dans chaque liste autant ou plus de Sorts de Niveau 1 que de Niveau 2.

Les sorts choisis dans les listes doivent être tous différents.

Ex: Un Héros Nécromancien / Prêtre / Sorcier aura en tout 3 Sorts de Ténèbres, 2 Sorts de Lumière et 1 Sort de Magie.

En utilisant les règles de création, s'il bénéficie d'un Grimoire, il doit d'abord choisir l'une de ces options, sinon il ignore ce choix :

- 1. Liste des Ténèbres : 4 (sorts de) Niveau I OU 3 (sorts de) Niveau I + 1 (sorts de) Niveau II OU 2 (...) Niveau I + 2 (...) Niveau II.*
- 2. Liste de Lumière : 2 Niveau I + 1 Niveau II OU 3 Niveau I.*
- 3. Liste de Lumière : 1 Niveau I + 1 Niveau II OU 2 Niveau I.*
- 4. Liste de Nature : 1 Niveau I.*

Ensuite, pour les listes pour lesquelles il n'a pas encore choisit de sorts :

1. *Liste des Ténèbres : 2 Niveau I + 1 Niveau II OU 3 Niveau I.*
2. *Liste de Lumière : 1 Niveau I + 1 Niveau II OU 2 Niveau I.*
3. *Liste de Magie : 1 Niveau I.*
4. *Liste de Nature : 0 Sorts.*

La puissance des Sorts de Niveau II est intéressante et bénéficier de plus de Sorts de Niveau II est tentant, mais il sera parfois utile de s'offrir plusieurs options de Niveau I pour compenser cette perte de puissance par de la souplesse d'utilisation.

Lancer un sort pendant la partie

Au début de la partie, le joueur regroupe chaque carte de Sorts qu'un personnage connaît et les place faces cachées à proximité de la carte de Personnage correspondante, montrant le dos des cartes marquées par le niveau du sort. Il peut consulter les Sorts de ses personnages à tout moment.

Les sorts ont tous un coût en carte de Sort. Lorsqu'il lance un Sort, il montre face visible une carte lui permettant de lancer ce Sort. Cette carte ne doit pas déjà avoir été défaussée. Puis on vérifie les conditions, paye les coûts d'incantation en PA, jette éventuellement les dés et applique les effets.

Lorsque le Mage doit jeter les dés, il le fait comme une action d'attaque classique, mais en ajoutant son bonus d'INT au dé de Touche et son bonus de SAG au dé d'Effet. Le dé de Touche doit dépasser la Tra. de la cible pour appliquer l'effet du Sort.

Dans la description des Sorts, lorsqu'on parle du dé de Touche ou du dé d'Effet, ils comprennent les bonus respectifs d'INT et de SAG obtenus lors de ce jet.

Par la suite, si le Chat Noir possède une ligne de vue sur le Mage, on doit ajouter 1 au niveau du Sort. Le Niveau du Sort représentant son coût, être en face du Chat Noir est une situation non souhaitée par les Mages.

Pour payer le coût du Sort, le Mage doit défausser une ou plusieurs de ses cartes de Sort, face cachée, peu importe lesquelles du moment qu'elles sont au moins du niveau du Sort qui vient d'être lancé.

Lorsqu'un Mage lance un sort dont il ne peut payer le coût en carte de Sorts, il se transforme immédiatement en rongeurs et le Chat Noir le dévore instantanément. La figurine du Mage est alors écartée du jeu et la figurine du Chat Noir prend sa place.

Libre à vous de ne pas appliquer cette règle à un débutant qui découvre le jeu mais dans ce cas, le Mage doit au moins perdre 1 PV.

Les Sorts défaussés seront placés face cachée dans une défausse personnelle du joueur. Hors dos des cartes, cette défausse ne sera pas consultable par les autres joueurs (sauf effet de jeu). Le joueur peut consulter sa défausse personnelle à tout moment.

Durée des sorts

Nous vous recommandons d'utiliser des marqueurs issus d'autres jeux de société pour vous en souvenir facilement. L'effet des sorts ne seront pas identifiables facilement car les cartes seront défaussées face cachées.

En réservant une zone de jeu pour ceci, vous pouvez avoir un tableau récapitulant les sorts ayant une durée, avec pour référence des effets les cartes de Sort en double à placer dans les cases de votre tableau, et des marqueurs de couleur pour rappeler où s'appliquent les effets.

A vue / à vue à X pouces / à Y pouces à vol d'oiseau / Contact / Soi-même

Dans les conditions des sorts, la distance de ciblage de l'effet du sort est résumée par ces termes.

- Lorsqu'on mentionne "**à vue**", il s'agit de cible(s) sur la ou lesquelles le Mage possède une ligne de vue.
- Lorsqu'on mentionne "**à vue à X pouces**", il s'agit de cible(s) située(s) à une distance maximale de X pouces et sur lesquelles le Mage possède une ligne de vue.
- Lorsqu'on parle de "**à Y pouces à vol d'oiseau**", il s'agit d'une distance maximale de Y pouces sans que le Mage n'ait de ligne de vue directe sur cible.
- Lorsqu'on parle de "**contact**", il s'agit d'une cible "à vue" située à moins de 1 pouce. S'il est possible de ne pas bousculer de figurine alors les socles du Mage et de sa Cible se rejoignent, sinon les conditions du sort ne seront pas remplies.
- Un sort possédant "**soi-même**" peut prendre pour cible le Mage lui-même.

Lorsque cela n'est pas précisé, le terme "cible" est une cible alliée ou ennemie.

Magie

Niveau I

Armure de Mage

Condition : 1 cible à vue à 6 pouces. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : CA de la cible +3 pendant un Round.

Projectile magique

Condition : 1, 2 ou 3 cible(s) à vue à 6 pouces.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre une Tra de 0. Le dé d'Effet est à répartir en dégâts entre les différentes cibles.

Sommeil

Condition : 1 cible à vue à 6 pouces.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. Si le dé d'Effet obtient au moins un résultat de 5, la cible perd tous ses PA actuels et est placée sur le ventre. Sa CA vaudra 0. Pour se relever et annuler cet effet, la cible devra réaliser une action de Concentration.

Image miroir

Condition : soi-même

Coût : 0 PA

Effet : jusqu'à la fin du Round, le Mage ne peut être touché par des attaques de Mêlée ou de Tir, sauf lorsque les dés jetés par le joueur adverse sont des doubles.

Charme

Condition : 1 cible à vue à 12 pouces. La fiche de personnage de la cible doit posséder avant les effets du Sort au moins 1 PA

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. Si le dé d'Effet obtient au moins un résultat de 5, la cible perd 1 PA et elle réalise n'importe quelle action au choix du Mage. Cette action ne peut blesser directement un membre de la bande de la cible ou mener à une incantation.

Niveau II

Téléportation

Condition : 1 cible à vue. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 1 PA

Effet : le Mage ou sa cible se téléporte à une distance de 2x le Déplacement du Mage. Les distances sont calculées à vol d'oiseau et peuvent traverser des éléments du décor.

Si le Mage cible une figurine ennemie, il doit d'abord réussir un Jet de Magie contre la Tra de la cible pour la déplacer d'une distance égale au dé d'Effet. Le Mage peut téléporter une cible ennemie hors de la zone de jeu (cette figurine est alors considérée comme fuyarde).

Boule de feu

Condition : un point à vue à 12 pouces. La zone d'effet est de 3 pouces de rayon.

Coût : 1 PA

Effet : Le Mage choisit un nombre entre 1 et 6. Puis réalise un jet de Magie contre une Tra du nombre choisi. Tout personnage dans la zone d'effet subit [dé d'Effet + nb choisit] dégâts.

Drain d'énergie magique

Condition : 1 cible à vue à 12 pouces.

Coût : 1 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. Le Mage peut voler des Sorts à cette cible. Diviser le dé d'Effet par 3 en arrondissant à l'inférieur puis tirer dans la main face cachée de la cible un total de niveaux correspondant à ce résultat.

Rappel, les cartes de Sorts du Mage sont défaussées après l'application de l'effet.

Ténèbres

Niveau I

Fascination pour les Ténèbres

Condition : Toute les cibles situées à vue à 6 pouces autour du Mage.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre une Tra de 3. Le dé d'Effet est à répartir en perte de PA entre les différentes cibles.

S'il n'y a pas assez d'ennemis pour utiliser tout le dé d'Effet, les PA des figurines alliées seront aussi attaquées par ce sort.

S'il n'y a pas assez d'ennemis et d'alliés pour utiliser tout le dé d'Effet, les PA du Mage seront attaqués par le Sort.

Enfin, si le Mage n'a pas assez de PA, ses propres PV seront attaqués par ce sort.

Forme spectrale

Condition : 1 cible à contact. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : Si la cible est ennemie, Jet de Magie contre la Tra de la cible sinon l'effet ne s'applique pas. Lors de son prochain Déplacement, la cible peut passer à travers des murs ou escalader avec une action simple. Si la cible est ennemie, le Mage peut la pousser à travers un mur si un mur se situe à moins d'un pouce de la cible : la cible sera placée de l'autre côté du mur. Le Mage peut ainsi déplacer une cible ennemie hors de la zone de jeu s'il réussit un dé d'Effet de 5 ou plus.

Vampirisme

Condition : 1 cible à contact.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. La cible perd [dé d'Effet] PV. Le Mage gagne ce même nombre de PV.

Frappe de l'Ombre

Condition : 1 cible à 12 pouces à vol d'oiseau.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. La cible perd [dé d'Effet] PV.

Acide

Condition : 1 cible à contact.

Coût : 0 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. Un équipement de la cible est détruit. Cet équipement ne peut pas être la seule arme possédée par la cible ou un élément clef du scénario.

Si ce sort est utilisé contre l'Armure de la cible, la Cible se retrouve en vêtements. Si ce sort est utilisé contre les vêtements d'une cible actuellement en vêtements, la cible est considérée comme nue (voir Équipement au paragraphe sur les Armures).

Niveau II

Marche des Batiments

Condition : 1 bâtiment à vue

Coût : 1 PA

Effet : le Mage déplace un bâtiment ou un élément construit à un endroit de la carte qu'il peut voir. La place doit être vacante à l'endroit où le bâtiment doit être placé.

Limitations : Tout "chemin" existant sur la table avant l'utilisation de cette compétence doit continuer être empruntable. On ne peut pas par exemple boucher des entrées de bâtiment, ou rapprocher des éléments de décors pour clore une voie d'accès.

Terreur

Condition : un point à vue à 12 pouces. La zone d'effet est de 6 pouces de rayon.

Coût : 1 PA

Effet : tout personnage dans la zone d'effet perd 2 PA de sa fiche et est déplacé de 6 pouces par le Mage. Le Mage ne peut pas déplacer ainsi des cibles ennemies hors de la zone de jeu (mais il peut le faire pour des cibles amies)..

Réincarnation

Condition : 1 allié. Le Mage doit être mort.

Coût : 0 PA (spécial)

Effet : Lorsqu'il prend son tour, le joueur dépense 1 PA de Bande normalement mais pour activer la fiche du Mage. Jet de Magie du Mage contre la Tra de la cible alliée. Si le sort réussi, l'allié meurt mais le Mage ressuscite avec [dé d'Effet] PV et 0 PA.

Tout élément clef du scénario en possession de la cible est placée en plus dans l'inventaire normal du Mage. Puis le joueur rend la main normalement.

Lumière

Niveau I

Soin

Condition : 1 cible à vue à 4 pouces. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : La cible gagne 6 PV.

Force

Condition : 1 cible à vue à 4 pouces. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : La cible gagne +2 en FOR jusqu'à la fin du Round.

Silence

Condition : un point à vue à 8 pouces. La zone d'effet est de 4 pouces de rayon.

Coût : 0 PA

Effet : Jusqu'à la fin du Round, les personnages se plaçant dans la zone d'effet ne peuvent plus lancer de sort, à moins que leur CHA soit strictement supérieur à la SAG du Mage.

Bénédictio

Condition : 1 cible à vue à 4 pouces. Le Mage peut lancer ce sort sur soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : La cible peut relancer ses dés une fois pendant cette partie.

Cercle de Protection

Condition : 2 pouces de rayon autour du Mage.

Coût : 0 PA ou spécial

Effet : jusqu'à la fin du Round, aucun effet magique ne peut franchir le cercle de 3 pouces autour du Mage.

Ce sort peut être lancé en réaction en dépensant 1 PA de Bande, mais après avoir lancé ce sort en réaction il faudra réussir un jet de SAG contre l'INT du Mage ennemi pour que le Cercle de Protection ne prenne effet à temps.

Niveau II

Résurrection

Condition : 1 cible à vue à 8 pouces. La cible doit être morte.

Coût : 1 PA

Effet : Jet de Magie contre la Tra de la cible. Le cadavre renaît avec [dé d'Effet] PV. En cas d'échec du jet, le Mage perd [dé d'Effet] PV.

Soin des foules

Condition : un point à vue à 8 pouces. La zone d'effet est de 4 pouces de rayon.

Coût : 1 PA

Effet : +6 PV pour tout les personnages situés dans la zone visée. S'il n'y a qu'un personnage dans cette zone, elle récupère tout ses PV.

Rayon de lumière

Condition : une cible à vue à 8 pouces.

Coût : 1 PA

Effet : le Mage jette 2D6 puis il choisit s'il veut en lancer deux autres ou s'arrêter là.

Tant que le jet est supérieur au jet précédent, il peut garder ces dés. Si le dernier jet est inférieur ou égal au jet précédent, le sort rate et fait 0 PV à la cible. Si le Mage s'arrête, le total de dés gardés fait ce nombre de dégâts à la cible.

Nature

Niveau I

Toile d'araignée

Condition : un point à vue à 8 pouces. La zone d'effet est de 4 pouces de rayon.

Coût : 0 PA

Effet : jusqu'à la fin du Round, les déplacements dans cette zone sont divisés par 2 (arrondi à l'inférieur).

Poison

Condition : 1 cible à vue à 8 pouces.

Coût : 0 PA

Effet : Jusqu'à la fin du jeu ou que la cible récupère au moins 1 PV d'une manière ou d'une autre, à chaque fois que la cible se déplace, elle perd 2 PV.

Peau d'écorce

Condition : soi-même.

Coût : 0 PA

Effet : CA +2 jusqu'à la fin du jeu ou que le Mage ne perde 1 PV d'une manière ou d'une autre.

Changeforme

Condition : 1 cible alliée à vue à 8 pouces.

Coût : 0 PA

Effet : le joueur demande aux autres joueurs de se retourner puis place un petit papier sous la fiche de l'allié visé. Lorsque le Mage veut lancer l'effet, même hors de son tour, il montre le petit papier et échange les figurines du Mage et de l'Allié. Cet effet est latent jusqu'à la fin de la partie.

Brouillard

Condition : -

Coût : 0 PA

Effet : Un brouillard se lève sur tout le plateau de jeu et chaque attaque de Tir et de Magie à distance aura un malus de 2 à la Touche jusqu'à la fin du Round. Si l'une d'entre elle touche, le sort se dissipe immédiatement.

Niveau II

Eclair

Condition : 4 pouces de rayon aux pieds du Mage.

Coût : 1 PA

Effet : au début du prochain Round, chaque personnage situé dans un rayon de 6 pouces autour de l'endroit où a été lancé ce sort prends 3D6 dégâts. Le Mage n'est pas complètement immunisé aux effets de ce sort car il divise les dégâts reçu par 2 (arrondi à l'inférieur).

Ce sort ne peut pas être lancé en intérieur. L'endroit où le sort a été lancé doit être marqué.

Fusion dans la terre

Condition : soi-même

Coût : 1 PA

Effet : le joueur marque l'endroit d'où le sort a été lancé avec un cube de PA et place la figurine du personnage sur sa propre fiche. A sa prochaine activation (y compris lors d'un Round suivant), il pourra placer la figurine du Mage à vol d'oiseau à une distance en pouce égale au Déplacement du Mage.

Ce sort peut être lancé en réaction en dépensant 1 PA de Bande, à partir du moment où le Mage possède 1 PA de Héros pour pouvoir payer le coût. Dans ce cas, il pourra éviter le résultat d'un attaque ou d'un effet magique le visant.

Marche des forêts et collines

Condition : 3 éléments de décors naturels, à vue

Coût : 1 PA

Effet : le Mage déplace jusqu'à 3 éléments de décors naturel à des endroits de la carte qu'il peut voir. La place doit être vacante aux endroits où les décors seront placés.

Limitations : Tout "chemin" existant sur la table avant l'utilisation de cette compétence doit continuer être empruntable. On ne peut pas par exemple boucher des entrées de bâtiment, ou rapprocher des éléments de décors pour clore une voie d'accès.

RÈGLES DE CAMPAGNE

Vous pouvez jouer à F&F en campagne, en enchaînant les scénarios. Les scénarios donnent des conditions de victoire et de défaite.

Points de Trophées

Le ou les camps considérés comme vainqueurs obtiennent un nombre de trophées dépendant du nombre de scénario déjà joués.

Le camp ayant obtenu le plus de Trophés l'emporte à la fin de la campagne. En cas d'égalité, parmi les camps concernés par l'égalité, le camp ayant obtenu la dernière victoire l'emporte.

0 scénario : 1 Trophé
1 scénario : 1 Trophé
2 scénario : 2 Trophés
3 scénario : 3 Trophés
4 scénario : 5 Trophés
5 scénario : 8 Trophés
6 scénario : 13 Trophés
7 scénario : 21 Trophés
8 scénario : 34 Trophés

...

Règles d'expérience

En récompensant les "perdants" par l'expérience, une campagne de F&F garantit plus de rebondissements jusqu'au chapitre final.

A la fin d'un scénario, le ou les camps considérés comme vainqueurs obtiennent **une Pièce de Fer**, qu'ils utilisent pour ajouter une pièce d'équipement à l'inventaire de l'une des figurines de leur choix.

Le ou les camps considérés comme perdants, plein de détresse et pétri de vengeance, obtiennent **un Point de Création et une Pièce de Fer**. Ces camps utilisent le PC pour ajouter une Classe à l'un des personnages de leur(s) Bandes, ou engager un Mercenaire avec son arme de base, et la Pièce de Fer pour ajouter une pièce d'équipement à l'un des personnages du groupe.