Page 1

Anno Domini 1666

LIVRET DES RÈGLES

Page 2

MATÉRIEL DE JEU

Mousquetaires du Roy
Défenseurs de la Couronne
Locaux

27 figurines en plastique

livret des règles et livret des scénarios
2 cartes de faction
2 feuille d'aides au joueur
1 feuille d'Ennemi Juré

2 grands plateaux double face
1 petit plateau double face

Page 3

2 jeux de cartes
37 cartes de personnages

55 cartes d'objets
52 cartes d'équipement additionnel

24 portes
12 tuiles de terrain

24 anneaux en plastique (12 en rouge et 12 en bleu)
32 marqueurs blessure
1 marqueur de capitaine de compagnie
48 pions génériques

20 marqueurs discrétion / guet

2 jetons d’objectif (pigeon et lettre)
23 pions escrime
1 marqueur d’initiative
10 marqueurs de murs fragiles / murs écroulés

26 compteurs d’alarme
20 compteurs de charge
4 jetons de bagues
10 marqueurs à terre / évanoui

Page 4

CONCEPTION DU JEU : Rafał Szwelicki, Konrad Sosiński
DÉVELOPPEMENT : Igor Kwiatkowski, Michał Molenda
ARTISTES : Monika Sochacka, Marek Szyszko, Pavel Chuvin, Piotr Nowojewski
CONCEPTION GRAPHIQUE : Monika Sochacka
LOGO : Monika Sochacka
MONTAGE : Dave Satterthwaite
RELECTURE : Karl Shanstrom
ÉCRITURE : Rafał Szwelicki, Michał Paradowski
SCULPTURE : Łukasz Krysa, Justyna Bień
ÉDITEUR : Wargamer Games Studio
TESTS : Mariusz Kur, Aleksander Łaski, Damian Łubiński, Krzysztof Maj, Jarosław Parczewski, Piotr Smolański, Michał Stępowski, Robert Wołkiewicz

© 2019 Wargamer Games Studio, tous droits réservés.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Les composants réels peuvent différer de ceux indiqués.

Les figurines et les composants en plastique inclus sont pré-assemblés et non peints. Fabriqué en Chine.

Imprimé en Pologne.

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET.

NE DOIT PAS ÊTRE UTILISÉ PAR DES PERSONNES ÂGÉES DE 13 ANS OU MOINS.

TABLE DES MATIÈRES

COMPOSANTS DU JEU 2

INTRODUCTION 5
Figurines / modèles / personnages 5
Cartes 5
Plateaux de jeu 7
Pions génériques 7

COMMENT JOUER 7
Choisir un scénario 7
Mise en place 7
Ordre du tour 8
Piste d'Alarme et fin de partie 9
Cartes de Personnage 10

MÉCANIQUE DE BASE 11
Jouer les cartes 11
Résoudre des tests 12

OBJETS 14
Types d'objets 14
Objets du scénario 15
Pions d'objets 15

ACTIONS DU PERSONNAGE 15
Actions Entières 16
Actions Partielles 17

PLATEAUX ET MOUVEMENTS 18
Types de cases 18
Bords de cases 18
Limites du plateau 19
Bases du Mouvement 19
Manœuvres 20
Zones de Contrôle 20

COMBAT 25
Combat à Distance 25
Combat Rapproché 27

PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJ) 30

LISTE DES TALENTS 32

TABLE DE DIVINATION 34

Page 5

INTRODUCTION

Anno Domini 1666 est un jeu de plateau de cape et d'épée, d'intrigue et de mystère qui se déroule dans une réalité alternative de Vienne au XVIIe siècle. Deux joueurs prennent le commandement de bandes de voyous et de héros s'affrontant et accomplissant des missions clandestines déterminées par un scénario. Le jeu se joue avec des figurines sur des plateaux de jeu, en utilisant des cartes plutôt que des dés.

Règle d'or : si une règle particulière ou un effet similaire contredit ce Livret des Règles, la règle particulière a la priorité. Par exemple, si une règle du scénario dit que chaque joueur pioche trois cartes au début de chaque tour mais qu'une règle particulière permet à un joueur de piocher une carte supplémentaire, il ou elle pioche quatre cartes au début de chaque tour.

FIGURINES / MODÈLES / PERSONNAGES

Anno Domini 1666 est joué en utilisant des figurines représentant les Personnages impliqués. Chaque figurine représente un Personnage. Les termes "*figurines*", "*modèle*" et "*Personnage*" sont interchangeables. Ils comprennent le modèle physique et sa Carte de Personnage respective, son équipement, ses capacités, ses blessures, etc. Les termes "*compteurs*", *"pions"* et "*jetons*" sont interchangeables.

APPARTENANT À L'ADVERSAIRE, ENNEMI, AMICAL

Notez que la "*propriété*" dont il est question ici est un terme de jeu. Celle ou celui qui possède réellement l'exemplaire du jeu auquel vous jouez n'est pas pertinent dans la partie.

Les modèles qui font partie de votre Bande sont considérés comme amicaux et vous en êtes propriétaire. Les modèles de la Bande de l'adversaire sont considérés comme ennemis et appartenants à l'adversaire. La propriété ne change jamais pendant une partie mais certains effets du jeu peuvent modifier le contrôle d'un modèle ou faire apparaître un modèle précédemment ennemi comme amical envers vos Personnages.

Les "*attaques*" sont des attaques à Distance, des attaques de Combat Rapproché et des talents qui ont le mot-clef [attaque]. Les modèles ne peuvent pas attaquer les modèles qui leur sont amicaux.

CARTES

Anno Domini 1666 utilise plusieurs jeux de cartes pour déterminer les résultats des actions tentées par les Personnages. Ces jeux de cartes sont similaires aux jeux de cartes traditionnels ou aux cartes de Tarot mais sont personnalisés pour mieux s'adapter au gameplay d'*Anno Domini 1666*.

CARTES DE JOUEUR

Habituellement, lorsque les règles se réfèrent aux "*cartes*", elles désignent des Cartes de Joueur. Chaque joueur a un jeu de Cartes de Joueur. Ces jeux se composent de 30 cartes d'une valeur de 2 à 8 dans quatre familles (#SKULL#, #HEART#, #CUP#, #IRON#) et de deux Jokers. Ils sont décrits plus en détail dans le chapitre *Mécanique de base*.

Page 6

CARTES DE MAGIE

Pour constituer le Jeu de Magie, utilisez les cartes au dos bleu avec les valeurs du 9 à l'As. Ces cartes ont des chiffres romains allant de 1 à 24 (I à XXIV). Il n'y a qu'un seul Jeu de Magie qui est partagé par tous les joueurs. Il n'est utilisé que si des règles particulières ou des capacités particulières le demandent – par exemple, le lancement de sorts ou la divination. Il est donc possible que le Jeu de Magie ne soit pas utilisé pendant certaines parties. S'il est utilisé, il est mélangé à la fin de chaque tour.

CARTES D'ÉVÈNEMENT

Les Cartes d'Évènement ressemblent beaucoup aux Cartes de Magie, mais en utilisant les cartes avec des dos rouges à la place. Le Jeu d'Évènement n'est également utilisé que lorsqu'une règle particulière le demande – par exemple, pour les évènements aléatoires ou pour déterminer le comportement d'un personnage non-joueur. S'il est utilisé, il est mélangé à la fin de chaque tour.

CARTES DE PERSONNAGE

Les Cartes de Personnage sont considérées comme faisant partie du Personnage ainsi que le modèle associé et ne sont généralement pas piochées, jouées ou mélangées pendant la partie. Elles peuvent cependant être mélangées et tirées au sort lors de la mise en place quand les règles demandent une sélection de Personnages aléatoire mais cela ne relève pas du jeu habituel des cartes. Quand les règles se réfèrent aux cartes, cela veut généralement dire qu'il ne s'agit pas d'une Carte de Personnage.

Page 7

ANATOMIE D'UNE CARTE DE PERSONNAGE

A – Le nom du personnage (s'il est marqué d'un astérisque, le Personnage est unique)
B – Alignement et Genre
C – Armoiries de la Faction
D – Coût en Or (ne s'applique qu'avant la partie lors de la constitution de votre Bande)
E – Coût en Relations (ne s'applique qu'avant la partie lors de la constitution de votre Bande)
F – Seuil Estropié (il s'agit ici de 5)
G – Seuil Tué (il s'agit ici de 8)
H – Force (elle est ici de 0)
I – Agilité (ici, 1)
J – Force d'Âme (ici, 2)
(les autres Capacités, si différentes de 0, sont indiquées dans la zone de Talents)
K – Talents de Combat à Distance (ici, Pistolet et Mousquet, tous deux notés à 0)
L – Escrime
M – Talents de Combat Rapproché (ici, Sabre, noté à 3)
N – Autres Capacités et Talents
O – Équipement de départ
P – Icônes de mains (pour faciliter le rangement des objets)

PLATEAUX DE JEU

Anno Domini 1666 est joué sur des plateaux cartographiques représentants différents lieux fictionnels de Vienne au XVIIe siècle et de ses alentours, dont il est question plus en détail dans le chapitre *Plateaux et Mouvements*.

PIONS GÉNÉRIQUES

Le jeu comprend plusieurs séries de pions génériques de différentes familles. Ils n'ont pas de rôle propre. Au lieu de cela, ils seront utilisés pour marquer divers Talents spéciaux ou effets de règles. Par exemple, si une Arme possède la règle de Munitions Limitées, utilisez un nombre approprié de pions génériques d'une seule couleur pour la marquer. Si un Personnage est affecté par le poison, placez un pion générique sur la carte du Personnage et, pour rappel, un pion de la même couleur sur la source du poison (par ex. l'arme qui l'a causé).

COMMENT JOUER

CHOISIR UN SCÉNARIO

Avant de jouer une partie d'*Anno Domini 1666*, vous devrez choisir un scénario parmi ceux présentés dans le Livret des Scénarios. Les scénarios déterminent quel plateau est utilisé,

quels personnages participent, quelles sont les conditions de victoire, et d'autres éléments de jeu pertinents. Les scénarios sont habituellement des scénarios du type Aventure, Bataille, Ennemi Juré ou Campagne. Ceux-ci ne sont pas intrinsèquement différents – vous jouerez toujours avec des figurines sur un plateau et essaierez de vaincre votre adversaire (ou vos adversaires si vous jouez l'Ennemi Juré). Toute les différences sont décrites dans le Livret des Scénarios.

MISE EN PLACE

La première partie de la mise en place du jeu consiste à déterminer qui est le Joueur Bleu et qui est le Joueur Rouge. Ces "*couleurs*" n'ont pas de propriétés inhérentes et ne sont utilisées que pour différencier les camps. Avant la mise en place du scénario, vous devrez choisir les Personnages selon les règles du scénario. Par exemple, vous pouvez être autorisé à choisir deux Héros et deux Roturiers. Vous ne pouvez choisir que les figurines d'une seule faction et de la gamme des Personnages neutres. Vous devez choisir tous les Personnages que vous allez utiliser avant la partie même si certains Personnages ne commencent pas sur le plateau. Les scénarios sont construits pour être équilibrés, mais vous constaterez peut-être que certaines combinaisons de Personnages fonctionnent mieux dans certaines situations. La découverte de ces combinaisons est une composante essentielle et passionnante du jeu. Essayez de jouer un scénario plusieurs fois en expérimentant différents Personnages !

L'ensemble des figurines que vous choisissez pour un scénario sont appelés votre Bande. Ils sont considérés comme votre propriété et seront amicaux pendant toute la durée du scénario.

Lisez attentivement les règles particulières du scénario et les conditions de victoire. L'objectif sera souvent non seulement de tuer les Personnages de votre adversaire mais aussi d'atteindre d'autres objectifs qui ne sont pas des objectifs de combat. Prenez note de la durée de la partie – parfois ce sera un nombre fixe de tours, parfois une Piste d'Alarme est utilisée. Cette piste sera détaillée plus tard. Ne laissez pas le manque de temps ruiner vos plans !

- Mettez en place le plateau de jeu sur la table tel qu'il est représenté dans le scénario.

- Placez les portes sur les Bords de Porte. Les portes commencent la partie fermées et ne sont pas verrouillées sauf indication contraire. Marquez les portes verrouillées avec des compteurs génériques. Quand une porte est ouverte, tournez-la ou retirez-la du plateau.

- Les Cartes de Personnage avec leur équipement de départ doivent être placées à portée de main du joueur auquel ils appartiennent. Notez que les personnages de Roturiers nécessitent des Cartes de Personnage séparées, pour chaque modèle.

- Si un Personnage a une valeur d'Escrime supérieure à 0, placez ce nombre de pions Escrime sur sa Carte de Personnage (montrants leurs faces utilisables).

Page 8

- Mélangez les deux Jeux des Joueurs, le Jeu d'Évènement et le Jeu de Magie. Pour former sa main de départ, chaque joueur pioche de son Jeu du Joueur, ou leur Pioche, le nombre de cartes indiqué par le scénario.

- Mettez en place les figurines et tout autre composant conformément aux instructions du scénario.

- Une fois tous les préparatifs terminés, commencez le premier tour. Notez que de nombreux scénarios déterminent également qui a l'Initiative au premier tour. Si c'est le cas, ignorez la phase Initiative.

ORDRE DU TOUR

DÉBUT DU TOUR

- Si un joueur reçoit des modèles supplémentaires selon le scénario, il ou elle les place sur une ou plusieurs cases du plateau comme indiqué par le scénario. Si les deux joueurs reçoivent des modèles au même tour, le joueur qui a eu l'Initiative au tour précédent place tous ses modèles arrivants en premier, puis l'autre joueur place ses modèles.

- Les Talents qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour se rafraîchissent maintenant. Les Personnages Engagés qui ont utilisé des pions Escrime rafraîchissent un pion Escrime chacun. Les Personnages non Engagés qui ont utilisé des pions Escrime rafraîchissent tous leurs pions Escrime.

PHASE DE CARTES

- Cette étape est sautée au premier tour de jeu. Chaque Joueur pioche le nombre de cartes indiqué par le scénario. Après pioche, si vous avez plus de sept cartes en main, choisissez et défaussez des cartes pour obtenir une main de 7 cartes. Si vous écartez un 8 ou un Joker, cela peut déclencher un mélange comme décrit ci-dessous.

PHASE D’INITIATIVE

- Déterminez l'Initiative. Les deux joueurs jouent chacun une carte de leur main ou de leur pioche. Le joueur qui a eu l'Initiative au tour précédent (ou, au premier tour, le Joueur Rouge) doit d'abord annoncer s'il ou elle la joue depuis sa main ou sa pioche. Révélez les cartes jouées en même temps. La carte la plus haute gagne. Ces cartes peuvent être renforcées comme dans un Test En Opposition. Le gagnant aura l'Initiative jusqu'à la

prochaine Phase d'Initiative. S'il y a égalité, répétez tout le processus. Si un joueur a initialement joué une carte de sa main, il ou elle peut maintenant la jouer de sa pioche, et vice versa.

PHASE D'ACTION

- Pendant la Phase d'Action, les joueurs activent à tour de rôle leurs Personnages pour se déplacer, tirer ou effectuer d'autres actions. Notez que le Combat Rapproché n'intervient pas dans cette phase.

- Chaque Personnage ne peut être activé qu'une seule fois par phase. Pour se souvenir des modèles déjà activés, faites pivoter sa Carte de Personnage de 90 degrés.

- Le joueur qui a l'Initiative décide quel est le joueur qui active son Personnage en premier. Les activations alternent ensuite entre les joueurs jusqu'à ce que tous les modèles en jeu aient été activés. **Exception :** le joueur ayant moins de modèles en jeu peut retarder l'activation du dernier de ses modèles jusqu'à ce que tous les modèles de l'adversaire aient été activés. Autrement dit, quand le joueur ayant le moins de modèles a activé tous ses modèles sauf un, il ou elle peut passer son tour d'activation jusqu'à ce que l'adversaire ait effectué toutes ses activations, puis effectuer la dernière activation du tour.

- Un Personnage activé peut effectuer une Action Entière ou deux Actions Partielles. Ces actions sont consenties, c'est-à-dire que le Personnage peut être activé et n'effectuer qu'une Action Partielle ou ne pas effectuer d'action du tout.

<u>Page 9</u>

- Les actions possibles sont répertoriées au chapitre *Actions du Personnage*. Notez que chaque action ne peut pas être exécutée par chacun des Personnages. Par ex., les Personnages engagés peuvent ne pas être capables de se déplacer, un Personnage doit être doté d'une arme à distance pour pouvoir tirer, etc.

PHASE DE COMBAT

- Pivotez toutes les Cartes de Personnage en position verticale.

- Les Personnages ennemis adjacents mènent un Combat Rapproché.

- De la même manière que pour la Phase d'Action, les joueurs activent à tour de rôle leurs Personnages pour combattre les Personnages ennemis qu'ils engagent. La principale différence avec la Phase d'Action est qu'après un Combat Rapproché, les deux

participants sont marqués comme étant activés, quel que soit le Personnage qui a initié le combat.

- Le joueur qui a agi en premier lors de la Phase d'Action agit également en premier lors de la Phase de Combat. Les activations alternent ensuite entre les joueurs jusqu'à ce que tous les modèles engagés par des ennemis aient été activés.

- Chaque Personnage ne peut être activé qu'une seule fois par phase. Pour se souvenir des modèles déjà activés, faites pivoter sa Carte de Personnage de 90 degrés. Notez que cela signifie que si un modèle a été activé par une attaque ennemie, il ne pourra pas lancer sa propre attaque pendant cette phase.

PHASE DE MORAL

- Chaque Roturier Estropié fait un Test de Force d'Âme ND 5 (ND est l'abréviation de Niveau de Difficulté). Souvenez-vous que les Personnages Estropié subissent un malus de -1 sur tous les Tests. En cas d'échec, le Personnage abandonne ou s'enfuit. Retirez-le de la partie comme s'il avait reçu des Blessures égales à son Seuil Tué. Il est considéré comme tué. Si le Personnage réussit le Test, rien ne se passe ce tour-ci mais si le Roturier est toujours Estropié lors de la Phase de Moral suivante, le modèle devra à nouveau tester son moral. Le joueur ayant l'Initiative décide dans quel ordre les Tests de Moral sont faits.

PHASE D'INTERACTION

- Pivotez toutes les Cartes de Personnage en position verticale.

- Seuls les Personnages qui ont des Talents ou des règles particulières utilisables dans la Phase d'Interaction comme indiqué par la description du Talent ou adjacents à des Personnages Non-Joueurs (PNJ) recrues seront activés.

- D'une manière similaire à la Phase d'Action, les joueurs alternent l'activation de leurs Personnages pour utiliser leurs Talents ou règles particulières ou pour recruter des PNJ recrues.

- Le joueur qui a agi en premier lors de la Phase d'Action agit également en premier lors de la Phase d'Interaction. Les activations alternent ensuite entre les joueurs jusqu'à ce que tous les modèles qui souhaitent utiliser leur Talent ou règle particulière aient été activés.

- Chaque Personnage ne peut être activé qu'une seule fois par phase. Pour se souvenir des modèles déjà activés, faites pivoter sa Carte de Personnage de 90 degrés. Notez

que contrairement à la Phase de Combat, "*se défendre*" contre un Talent lors de la Phase d'Interaction n'active pas le Personnage en défense.

- La Phase d'Interaction est généralement le seul moment où les Talents avec le mot-clef [conversation] sont utilisés. Les Talents [conversation] se résolvent d'une façon légèrement différente.

FIN DU TOUR

- Pivotez toutes les Cartes de Personnage en position verticale.

- Défaussez un compteur d'Alarme. Si la partie n'est pas terminée, passez à la phase de Début du Tour suivante.

- Si les Cartes de Magie et/ou d'Évènements ont été utilisées ce tour-ci, mélangez-les avec les cartes défaussées.

PISTE D'ALARME ET FIN DE PARTIE

De nombreux scénarios nécessiteront l'utilisation de la Piste d'Alarme. Au début de la partie, prenez le nombre de compteur d'Alarmes spécifié par le scénario. Défaussez un pion après chaque tir d'une arme à feu, à chaque fois qu'un Personnage meurt ou fuit à cause d'un échec au Test de Moral, et à la fin de chaque tour. Lorsque vous défaussez le dernier pion, la partie se termine immédiatement. Cela se produit généralement à la fin d'une attaque par tir, à la fin d'un combat ou à la fin d'un tour, mais dans certains cas cela peut se produire pendant une autre activation. Dans ce cas, ne terminez pas l'activation mais terminez la partie immédiatement.

Si le scénario nécessite que vous jouiez un nombre défini de tours, vous pouvez toujours utiliser les compteurs d'Alarmes pour en garder une trace : utilisez autant de pions qu'il y a de tours à jouer et n'en défaussez un qu'à la fin de chaque tour.

Une fois que le nombre de tours défini est joué ou que la Piste d'Alarme atteint 0, la partie est terminée. Vérifiez les conditions de victoire du scénario et déterminez le vainqueur.

Page 10

CARTES DE PERSONNAGE

HÉROS ET ROTURIERS

Les Personnages qui ont leurs coûts en Or sur fond or sont des Personnages Héros et peuvent être appelés simplement Héros. Les Personnages avec leurs coûts en Or sur fond argent sont

des Personnages Roturiers et peuvent être appelés simplement Roturiers. Les Personnages avec un astérisque à côté de leur nom sont uniques, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas avoir plus d'un Personnage avec ce nom en jeu en même temps même s'ils sont contrôlés par différents joueurs. Les autres Personnages ne sont pas uniques. Par exemple vous pouvez avoir plusieurs Dragons ou Janissaires en jeu en même temps. Plusieurs Personnages portant le même nom pourraient être contrôlés par des joueurs adverses : les deux joueurs pourraient inclure des Gardes dans leurs Bandes.

CAPACITÉS

Les Capacités sont les caractéristiques de base pour lesquelles chaque Personnage dans le jeu possède un score. Un score plus élevé est meilleur. Lorsque vous testez une Capacité, ajoutez son score à la valeur de la carte jouée. La Force, l'Agilité et la Force d'Âme sont toujours affichées sur le côté droit de la Carte de Personnage. D'autres Capacités sont indiquées dans la zone de texte sous l'image, mais seulement si elles ne valent pas 0. Cela signifie que de nombreux Personnages n'ont pas les Capacités Charisme, Intelligence ou Esprit indiquées sur leurs cartes car ces Capacités ont une valeur de 0.

La Force représente les prouesses physiques d'un Personnage. Bien qu'elle n'affecte pas directement les dégâts, elle est utilisée pour des prouesses de force telles que forcer des portes coincées ou pour des tâches d'endurance physique, comme résister au poison.

L'Agilité est une aptitude cruciale qui permet au Personnage de se déplacer plus rapidement sur la carte, permettant des déplacements en diagonale. Elle facilite également la course et l'escalade.

La Force d'Âme représente le courage et la force de caractère d'un Personnage. Il est le plus souvent testé par les Roturiers pour éviter de battre en retraite après avoir subi de lourdes blessures mais il s'applique aussi comme une mesure de la volonté pour se défendre contre les tentations ou les sorts magiques.

L'Intelligence mesure la logique et le raisonnement d'un Personnage. Un Personnage doté d'une Intelligence élevée est plus difficile à tromper.

Le Charisme est la capacité sociale d'un Personnage. Il est utilisé pour influencer d'autres Personnages. Cela comprend la persuasion, la tromperie et le commandement.

L'Esprit inclut la pensée rapide et la vigilance. Un Personnage avec un Esprit élevé sera plus difficile à surprendre.

TALENTS DE COMBAT

Les Talents de Combat mesurent l'habileté du Personnage à utiliser un type d'arme ou à combattre sans arme. Le nom et l'icône d'un Talent de Combat correspondent au type et à l'icône d'une classe de Cartes d'Armes utilisées dans le jeu. La valeur du Talent de Combat est ajoutée aux Tests de Tir ou aux Totaux de Combat lors de l'utilisation de l'arme en question. Si un modèle tente d'utiliser une arme pour laquelle il n'a pas le Talent approprié, ses Tests de Tir ou les Totaux de Combat sont réduits de 2. Notez qu'une valeur de Talent de Combat de 0 est tout de même une valeur. Ce qui signifie qu'un Personnage avec Mousquet : 0 peut tirer au mousquet sans le malus de -2 mais sans bonus de Talent. **Exception :** tous les Personnages ont le Talent Bagarre à 0.

Les Talents de Combat sont listés ci-dessous. La différenciation entre les types d'armes est surtout décorative. En termes de jeu, vous n'avez qu'à vous assurer que l'icône sur votre arme correspond à l'icône de votre Talent.

COMBAT RAPPROCHÉ

Bagarre
Couteaux
Tranchant
Estoc
Contondant
Armes d'hast
Grandes armes
Fouets

A DISTANCE

Arcs
Pistolets
Mousquets
Armes de jet
Sarbacanes
Fouets

ESCRIME

L'Escrime est un cas particulier. Ce n'est pas un Talent de Combat en tant que tel, ni même un Talent du tout, car elle n'est jamais testée, mais elle est toujours très importante au Combat Rapproché. Au début de la partie, chaque Personnage reçoit un nombre de pions Escrime égal à sa valeur d'Escrime, montrant leur face utilisable (verte). Leur utilisation est expliquée dans le chapitre *Combat Rapproché* de ce Livret des Règles. Ils sont généralement utilisés pour les tentatives de parades ou pour recevoir un bonus de +1 au Total de Combat. Des règles et des Talents spéciaux peuvent permettre d'autres utilisations. Des pions Escrime supplémentaires

peuvent être accordés par certains objets, notamment les boucliers. Ces pions supplémentaires peuvent être utilisés normalement, tant que l'objet est équipé.

TALENTS ACTIFS ET TALENTS SPÉCIAUX

La liste des Talents et leurs descriptions se trouve à la fin de ce Livret des Règles.

Les Talents Actifs sont des Talents qui ne sont pas des Talents de Combat, mais qui ont quand même une valeur numérique, ex. Discret : 0 ou Séduction : 2. Ils permettent aux Personnages de tenter un tour de force spécifique comme de se faufiler devant un ennemi. Celles-ci nécessitent généralement une activation et un Test, soit En Opposition, soit Sans Opposition. Les Talents Actifs et leurs effets sont énumérés à la fin de ce Livret des Règles. Notez que si un Personnage n'a pas de score dans un Talent Actif, il ne peut pas tenter de l'utiliser. Cela signifie qu'une valeur de 0 permet à un Personnage d'essayer d'utiliser le Talent mais n'accorde aucun modificateur positif au test.

Les Talents spéciaux peuvent ne pas être notés numériquement. Cela indique soit qu'ils marchent sans effectuer de tests, soit qu'ils utilisent un score de Capacité pour leurs tests. Ceci est expliqué dans les descriptions des Talents respectifs.

Page 11

ALIGNEMENT ET GENRE

L'Alignement d'un Personnage et son Genre n'affectent généralement pas directement la partie. L'Alignement est surtout utilisé lors de la constitution de la Bande, ou parfois est référencé par des règles particulières. Le Genre n'est pertinent que lorsqu'une règle particulière s'y réfère. Les Personnages qui ne sont pas affectés par des Talents ou des règles dépendantes du Genre (par exemple les personnages mineurs ou non humains) n'ont pas de symbole de Genre. Les Personnages affectés par ces règles ont le symbole #MALE# ou #FEMALE#.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque Carte de Personnage indique les objets avec lesquels le Personnage commence la partie. Placez les cartes d'objets sur les espaces prévus à cet effet aux côtés de la Carte de Personnage. Les cartes d'objets sont expliquées plus loin.

TYPE DE PERSONNAGE

A moins qu'un Personnage n'ait un mot-clé dans la zone de texte qui change son type (comme Bête, Vampire, Démon, Goule, etc), il compte comme un humain. Cela est pertinent pour certaines règles.

MÉCANIQUE DE BASE

JOUER LES CARTES

JEUX DES JOUEURS

Chaque joueur a son propre jeu personnel de 30 cartes appelé Cartes de Joueur. 28 de ces cartes sont réparties en quatre familles (Crânes, Coeurs, Coupes et Fer à Cheval #SKULL#, #HEART#, #CUP#, #IRON#) et ont des valeurs allant de 2 à 8. Les deux cartes restantes sont le Joker Noir avec la valeur 0 et le Joker Rouge avec la valeur 10. Les Jokers n'ont pas de familles par défaut. Le Joker rouge est de la famille choisie par le propriétaire et le Joker noir est de la famille choisie par l'adversaire. Ces choix sont faits à chaque fois que le Joker sera joué. Les Jokers Noirs et Rouges joués sur des Tests Sans Opposition entraînent respectivement un échec automatique et une Infortune, ou une réussite automatique et un Triomphe.

PIOCHER DES CARTES

Les joueurs tirent un certain nombre de cartes au début de la partie puis pendant chaque Phase de Cartes. Ce nombre dépend du scénario. De plus, chaque fois que vous jouez votre dernière carte, tirez-en une nouvelle après avoir résolu le test.

En plus de cela, chaque Faction a une règle particulière qui accorde des pioches supplémentaires pendant les autres phases. Elles sont expliquées sur les Cartes de Faction. Par ex., les Défenseurs de la Couronne piochent une carte chaque fois qu’un Personnage de leur Faction (donc ni un Mercenaire allié, ni un Local) subit au moins deux Blessures d'une seule source.

JOUER UNE CARTE

Habituellement, quand les règles demandent à un joueur de piocher ou de jouer une carte du jeu, cela signifie depuis la propre Pioche du Joueur. Les Cartes de Joueur sont toujours mélangées avant la partie et sont également mélangées à des moments spécifiques pendant la partie. Toutes les cartes de la Pioche du Joueur doivent rester face cachée jusqu'à ce qu'elles soient jouées ou piochées. Toutes les cartes de la Défausse sont face visible et peuvent être examinées par l'un ou l'autre joueur à tout moment.

Les Cartes de Joueur peuvent être dans la pioche, dans la main du Joueur propriétaire, dans la Défausse , ou actuellement en jeu pour un test. Piocher une carte signifie mettre la carte supérieure de la pioche du joueur dans la main du joueur. Jouer une carte signifie généralement soit de révéler la carte supérieure de la pioche et utiliser sa valeur, soit de sélectionner une carte de la main du joueur, la révéler et utiliser sa valeur. Toutes les cartes jouées au cours d'un

même test restent *"en jeu"* jusqu'à ce que le test soit résolu, puis entrent simultanément dans la Défausse.

Page 12

MELANGE

Chaque fois que la Défausse d'un Joueur contient un total de quatre 8 et/ou Jokers, ou plus, la partie est immédiatement mise en pause. Le Joueur prend note du nombre de cartes qu'il a en main et rassemble toutes ses Cartes de Joueur (y compris les cartes restant dans la Pioche, la Défausse et la main du Joueur). Les cartes sont ensuite mélangées. Le Joueur pioche autant de cartes qu'il avait en main juste avant le mélange. La partie reprend ensuite exactement là où elle avait été mise en pause.

Pour faciliter le suivi des 8 et des Jokers, nous vous suggérons de faire pivoter ces cartes de 90 degrés par rapport aux autres cartes de la Défausse .

RÉSOUDRE DES TESTS

TESTS SANS OPPOSITION

1. Déterminez le Niveau de Difficulté (ND)

2. Jouez une carte de votre Pioche seulement (pas de votre main)

3. Appliquez les modificateurs

4. Renforcez avec une ou plusieurs cartes de votre main

5. Déterminez le résultat

Les Tests Sans Opposition se produisent généralement lorsqu'un Personnage tente d'effectuer une action qui n'implique pas de confrontation directe avec un autre Personnage. Cela inclut, entre autres, le tir, les prouesses d'Agilité (comme l'escalade ou le saut), la course, etc. Un Test Sans Opposition a toujours un Niveau de Difficulté (abrégé en ND) et un Talent ou une Capacité associée, donc un tel test pourrait ressembler à ceci : “*Faites un Test d'Agilité ND 6*”. Pour résoudre un tel test, jouez une carte à l'aveuglette à partir de votre Pioche (appelée Carte Initiale du test), ajoutez ou déduisez si négatif le Talent ou la Capacité spécifié, appliquez tout modificateur, et comparez le résultat au ND. Si vous atteignez ou dépassez le ND, votre Personnage réussit et exécute l'action normalement. Sinon, le Personnage échoue et la tentative n'a aucun effet.

Si vous battez le niveau de 5 points ou plus, le résultat s'appelle un Triomphe et peut avoir des effets bénéfiques (ex. se déplacer d'une case supplémentaire en sautant par une fenêtre). De même, si vous échouez de 5 points ou plus, le résultat s'appelle une Infortune et peut avoir des effets néfastes (ex. en courant le Personnage tombe). Ces effets supplémentaires, le cas échéant, sont décrits dans chacune des descriptions d'Actions. S'ils ne sont pas mentionnés, les Triomphes et les Infortunes n'ont aucun effet sur cette Action particulière.

Si la Carte Initiale que vous piochez pour un Test Sans Opposition est un Joker Noir, le test échoue toujours (même si les modificateurs positifs étaient suffisants pour dépasser le ND) et compte comme une Infortune pour l'Action le cas échéant.

Si la Carte Initiale que vous piochez pour un Test Sans Opposition est un Joker Rouge, le test réussit toujours (même si les modificateurs négatifs étaient suffisants pour vous faire passer sous le ND) et compte comme un Triomphe pour l'Action le cas échéant.

RENFORT

Si vous échouez initialement à un test (ou si vous obtenez une Réussite *"normale"*, mais que vous préférez un Triomphe), vous pouvez essayer de le renforcer. Vous renforcez un test en jouant une carte (ou des cartes) de votre main qui correspond à la famille de la Carte Initiale ou à sa valeur. Si elle correspond à la famille, ajoutez +1 à votre total. Si elle correspond à la valeur, ajoutez +2. Vous pouvez utiliser plusieures cartes si elles correspondent toutes à la Carte Initiale du test.

Si vous n'avez pas de cartes appropriées dans votre main, vous ne pouvez pas renforcer. Vous pouvez renforcer un test même si vous ne le réussissez pas. C'est généralement fait pour éviter une Infortune, mais rappelez-vous que vous ne pouvez pas renforcer un test avec un Joker ou un test dans lequel la Carte Initiale était un Joker.

Exemple : Un Dragon essaie de passer par une fenêtre. Cela nécessite un Test d'Agilité ND 5. Son Agilité est de 0. Le joueur qui le contrôle joue une carte de la pioche (vous ne pouvez pas jouer de la main dans les Tests Sans Opposition) et tire un 2 #SKULL#. Le Dragon a besoin de 3 points de plus pour réussir, donc le joueur renforce le total avec les cartes de sa main. Tout d'abord, le joueur joue un 2 #IRON#, qui accorde +2, puis ajoute un 3 #SKULL# pour +1 de plus. Le total est maintenant de 5, ce qui signifie que le test a été une réussite.

TESTS EN OPPOSITION

1. Chaque joueur joue une carte soit de sa main, soit de sa pioche

2. Appliquez les modificateurs

3. Les deux joueurs peuvent renforcer avec des cartes de leurs mains

4. Comparer les totaux

Les Tests En Opposition se produisent lorsque deux Personnages se font directement concurrence. Le Test En Opposition le plus commun est le Test de Combat, qui sera détaillé dans le chapitre *Combat*. Pour faire un Test En Opposition, le joueur qui a l'Initiative joue une carte de sa pioche ou de sa main, mais ne la révèle pas encore. Ensuite, l'autre joueur choisit une carte de sa pioche ou de sa main. Les cartes sont révélées simultanément. Les deux joueurs ajoutent le score du Talent ou la Capacité de leurs Personnages et tout modificateur applicable (expliqué dans la règle qui a demandé le test). Les deux joueurs peuvent alors renforcer leurs totaux.

Dans les Tests En Opposition, un Joker Noir compte pour un zéro de la famille choisie par votre adversaire. Un Joker Rouge compte pour une 10 de la famille de votre choix. Les Jokers ne garantissent pas la réussite ou l'échec des Tests En Opposition.

RENFORT

Le joueur qui a l'Initiative a la première opportunité de jouer une carte de renfort. Il ou elle peut jouer une carte de renfort, ou passer. Le tour passe ensuite à l'autre joueur. Les cartes valent la même chose que dans les Tests Sans Opposition – la famille correspondante ajoute +1, la valeur correspondante ajoute +2. Ce va-et-vient se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement, ce qui signifie que même si un joueur passe à une occasion, il ou elle peut plus tard répondre à une carte jouée par l'adversaire. Les joueurs peuvent jouer autant de cartes de renfort qu'ils le souhaitent.

Page 13

LE RÉSULTAT

Après que les deux joueurs aient passé consécutivement leur renfort, comparez leurs totaux. Le total le plus élevé gagne. La différence entre les totaux peut avoir un effet de jeu, comme par exemple être les dégâts de base infligés pendant le combat, mais si la règle qui demandait le Test En Opposition ne mentionne pas de différence entre les totaux, la marge de victoire (ou de défaite) est sans importance. S'il y a égalité, le camp qui a initié le test (ex. le camp qui tentait d'utiliser un Talent) est considéré comme le perdant.

Note : si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent simplement jouer leurs cartes simultanément. La procédure plus complexe est fournie ici dans le cas où un joueur souhaite voir si son adversaire choisit sa carte de sa main ou s'il joue à l'aveugle depuis la pioche avant de prendre sa décision.

TALENTS DE CONVERSATION

Les Talents avec le mot-clef [conversation] permettent à plus d'un Personnage par camp de participer. Les Personnages éligibles pour participer à ces tests doivent répondre aux critères suivants :

- Les Personnages qui lancent le Talent (les “*attaquants*”) doivent tous répondre aux conditions énoncées dans la description du Talent, mais n’ont pas besoin chacun d’avoir ce Talent. Par exemple si la tentative d'un Talent de conversation nécessite que le Personnage soit à la fois Discret et adjacent à la cible, tous les Personnages participants à “*l’attaque*” doivent être Discrets et adjacents à la cible. Tous les Personnages du camp “*attaquant*” sont activés pour la Phase.

- Les Personnages participant à la défense contre le Talent ne doivent être adjacent qu'à “*l'attaquant*" ou au "*défenseur*". Ces Personnages ne sont pas activés pour la Phase .

Au lieu que les Personnages se soutiennent les uns les autres comme au combat, le joueur qui les contrôle doit jouer une carte par Personnage. Comme pour les Tests En Opposition, ces cartes peuvent être jouées depuis la Pioche ou depuis la main du joueur. Vous pouvez combiner les attributions, c'est-à-dire jouer certaines cartes depuis la Pioche et le reste à partir de la main, mais vous devez décider d'où viendront les cartes avant de regarder les cartes tirées de la Pioche. En cas de désaccord, le joueur qui n'a pas l'Initiative ce tour-ci doit prendre ses décisions en premier.

Calculez le total de chaque Personnage séparément en additionnant la carte jouée pour ce Personnage et sa Capacité ou son Talent adéquat. Le Joueur qui n'a pas l'Initiative doit d'abord choisir le Personnage principal, puis son adversaire choisit un Personnage pour s'y opposer. Continuez en Test En Opposition entre ces deux modèles. Les autres modèles n'influencent plus ce test, mais le test peut être renforcé avec des cartes normalement. Les effets du Test sont expliqués dans la règle qui le demandait (généralement une règle particulière du scénario ou la description d’un Talent). **Note :** La cible initiale du Talent reste la même même si un Personnage différent a été choisi comme leader.

Exemple : la Courtisane essaie de séduire un Dragon. A côté d'eux se trouve le vertueux Longinus qui essaiera d’éloigner son camarade de la voie du péché. On doit faire un Test En Opposition de [conversation] : le Charisme de la Courtisane contre la Force d’Âme du "défenseur". Le joueur de la Courtisane choisit un 8 #IRON# de sa main, mais ne le révèle pas encore. L'autre Joueur doit jouer une carte pour chacun des Personnages, puis peut choisir le total le plus élevé. Il joue un 6 #SKULL# de la main pour Longinus, qui a une Force d’Âme de 2. Le Dragon avec sa Force d’Âme de 0 reçoit une carte de la pioche, qui s'avère être un 5 #HEART#. Une fois que toutes les cartes sont révélées, le total pour chaque Personnage est : 9 pour la Courtisane, 8 pour Longinus et 5 pour le Dragon. Longinus devient le leader des défenseurs et le total du dragon est ignoré. Cependant, la Courtisane a toujours le dessus dans

le test, et à moins que le joueur ne renforce le total de Longinus avec des cartes de sa main, le Dragon sera séduit (le Dragon est toujours la cible du Talent, même si la Force d'Âme de Longinus est utilisée).

Page 14

OBJETS

Les cartes plus petites ou les jetons qui symbolisent de l'équipement sont des Objets. Les objets représentent des armes, armures ou autres matériels que les Personnages peuvent avoir. Habituellement, les Personnages commencent la partie avec un ou plusieurs objets en leur possession. Ces objets sont considérés comme faisant partie intégrante du Personnage. Ils ne sont pas laissés à la mort du Personnage et ne peuvent pas être repris ou utilisés par d'autres Personnages.

Des règles particulières permettent d'obtenir des objets additionnels. Par exemple, si un scénario nécessite que les joueurs récupèrent ou volent une lettre, la lettre peut être représentée par une carte ou un jeton. Ces objets additionnels peuvent commencer la partie sur le plateau de jeu plutôt qu'être en possession d'un Personnage et peuvent généralement être ramassés par n'importe quel Personnage. Lorsque le Personnage propriétaire meurt, ces objets sont déposés dans la case où le Personnage est mort et peuvent être ramassés par d'autres Personnages.

MAINS

Les objets avec deux icônes de mains imprimés nécessitent les deux mains. Tous les autres objets ne prennent qu'une seule main y compris les objets représentés par des pions ou jetons plutôt que par des cartes. Pour pouvoir utiliser un objet, le Personnage doit l'équiper. A un instant donné, les Personnages peuvent équiper soit un objet à deux mains, soit deux objets à une main. Ceci est indiqué en plaçant les cartes d'objets aux endroits appropriés sur la Carte de Personnage. L'armure est une exception car elle n'a pas besoin de mains pour être équipée. En dehors des objets équipés, les Personnages peuvent transporter tout nombre d'objets supplémentaires sans les équiper. Les objets transportés peuvent être équipés à tout moment en remplaçant des objets actuellement dans les mains du Personnage.

Si un Personnage a deux armes à une main équipées simultanément, il peut en utiliser une à la fois sauf si une règle particulière indique autre chose. Par exemple, la Main Gauche a la règle de Parade qui accorde un bonus de Parade même lorsque la Main Gauche est seulement équipée et non nécessairement utilisée en combat.

TYPES D'OBJETS

La plupart des objets sont des armes ou des armures. Ces types d'objets sont les plus courants et, à ce titre, seront décrits ici. D'autres types d'objets sont décrits dans les règles particulières associées.

ARMES

A – Nom de l'arme
B – Talent de Combat nécessaire
C – Allonge
D – Taux de Chargement / ND du Test de Rechargement Rapide
E – Modificateurs de dégâts
F – Règles particulières
G – Plages de portée
H – Icônes de main.

Toutes les armes ont des modificateurs de dégâts pour la localisation de l'attaque (ces modificateurs peuvent être nuls). Les armes peuvent être des armes à distance ou des armes de combat rapproché. Les armes à distance ont des plages de portée et leurs Niveaux de Difficulté associés. Si une arme n'a pas de plage de portée, c'est une arme de combat rapproché. Les armes précisent toutes le Talent requis pour les utiliser. L'icône sur l'arme d'un Personnage doit correspondre à l'icône du Talent de Combat du Personnage. Si un modèle obtient d'une manière ou d'une autre une arme pour laquelle il n'a pas le Talent nécessaire, il subit un malus de -2 lors de son utilisation comme indiqué dans le chapitre *Talents de Combat*.

Notez que la plupart des armes à distance du jeu sont considérées comme ayant des munitions illimitées dans le cadre du jeu, c'est-à-dire que toute arme à distance sans numéro entre parenthèses à côté de son nom peut être utilisée un nombre infini de fois.

Allonge de l'arme – Chaque arme de combat rapproché dans le jeu a un score d'Allonge. Elle représente l'avantage relatif de certaines armes par rapport à d'autres. Par exemple, armé d'une épée, il est plus facile de combattre un adversaire qui n'est pas armé ou qui a un poignard, mais plus difficile de lutter contre une arme d'hast. Si votre arme a une Allonge supérieure à celle de votre adversaire, ajoutez +1 à votre Total de Combat (ajoutez seulement +1 peu importe la valeur de l'Allonge).

Taux de Chargement – Après avoir tiré avec une arme ayant un Taux de Chargement, placez sur l'arme un compteur de Charge du côté montrant le nombre de points indiqués (1 ou 2). Les armes avec un compteur de Charge ne peuvent plus tirer. La plupart des armes à feu ont une Taux de Chargement de 2, ce qui signifie qu'elles ont besoin de deux actions de Rechargement avant de pouvoir être utilisées à nouveau.

ND de Rechargement Rapide – Si l'utilisateur de cette Arme possède le Talent Rechargement Rapide, il s'agit du ND du Test de Rechargement Rapide. Ceci est expliqué en détail dans la description du Talent (en annexe).

Pénétration d'Armure #ARMOR_PIERCING# – Si une arme a l'icône de pénétration d'armure, lors de la résolution des dégâts, utilisez la valeur d'Armure après la barre oblique (voir ci-dessous). Certaines armes à distance peuvent n'avoir cette icône que pour des distances courtes. Dans ce cas, les tirs à des portées plus longues utilisent la valeur d'Armure normale.

Munitions Limitées – La plupart des armes n'ont pas de limites d'utilisations mais certaines peuvent avoir cette limite, par exemple des armes de jet avec des Munitions Limitées ou un poison qui s'atténue sur une lame. Le nombre d'utilisations est indiqué par un chiffre entre parenthèses après le nom de l'arme. Par exemple, Couteaux de Lancer (3) signifie que le Personnage a une arme Couteaux de Lancer mais qu'elle ne peut être utilisée que trois fois pendant la partie. Placez le nombre approprié de pions génériques sur la Carte d'Arme, en en retirant un pour chaque utilisation. S'il n'y a pas de pions génériques sur l'arme, elle ne peut plus être utilisée. Chaque tentative d'utilisation d'une arme compte comme une utilisation, même si l'attaque rate ou inflige 0 point de dégâts dus à l'Armure ou à d'autres effets.

ARMURE

L'Armure est un objet qui fournit une valeur d'Armure sur un ou plusieurs endroits du corps. L'Armure n'a pas besoin d'être équipée en mains pour être utilisée. Elle est placée sous la Carte de Personnage de façon à ce que les valeurs d'armure soient facilement visibles. Si un Personnage subit des dégâts sur un endroit protégé, soustrayez cette valeur d'armure des dégâts et appliquez cette valeur de dégâts réduite. Les valeurs d'armure sont un couple de nombres séparés par une barre oblique. Si le Personnage est touché par une arme avec le trait de Pénétration d'Armure #ARMOR_PIERCING#, utilisez la valeur à droite de la barre oblique sinon utilisez la valeur à sa gauche. Les dégâts ne peuvent pas être réduits en dessous de 0. Si l'Armure réduit les dégâts à 0, l'attaque compte quand même comme une touche pour les règles. Un Personnage peut avoir plusieurs pièces d'Armures équipées mais les valeurs ne sont pas cumulées. N'utilisez que la valeur d'armure la plus élevée à un endroit particulier.

OBJETS DU SCENARIO

Certains scénarios du jeu utilisent des objets particuliers comme objectifs. Par exemple, un scénario peut demander à un joueur de récupérer une lettre et de s'échapper du plateau de jeu. Ces objets du scénario peuvent tous être volés (généralement avec le Talent Vol à la Tire) et sont abandonnés lorsque le Personnage porteur meurt. En dehors de cela, ils n'ont pas de propriétés intrinsèques. Ils n'ont pas besoin d'être équipés et ne peuvent être utilisés en dehors de leur transport, sauf si le scénario le permet expressément.

JETONS D'OBJETS

Des objets tels que les objectifs liés au scénario (lettres, bagues, clefs) peuvent être représentés par des jetons plutôt que par des cartes. Habituellement, les scénarios nécessitent seulement que ces objets soient en possession du Personnage, non équipés – c'est à dire qu'un Personnage devra s'échapper avec une lettre mais n'aura pas besoin de la garder en main. Si un tel objet doit être équipé, il s'agit d'un objet à une seule main.

Règle avancée : les joueurs expérimentés peuvent souhaiter jouer avec une approche plus restrictive de l'équipement des objets. Dans cette variante, les objets ne peuvent pas être équipés et changés à volonté. Au lieu de cela, chaque fois qu'un Personnage est activé, le joueur choisit les objets à équiper. Cet équipement ne peut être modifié qu'au début de la prochaine activation. Si le scénario le permet, des objets supplémentaires peuvent être ramassés sur le plateau de jeu mais le Personnage aura besoin d'une main libre pour le faire. Les objets à deux mains peuvent être ramassés d'une main, mais le Personnage ne fera que porter l'objet et il ne sera pas capable de l'équiper correctement pour l'utiliser avant que l'autre main soit libérée.

ACTIONS DU PERSONNAGE

Lorsqu'un Personnage est activé pendant une Phase d'Action, il peut généralement effectuer une Action Entière ou deux Actions Partielles. Ce chapitre couvre la plus courante de ces Actions, mais parfois un Talent spécial ou une règle particulière peut permettre à un Personnage d'effectuer d'autres actions non mentionnées ici.

LIMITATIONS GÉNÉRALES

Un Personnage Évanoui ne peut effectuer que l'action de Réveil.

Un Personnage À Terre ne peut effectuer que les actions Se Relever, Tir Défensif et Tir Ciblé.

Un Personnage engagé ne peut effectuer que les actions suivantes :

- Se Relever si le Personnage est mis À Terre, mais il doit réussir un Test de Force En Opposition, comme expliqué ci-dessous ;

- L'action de Tir Défensif, sous réserve de conditions supplémentaires expliquées ci-dessous ;

- Des actions de Mouvement Partiel ou Entier, mais seulement si le modèle engageant est également engagé par un autre modèle ami (voir chapitre *Plateaux et Mouvements*).

Divers Talents et règles particulières peuvent permettre des actions qui ne sont pas énumérées ci-dessous. Sauf indication explicite, ces actions ne peuvent pas être exécutées en cours d'engagement.

Page 16

ACTIONS ENTIÈRES

Tir Ciblé

Cette action permet au Personnage d'utiliser son arme à distance comme indiqué plus loin. Effectuez la procédure de Tir normalement.

Tir Défensif

Cette action permet à un modèle de tirer sur son attaquant lorsqu'il a été engagé avant d'avoir la possibilité de s'activer. C'est généralement le seul type d'action qui peut être effectuée par un Personnage engagé. Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le Tir Défensif n'est permis que pendant le tour où le Personnage a été engagé. Autrement dit, si les Personnages sont déjà engagés au Début du Tour, le Tir Défensif ne peut pas être tenté.

- Le tireur doit avoir une arme à distance prête à tirer équipée (une arme à feu rechargée, ou une arme qui ne nécessite pas de rechargement).

- L'arme doit être à une main. Si l'arme est à deux mains, le Tir Défensif n'est possible que si le Personnage bénéficie actuellement d'une couverture quelconque, par exemple derrière une fenêtre, un coin ou un obstacle.

Le Tir Défensif est effectué comme une attaque à distance régulière mais il subit un malus supplémentaire de -1 au Test de Tir.

C'est le début de la phase d'Action et le Joueur Rouge a l'Initiative. Skrzetuski s'active et prend un Mouvement Entier pour engager Porthos. Porthos a un pistolet rechargé. C'est une arme à distance à une main, donc le Joueur Bleu l'active et déclare un tir défensif.

Mouvement Entier

Une action de Mouvement Entier est ce qu'un Personnage effectue habituellement pour se déplacer sur le plateau de jeu. Le Personnage reçoit 4 points de mouvement qui peuvent être utilisés normalement. Voir le chapitre *Plateaux et Mouvements*.

Course

La Course est une action qui permet à un Personnage de se déplacer plus loin lors d'un tour, mais le mouvement est moins souple. Lors d'une action de Course, toutes les cases vers lesquelles le Personnage se déplace doivent avoir une Ligne de Vue sur la case d'origine du Personnage. Vous ne pouvez pas entrer dans la même case plus d'une fois au cours d'une même action de Course. Le Personnage reçoit les 4 points de mouvement habituels pour commencer son mouvement. Après avoir dépensé les 4 points (en respectant les exigences ci-dessus), faites un test d'Agilité ND 5. Si Infortune, le Personnage reste dans la dernière case où il s'est déplacé, est mis À Terre et ceci met fin à l'action. Si échec, le Personnage peut dépenser 1 point de mouvement supplémentaire. Si réussite, le Personnage peut dépenser 2 points de mouvement supplémentaires. Si Triomphe, le Personnage peut dépenser 3 points de mouvement supplémentaires. Ces points supplémentaires doivent être dépensés conformément à l'exigence de Ligne de Vue mentionnée ci-dessus.

Note : les Points de Mouvement, qu'il s'agisse des 4 de base ou des Points supplémentaires gagnés grâce à la Course, ne peuvent être dépensés que pour se déplacer d'une case à une autre, y compris au-delà de bords d'Obstacles mais ne peuvent être dépensés pour d'autres Manœuvres (Escalade, Saut, Forcer le Passage, etc).

Recharger

Si un Personnage a une arme avec un compteur de Charge, il peut effectuer une action de Rechargement. Si le compteur montrait sa face à 1 point, retirez-le. L'arme est prête à être utilisée. S'il montrait la face à 2 points, retournez-le sur la face à 1 point. De plus, le Personnage effectuant l'action Recharger reçoit deux points de mouvement qui peuvent être utilisés normalement.

Guet

Placez un marqueur de Guet à côté du modèle ou sur sa Carte de Personnage. Ce Personnage peut retirer le marqueur de Guet pour interrompre l'activation d'un autre Personnage et effectuer l'une des actions suivantes : effectuer l'action Tir Rapide ou se déplacer d'une case qui coûte jusqu'à 2 Points de Mouvement, ceci incluant les Manœuvres. Le Personnage peut donc tenter de passer par une fenêtre, mais si la tentative échoue, le marqueur de Guet est quand même dépensé. Le Personnage doit pouvoir effectuer ces réactions normalement, par ex. si le Personnage avec le marqueur de Guet tombe, aucune de ces réactions ne peut être utilisée.

Interrompre une action signifie effectuer une réaction après que l'activation de l'ennemi a été déclarée mais avant qu'elle ait été résolue. Le mouvement peut être interrompu après une déclaration de déplacement de la figurine sur une case adjacente ou entre chaque Manœuvre. L'action Tir Rapide ne peut pas être interrompue.

Exemples :

- Lorsqu'un modèle souhaite se déplacer hors de la Ligne de Vue d'un autre modèle avec un marqueur de Guet, avant que cela n'arrive le Guetteur aura droit à un Tir Rapide.

- Lorsqu'un modèle souhaite effectuer un Tir Ciblé (notez que les Tirs Rapides ne peuvent pas être interrompus) sur un modèle avec un marqueur de Guet, avant que cela n'arrive le Guetteur aura droit à un Tir Rapide ou à un déplacement d'une case.

- Lorsqu'un modèle situé à une case d'un modèle avec un marqueur de Guet souhaite s'éloigner, le Guetteur peut se déplacer d'une case et engager le Personnage pour rendre le mouvement impossible (en supposant qu'il n'y a aucun autre Personnage interfèrant avec sa Zone de Contrôle).

L'action interrompue doit toujours être exécutée, même quand elle n'est plus souhaitable. Par exemple, dans le premier exemple ci-dessus, comme le plan du modèle qui a été interrompu rate, il ne peut pas changer d'avis et décider qu'il ne veut plus

se cacher. Si le Personnage sur le point de se faire tirer dessus utilise le Guet pour quitter la Ligne de Vue du tireur, le tir est automatiquement manqué.

Le Guet ne peut être utilisé que pour des interruptions hors-activation et non pour des activations "*autonomes*". Si le marqueur de Guet n'a pas été utilisé au cours de ce tour, il est reporté au tour suivant. Il est alors possible de faire un total d'une Action Entière et d'une Action Partielle dans un tour : par exemple, le Personnage fait une interruption en Tir Rapide, et plus tard dans le tour prend une Action Entière. Si le marqueur de Guet n'a pas été utilisé au moment où ce Personnage est activé, il est supprimé sans effet.

L'exécution d'une interruption ne modifie pas l'ordre d'activation. Il est possible pour un joueur d'avoir des activations consécutives comme dans l'exemple suivant : un Personnage Rouge s'active pour se déplacer. Un Personnage Bleu l'interrompt, fait un Tir Rapide et tue le Personnage Rouge avant qu'il n'ait eu la chance de bouger. Cela compte quand même comme une activation Rouge et c'est au tour de Bleu, même si un Personnage Bleu vient de tirer.

Réveil

Un Personnage Évanoui ne peut qu'effectuer l'action de Réveil pendant son activation. Procédez comme suit :

- S'il y a un modèle ami adjacent (la diagonale compte) non Évanoui et non engagé, le modèle Évanoui se réveille. Retirez le marqueur Évanoui. L'activation se termine.

- S'il n'y a pas de modèle ami tel que celui-ci, jouez une carte de la Pioche. Si c'est un #SKULL#, le modèle se réveille. Retirez le marqueur Évanoui et/ou relevez le modèle. Si la carte est d'une autre famille, rien ne se passe. Dans les deux cas, l'activation se termine.

ACTIONS PARTIELLES

Au lieu d'une Action Entière, un Personnage peut choisir effectuer jusqu'à deux Actions Partielles par activation. Il est possible d'effectuer la même action plusieurs fois, par exemple, si un Personnage ne parvient pas à Forcer l'Ouverture d'une Porte dès la première tentative, il peut réessayer. Vous n'avez pas à déclarer les deux actions à l'avance. Vous pouvez d'abord effectuer un Tir Rapide, voir comment il se déroule, puis décider ce qu'il faut faire pour l'autre Action Partielle.

Mouvement Partiel

Le Personnage qui effectue cette action reçoit 2 points de mouvement qui peuvent être utilisés normalement. Cette action est souvent faite avec un Tir Rapide pour se mettre en position et tirer ; tirer et s'éloigner ; ou tirer et engager un ennemi (éventuellement la cible du tir).

Tir Rapide

Cette action permet au Personnage d'utiliser son arme à distance comme indiqué plus loin. Cette action n'est qu'une Action Partielle, elle entraîne un malus de -1 au test. Cette action est souvent effectuée avec l'action Mouvement Partiel décrite ci-dessus. De plus, cette action ne peut pas être interrompue par des Personnages avec des marqueurs Guet. Quand un Personnage possède deux armes à distance distinctes, il peut faire deux Tirs Rapides pour tirer avec chacune. Cependant, quand le Personnage n'a qu'une seule arme, il ne peut tirer avec qu'une seule fois par activation même s'il n'a pas besoin de recharger, sauf si le Personnage a un Talent qui le permet spécifiquement.

Ramasser un objet

Le Personnage peut prendre un objet dans sa case actuelle. Les objets qui peuvent être ramassés sont spécifiés par le scénario.

Forcer l'Ouverture d'une Porte

Lorsqu'il est orthogonalement adjacent à une porte verrouillée, un Personnage peut tenter de l'ouvrir de force. Cela nécessite un test de Force ND 7. En cas de réussite, la porte est

défoncée (elle est considérée comme ouverte et ne peut être fermée) et le Personnage peut la traverser d'une case. En cas d'échec, rien ne se passe. Lors d'une Infortune, la porte reste verrouillée et le Personnage souffre d'une Blessure ignorant l'armure.

Se Relever

Si un Personnage est À Terre, il peut effectuer l'action Se Relever. S'il n'est pas engagé, retirez simplement le marqueur À Terre et il n'est plus À Terre. Si le Personnage est engagé, il doit d'abord réussir un Test de Force En Opposition face au modèle qui l'engage (s'il y a plusieurs modèles qui l'engage, leur propriétaire en choisit un). Si le modèle À Terre réussit, retirez le marqueur À Terre et il n'est plus À Terre. S'il échoue, rien ne se passe et l'action est perdue (mais comme c'est une Action Partielle, vous pouvez réessayer avec une deuxième Action Partielle).

Page 18

PLATEAUX ET MOUVEMENTS

Anno Domini 1666 est joué sur des plateaux cartographiques représentants différents lieux fictionnels de Vienne au XVIIe siècle et de ses alentours. Un quadrillage est superposé sur ces cartes pour faciliter le jeu. Le quadrillage se compose généralement de carrés, mais parfois une case peut avoir une forme différente. Le mot "*case*" et "*carré*" sont interchangeables et le terme "*carré*" s'applique même aux cases qui ne sont pas de forme carrée.

Les Personnages doivent toujours occuper une case distincte sur le plateau. Un Personnage ne peut occuper qu'une seule case. Un Personnage ne peut pas entrer dans une case occupée par un autre Personnage mais certaines règles peuvent permettre de se déplacer à travers une case occupée. L'orientation des figurines n'a pas d'importance.

ADJACENCE

Deux cases sont considérées comme adjacentes orthogonalement si elles partagent un bord qui n'est pas un mur. Deux cases sont considérées comme diagonalement adjacentes si elles partagent un coin, et au moins une case adjacente à chacune d'elles partage des bords qui ne sont pas des murs avec les deux. Si les règles se réfèrent à des cases adjacentes sans spécifier "*orthogonalement*" ou "*diagonalement*", elles incluent les deux types d'adjacence.

TYPES DE CASES

Les types de cases sont déterminés par l'icône marquant le milieu de la case.

Case Ouverte – ces cases couvrent la plus grande partie du plateau de jeu. Les Personnages peuvent s'y déplacer et tracer une Ligne de Vue à travers elles normalement. Il coûte généralement 1 Point de Mouvement pour entrer dans une Case Ouverte.

Case Bloquée – ces cases contiennent habituellement des arbres, des statues ou tout autre terrain bloquant. Ils bloquent la Ligne de Vue et fournissent une couverture si la Ligne de Vue passe par le coin d'une Case Bloquée. Les Personnages ne peuvent pas entrer dans les Cases Bloquées. En effet, elles peuvent être considérées comme entourées de murs (voir ci-dessous).

Une Case en Hauteur comprend des terrains tels que des murailles hautes sur lesquels les Personnages peuvent marcher. Il faut habituellement utiliser des escaliers ou une échelle pour entrer dans une Case en Hauteur à partir d'une Case Ouverte (comme l'expliquent les règles associées à la carte ou au scénario). Quitter une Case en Hauteur (en sautant) coûte 1 Point de Mouvement et n'est pas une Manœuvre mais nécessite un test d'Agilité ND 6. Si le Personnage échoue, il se déplace quand même dans la case désirée, mais reçoit un nombre de Blessures égal à la marge d'échec et il sera mis À Terre. Ces dégâts ne seront pas réduits par l'Armure. Les Personnages sur une Case en Hauteur ont toujours une Ligne de Vue les uns par rapport aux autres. Une Case en Hauteur compte comme Case Bloquée pour les Personnages au niveau du sol (sur des Cases Ouvertes). La Ligne de Vue entre la Case en Hauteur et les Cases Ouvertes est bloquée par les Cases Bloquées et les autres Cases en Hauteur, mais pas par les Personnages qui s'interposent. Les Zones de Contrôle ne s'étendent pas des Cases en Hauteur aux Cases Ouvertes et vice versa. Cela signifie qu'il n'y a pas de Combat Rapproché entre deux Personnages dans ces cases.

BORDS DE CASES

Les Bords Ouverts sont les plus courants dans le jeu. Ils n'affectent en aucune manière le mouvement, le tir, le combat, etc.

Murs – un mur bloque tous les mouvements, la Ligne de Vue, les Zones de Contrôle et le combat. Les cases séparées par un mur ne sont pas considérées comme adjacentes.

Des Bords en Pente se trouvent entre des cases de différentes altitudes et sont faciles à escalader – tables, caisses, etc. Ils indiquent toujours quelle case adjacente est la plus haute, et laquelle est la plus basse : Haut > Bas. Pour accéder à la case la plus haute, il faut effectuer une Manœuvre d'Escalade. Se déplacer dans la case la plus basse est traité de la même façon qu'en traversant un Bord Ouvert. Lorsque les Personnages résolvent un Combat Rapproché à travers un Bord en Pente, le Personnage qui se trouve dans la case la plus haute ne peut pas être touché à la tête #SKULL# ; traitez ces touches comme des touches aux jambes #IRON#. De même, le Personnage dans la case la plus basse ne peut pas être touché dans les jambes et ces touches comptent comme des touches à la tête.

Des Bords d'Obstacles sont des haies basses, des balustrades, etc. qui peuvent être escaladées assez facilement, mais qui offrent quand même une certaine couverture. Franchir un Bord d'Obstacle coûte 2 PM mais ne nécessite pas de Manœuvre.

Les tirs qui tracent leur Ligne de Vue à travers des Bords d'Obstacles souffrent de -1 au test de tir. Ces malus ne se cumulent pas, donc le tir à travers 2 Bords d'Obstacles n'est toujours que de -1 mais si un tir franchit plus de 2 Bords d'Obstacles, la Ligne de Vue (LdV) est bloquée (le tir ne peut être tenté).

Le tireur peut ignorer un Bord d'Obstacle auquel il est adjacent si c'est le seul que la LdV traverse.

#DOOR# **Portes** – matérialisez les portes en plaçant les portes sur les bords indiqués. Généralement le scénario commence avec des portes fermés et déverrouillés. Les portes fermées sont traitées comme des murs. Les portes déverrouillées peuvent être ouvertes à l'aide de la Manœuvre correspondante (écartez le socle en carton). Elles sont ensuite traitées

comme des Bords Ouverts pour les mouvements orthogonaux en ligne droite (le mouvement diagonal à travers les portes n'est pas autorisé), et influent sur la Ligne de Vue et les Zones de Contrôle (ceci est expliqué dans les chapitres respectifs). Les portes verrouillées peuvent être ouvertes avec l'Action Partielle Forcer l'Ouverture d'une Porte.

#WINDOW# **Fenêtres** – une case orthogonalement (mais pas diagonalement) adjacente à une Fenêtre est considéré en Zone de Contrôle ; le combat rapproché est possible. Il faut une Manœuvre Escalader une fenêtre pour franchir un Bord de Fenêtre. Pour déterminer la Ligne de Vue, le modèle adjacent à la fenêtre a un cône de vision de 90 degrés – il voit 1 case adjacente, puis 3 dans la rangée suivante, etc. Les modèles plus éloignés de la fenêtre ne peuvent tracer qu'une ligne droite perpendiculaire au bord de la fenêtre. Aux fins de la détermination des malus de tir, les fenêtres comptent comme des Bords d'Obstacles entraînant un malus de -1 au test de tir (voir ci-dessus).

Diagrammes montrant la Ligne de Vue à travers les fenêtres.

LIMITES DU PLATEAU

Les endroits en dehors des limites du plateau sont traités comme un terrain Ouvert qui n'est jamais dans une Zone de Contrôle ennemie. Cela signifie que les Personnages peuvent quitter le plateau de jeu en suivant les règles normales de Mouvement. Par exemple, si une limite du plateau est un Bord Ouvert, il vous en coûtera normalement 1 PM pour le faire ; si la limite est un Bord de Fenêtre, il vous faudra la traverser par une Manœuvre Escalader une fenêtre, etc.

Les Personnages qui quittent le plateau de jeu de cette façon ne peuvent plus revenir et sont retirés de la partie. Ils ont besoin de faire un test de Force d'Âme ND 5. En cas d'échec, le Personnage a fui et compte comme tué, en accordant des Points de Victoire (PV) suivant les objectifs du scénario, comme après un test de moral raté. Sur une réussite le Personnage s'est calmement retiré du combat et ne comptera pas comme tué.

Les Personnages qui quittent le plateau de jeu après un combat doivent faire des tests normalement.

Lorsque quitter le plateau est un objectif du scénario, les Personnages ne font pas de test lorsqu'ils quittent le plateau "*volontairement*" lors de leur propre activation (par ex., ils tentent de s'échapper ou de déplacer un objet hors du plateau), mais doivent faire un test lorsqu'ils s'enfuient après un combat.

BASES DU MOUVEMENT

Habituellement, les Personnages se déplacent en effectuant l'Action de Mouvement Entier ou Partiel, qui leur accorde un certain nombre de Points de Mouvement (PM) à dépenser. Se déplacer d'une case à travers un Bord Ouvert coûte 1 Point de Mouvement. Un Personnage ne peut généralement se déplacer que vers des cases adjacentes orthogonales. Si un modèle a un score d'Agilité positif, il peut se déplacer jusqu'à ce nombre de fois en diagonale par phase, en comptant chaque fois comme le déplacement d'une case. Notez que c'est par phase, pas par action, donc prendre deux actions de Mouvement Partiel ne vous permettra pas de doubler efficacement votre Agilité.

Un modèle peut généralement traverser un Bord Ouvert pour 1 PM, un Bord d'Obstacle pour 2 PM, et d'autres types de bords en effectuant l'une des Manœuvres décrites ci-dessous. Les modèles ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers des Cases Bloquées ou des Personnages ennemis. Le mouvement à travers n'importe quel bord doit être précédé d'une déclaration de mouvement, de sorte qu'il puisse être interrompu par la réaction d'un Personnage ayant un marqueur de Guet.

Esmeralda a 3 d'Agilité mais elle ne peut pas se déplacer en diagonale à travers une porte.

Skrzetuski a 0 d'Agilité, il ne peut donc pas bouger en diagonale.

Page 20

MANŒUVRES

Les Manœuvres décrivent l'ouverture de portes, l'escalade, le saut, etc. Elles sont effectuées pendant les actions de mouvement (Courses exclues) en les achetant avec des Points de Mouvement. Ce ne sont pas des Actions, c'est-à-dire qu'elles ne nécessitent pas d'activations séparées pour être effectuées. Lorsqu'un Personnage a des Points de Mouvement à dépenser, généralement lors d'une activation de Mouvement (Entier ou Partiel), un Personnage peut acheter autant de Manœuvres que les Points de Mouvement du Personnage le permettent. Certaines Manœuvres exigent un Test Sans Opposition, habituellement basé sur l'Agilité. Si le Personnage rate le test, l'action n'a aucun effet et les Points de Mouvement dépensés sont perdus. Sauf indication contraire, le Personnage peut dépenser des points, s'il lui en reste, pour tenter à nouveau la même action. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule Manœuvre à la fois. Par exemple, vous ne pourrez pas traverser un Personnage ami qui se trouve dans une Case en Hauteur, car cela nécessiterait à la fois de Forcer le Passage et d'Escalader en même temps.

Vous devez respecter toutes les limitations de mouvement lorsque vous effectuez des Manœuvres. Par exemple, si vous voulez Forcer le Passage à travers une figurine amie À Terre et qui se trouve en Zone de Contrôle (ZdC) ennemie, ce mouvement est illégal : d'une part, entrer en ZdC ennemie vous oblige à vous arrêter, et d'autre part, vous ne pouvez pas vous arrêter dans une case occupée par une autre figurine, même ami.

Ouverture / fermeture de porte – si la porte est déverrouillée, son ouverture / fermeture coûte 1 PM. Cela ne nécessite pas de test. Un Personnage peut ouvrir / fermer n'importe quelle porte adjacente non verrouillée **à une seule exception près** : si le Personnage est adjacent en diagonale à la porte et qu'il y a un Personnage ennemi adjacent orthogonalement à la porte du même côté de la porte, elle ne peut être ouverte. La porte reste ouverte jusqu'à ce qu'un Personnage la ferme et réciproquement.

Forcer le Passage – les modèles peuvent se déplacer à travers (mais pas dans) les cases contenant des modèles amis pour le coût de 1 Point de Mouvement supplémentaire. Aucun test n'est requis. Par exemple, traverser un modèle ami et terminer le mouvement dans la case suivante coûte 3 Points de Mouvement (traverser deux frontières ouvertes pour 1 PM chacune et 1 PM de plus pour passer). Traverser un modèle ami et un Bord d'Obstacle coûte 4 PM. Le passage d'un modèle ami et de deux Bords d'Obstacles coûterait 5 PM et n'est donc normalement pas autorisé.

Escalader un bord en pente – il en coûte 2 PM pour tenter un test d'Agilité ND 4. Si le Personnage le réussit, il peut traverser le bord en pente adjacent (orthogonalement ou diagonalement, selon les règles d'Agilité et de Mouvement). En cas d'Infortune, le Personnage reste sur place et est mis À Terre. Notez qu'en dépensant 2 PM et plus, le Personnage ne peut se déplacer que d'une seule case. Sortir de la case surélevée ne nécessite pas de test et est un mouvement régulier, et non une Manœuvre, qui coûte 1 PM par case.

Escalader une fenêtre – il en coûte 2 PM tenter un test d'agilité ND 5. Si le Personnage le réussit, il peut traverser une bordure de fenêtre et entrer dans la case orthogonalement adjacente. Notez qu'en dépensant 2 PM et en réussissant (sans Triomphe), le Personnage ne peut se déplacer que d'une seule case. Un Triomphe permet au Personnage de se déplacer d'une case supplémentaire, mais seulement orthogonalement à la fenêtre. En cas d'Infortune, le Personnage reste en place et est mis À Terre.

Escalader un mur ou d'autres objets est possible seulement lorsque c'est permis par les règles spécifiques de la carte / scénario. Cela se fait avec les règles d'escalade des fenêtres, à moins d'indication contraire.

Saut – un Personnage dans une Case en Hauteur (et seulement dans une Case en Hauteur) peut tenter de sauter par-dessus une seule Case Ouverte au niveau du sol. Cette case peut être occupé par un autre Personnage (y compris par un ennemi). Il en coûte 2 PM pour tenter un test d'Agilité ND 5. Si le Personnage le réussit, il se déplace de deux cases, ignorant ainsi celle du milieu. En cas d'échec, le Personnage reste en place, mais les Points de Mouvement sont dépensés. Une Infortune lors de ce test entraîne le Personnage à se déplacer vers la case adjacente que le Personnage essayait d'ignorer, subissant des dégâts en chute libre comme d'habitude (voir page 18 pour plus de détails), et il est mis À Terre. Si le Personnage essayait de sauter par-dessus une case occupée par un autre modèle, le joueur adverse choisit une case adjacente inoccupée non bloquante dans laquelle le Personnage tombe. Cette action utilise les règles normales de mouvement diagonal, c'est-à-dire que si vous voulez sauter deux cases en diagonale, vous avez besoin d'un score d'Agilité suffisamment élevé pour effectuer ces mouvements diagonaux.

ZONES DE CONTRÔLE

Un Personnage qui n'est pas À Terre ou Évanoui exerce une Zone de Contrôle (ZdC) sur tous les cases adjacentes. Si le modèle est orthogonalement adjacent à une fenêtre ou à une porte ouverte, la ZdC ne s'étend qu'à une case directement de l'autre côté. En d'autres termes, les cases adjacentes en diagonale de l'autre côté d'une fenêtre ou d'une porte ouverte ne sont pas contrôlés par le Personnage.

Lorsqu'ils se déplacent, les Personnages qui entrent dans une Zone de Contrôle ennemie doivent immédiatement s'arrêter et ne peuvent pas se déplacer davantage. Les Personnages ne peuvent pas quitter les ZdC ennemies avec un mouvement régulier (un moyen courant de quitter une ZdC est de battre en retraite après le combat). Ces deux effets sont ignorés si le Personnage ennemi a déjà été engagé par un modèle ami différent.

Un Personnage qui se trouve dans la Zone de Contrôle d'un ennemi est considéré comme engagé. C'est généralement réciproque, mais si un Personnage perd sa ZdC pour une raison quelconque (par exemple, s'il est mis À Terre ou Évanoui), il peut lui-même être engagé sans engager l'ennemi. Les Personnages engagés ne peuvent exécuter qu'un petit

sous-ensemble d'actions, et parfois ne peuvent pas agir du tout pendant la Phase d'Action. Cependant, ils combattront généralement les Personnages ennemis adjacents lors de la Phase de Combat. Un même modèle peut engager un nombre quelconque de modèles opposés. Un modèle engagé ne perd pas sa ZdC, mais la ZdC d'un modèle engagé peut être ignorée pour les besoins d'un Mouvement (comme expliqué dans le paragraphe ci-dessus).

La porte au-dessus de Wołodyjowski est fermée, et celle de gauche est ouverte.

Page 21

Porthos peut se déplacer parce que Wołodyjowski est engagé par D'Artagnan.
Wołodyjowski ne peut pas se déplacer parce que Porthos n'est engagé par aucun autre modèle Rouge.
D'Artagnan ne peut pas se déplacer parce que Longinus et Skrzetuski ne sont engagés par aucun autre modèle Bleu.
Longinus et Skrzetuski peuvent tous deux se déplacer parce que D'Artagnan est engagé par Wołodyjowski.

Wołodyjowski a une Agilité de 1, ce qui lui permet de se déplacer en diagonale entre D'Artagnan et Porthos, puisqu'ils sont engagés par d'autres Personnages Rouges et que leurs Zones de Contrôle peuvent être ignorées.

Page 22

Fig.1. C'est le début de la Phase d'Action et le Joueur Bleu a l'Initiative. Il active D'Artagnan et le déplace pour engager Zagłoba.

Fig.2. Zagłoba n'est pas un grand combattant, mais puisqu'il est maintenant engagé, il ne pourra pas s'éloigner simplement du combat à venir. Au lieu de cela, le Joueur Rouge décide d'activer Wołodyjowski et le déplace pour aider Zagłoba.

Fig.3. Le Joueur Bleu déplace Porthos pour aider dans le futur combat contre Wołodyjowski qui est l'un des meilleurs combattants du jeu.

Fig.4. Porthos et D'Artagnan sont tous deux engagés par Wołodyjowski. Zagłoba peut maintenant ignorer leurs Zones de Contrôle pour se déplacer, donc il s'active et s'éloigne.

Page 23

Fig.1. Zagłoba préfère éviter le combat. "*Je vais juste courir là-bas et appeler à l'aide !*".

Fig.2. D'Artagnan ne peut pas bouger, mais Porthos se précipite pour aider.

Fig.3. Wołodyjowski ne peut pas bouger. Le Joueur Rouge le note comme ayant été activé.

Fig.4. D'Artagnan peut maintenant se déplacer et poursuit Zagłoba.

Page 24

D'Artagnan et Skrzetuski sont engagés. La Zone de Contrôle de D'Artagnan peut être ignorée pour le mouvement, donc Wołodyjowski peut se déplacer autour de lui pour obtenir un avantage dans le combat futur.

En cases ouvertes, les Zones de Contrôle fonctionnent en diagonale, de sorte que Athos est engagé par les trois Dragons et les engage. Tous les trois peuvent l'attaquer, ou être attaqués par lui.

Supposons que la porte soit ouverte. De part et d'autre de la porte, les Zones de Contrôle fonctionnent orthogonalement. Aramis n'est pas engagé par Skrzetuski. Skrzetuski ne peut attaquer que Porthos (et vice versa). Aramis ne peut pas combattre.

Zagłoba et le Mousquetaire sont engagés donc ils ne peuvent pas s'éloigner et se battront très probablement pendant la Phase de Combat. Même en supposant que la porte est ouverte, Wołodyjowski et D'Artagnan ne sont pas engagés et ne seront pas en mesure de se battre.

Page 25

COMBAT

BLESSURES, SEUILS, ESTROPIÉ, MORT

Un Personnage peut et va probablement subir des Blessures pendant la partie, généralement à la suite d'un combat rapproché ou à distance. Les Blessures ne peuvent être guéries que par des objets ou des talents qui le disent spécifiquement. Les Personnages commencent la partie en pleine santé.

Les blessures d'un Personnage sont données sous forme de deux nombres, par ex. 4/8. Le premier nombre est le Seuil Estropié du Personnage, le second est le Seuil Tué. Chaque fois que les Blessures d’un Personnage atteignent ou dépassent le Seuil Estropié, le Personnage est considéré comme Estropié et subit un malus de -1 à tous les tests, y compris les Tests En Opposition des combats – notez que cela ne comporte pas de malus de mouvement.

Si un Personnage Estropié se soigne d’assez de Blessures pour passer en dessous du Seuil Estropié, il n'est plus Estropié et le malus de -1 ne s'appliquera de nouveau que si le Personnage subit suffisamment de Blessures pour redevenir Estropié.

Si les Blessures d'un Personnage atteignent ou dépassent le Seuil Tué, le Personnage meurt immédiatement et est retiré de la partie. Tous les objets que le Personnage possédait au début de la partie sont également supprimés et ne peuvent pas être récupérés par d’autres Personnages. Tout objet acquis par le Personnage au cours de la partie est placé sur la case occupée par le Personnage mourant et peut être ramassé normalement par d'autres Personnages.

COMBAT À DISTANCE

Un Personnage qui a une arme à distance peut effectuer une Action de Tir pour tenter de toucher un Personnage ennemi. Tirer sur une cible a les contraintes suivantes : le Personnage doit avoir une arme équipée et chargée (ou une arme qui n’a pas besoin de rechargement), il doit avoir une Ligne de Vue sur le Personnage cible et être à portée, et doit réussir un Test de Tir. Ces éléments sont examinés ci-après :

PORTÉE

La portée d'une arme est indiquée sur la carte d'objet de l'arme. Il détermine le ND de base du tir. Il indique la distance maximale (en cases), en comptant la case de la cible, mais pas celle du tireur. Les cases adjacentes en diagonale comptent pour une case. Une arme peut avoir plusieurs portées, les portées longues étant plus difficiles pour toucher. Vous pouvez utiliser la portée la plus courte qui soit suffisante pour atteindre votre cible. Les cibles situées à une portée supérieure à la plus longue portée de l'arme ne peuvent pas être touchées. Certaines armes peuvent avoir le trait de Pénétration d’Armure #ARMOR_PIERCING# seulement lorsqu'elles tirent à courte portée.

LIGNE DE VUE ET COUVERTURE

La Ligne de Vue est une ligne imaginaire reliant les centres des cases du tireur et de la cible. La Ligne de Vue est toujours réciproque, il n'est donc pas possible que le Personnage A voit le Personnage B, mais que B ne voit pas A. Pour que le tir puisse être tenté, cette ligne doit satisfaire les conditions suivantes :

- Elle ne doit pas franchir un Bord de Mur ;

- Elle ne peut pas traverser une case contenant un Personnage autre que la cible (ami ou ennemi) ou un terrain bloquant (les Personnages À Terre ou Évanoui ne bloquent pas les Lignes de Vue) ;

- Si elle traverse exactement le coin ou les coins d'un mur ou d'un terrain bloquant, les cas suivants s'appliquent :

    - Si le coin est adjacent au tireur, on l'ignore ;

    - Si ces coins sont tous du même côté de la ligne de vue, le tireur subit -1 au Test de Tir ;

    - Si ces coins sont de part et d'autre de la ligne de vue, le tir n'est pas possible.

- Si le tir franchit 1 ou 2 Bords d'Obstacles, il y a un malus de -1. La LdV est bloquée si elle franchit au moins 3 Bords d'Obstacles (voir *Bords d'Obstacles* pour la règle complète) ;

- Si le tir reçoit deux ou plus malus de terrain, il est bloqué. Remarque : cela ne comprend pas le malus pour avoir pris un Tir Rapide, être Estropié, tirer sur un Personnage engagé ou tout autre effet circonstanciel, seuls les modificateurs de terrain comptent.

- Si la cible est engagée, le tireur souffre d'un malus supplémentaire de -1. En outre, il est possible de toucher un modèle ami engagé avec la cible selon les règles ci-après.

- Si le Personnage tireur est À Terre, il reçoit un malus supplémentaire de -1.

- Si le Personnage cible est À Terre, le tireur reçoit un bonus de +1.

Les coins des murs du même côté du tir ne se cumulent pas. Ce tir est possible et ne reçoit qu'un malus de -1 au test.

Page 26

Ce tir passe par un coin de mur et un coin de terrain bloqué, qui s'opposent. Chacun d'entre eux provoque un malus de -1 au tir. Comme le total des modificateurs est égal à -2 ou plus, le tir est bloqué.

Vous pouvez tracer une ligne de vue dégagée entre le Personnage bleu et le Personnage rouge. En regardant la carte, la haie semble être "*épaisse*" mais seul le quadrillage doit être pris en compte.

Seul le quadrillage du plateau fait foi, pas son illustration. Même si le décor d'une haie ou d'un mur semble "*épais*" et semble pouvoir bloquer la ligne de vue, elle n'est bloquée que si elle traverse le bord d'un mur tel qu'indiqué par le quadrillage, quel que soit le décor.

TEST DE TIR

Après avoir déterminé la portée et la Ligne de Vue, le tireur effectue un test de tir. Il utilise le Talent spécifié par l'arme utilisée. Le ND est déterminé par l'arme de tir à sa portée actuelle, modifiée par la couverture (voir ci-dessus) et éventuellement par d'autres règles particulières, notamment le malus de -1 pour effectuer une action de Tir Rapide ou de Tir Défensif. Il s'agit d'un Test Sans Opposition, vous pouvez donc le renforcer normalement.

Si le test échoue, l'arme est considérée comme ayant fait feu (ce qui peut comporter un rechargement, la suppression d'un compteur d'Alarme selon les règles du scénario, ou d'autres effets), mais à part ça rien ne se passe.

Longinus et D'Artagnan sont engagés. Porthos essaie d'aider son ami et tente de tirer sur Longinus. Il pioche le Joker Noir, ce qui signifie que le résultat est une Infortune. Le joueur Rouge peut décider que le tir touche d'Artagnan, même si normalement Longinus bloque la ligne de vue entre eux.

Cas particulier : Si le test entraîne une Infortune lors du tir sur un Personnage engagé, un autre modèle peut être touché à la place. L'adversaire peut choisir l'un des modèles engagés avec la cible d'origine. La Ligne de Vue vers cette nouvelle cible peut être obstruée par le modèle de la cible d'origine (des Personnages en combat sont considérés comme constamment en mouvement, il est possible que le malheureux croise la trajectoire du projectile au mauvais moment). Résolvez l'attaque contre la nouvelle cible comme si elle avait été touchée en atteignant exactement le ND du tir. Si l'adversaire ne souhaite pas choisir une nouvelle cible, l'attaque est simplement ratée. Si un Personnage ami meurt à cause de ce coup malchanceux, l'adversaire gagne des Points de Victoire.

Si le test réussit, la cible est touchée. La famille de la Carte Initiale détermine la localisation du tir, qui détermine à son tour les dégâts de base. En cas de Triomphe (c'est-à-dire si le total dépasse le ND de 5 ou plus), ajoutez 3 aux dégâts. Le total des dégâts est alors diminué de l'armure de la cible à cet endroit. Notez que de nombreuses armes ont le trait Pénétration d'Armure qui réduit ou annule l'effet de l'armure. Une fois les dégâts totaux calculés, le Personnage sur lequel on tire reçoit autant de Blessures.

Rechargement

De nombreuses armes à distance dans le jeu sont des armes à feu et doivent être rechargées entre les tirs, comme indiqué sur leurs Cartes d'Armes. Les armes commencent la partie chargées et prêtes à tirer. Après avoir tiré avec une arme ayant un Taux de Chargement, placez un compteur de Charge sur l'arme. Assurez-vous qu'il affiche le nombre de points indiqué par le Taux de Chargement de l'Arme. L'arme ne peut plus tirer de nouveau tant que le compteur n'a pas été défaussé. Recharger une arme est une Action Entière dont il est question dans le chapitre *Actions du Personnage*.

Page 27

COMBAT RAPPROCHÉ

Un combat rapproché a habituellement lieu entre des Personnages adjacents engagés. Il survient au cours d'une phase dédiée, ce qui signifie qu'il n'exige pas d'action particulière. En d'autres termes, vous effectuerez aucune action avec vos Personnages pour attaquer vos adversaires en Combat Rapproché.

Pendant la phase de Combat Rapproché, en commençant par le joueur ayant l'Initiative, les joueurs alternent l'activation de leurs Personnages pour combattre. Chaque Personnage engageant un ou plusieurs Personnages ennemis doit être activé exactement une fois à chaque phase de Combat Rapproché. Lorsqu'il est activé, le Personnage peut combattre un ennemi adjacent ou éviter le combat. Les Personnages qui ont joué des cartes en Combat sont activés, même s'ils ne faisaient que se défendre.

Si le Personnage évite le combat, il est simplement marqué comme activé sans attaquer qui que ce soit. Cela n'accorde aucun bonus défensif. D'autres ennemis adjacents peuvent toujours attaquer un Personnage qui évite le combat s'ils n'ont pas encore été activés. Si un Personnage évite le combat alors que tous les ennemis voisins ont été activés (que ce soit pour attaquer, pour éviter eux-mêmes le combat ou pour une autre raison), le Personnage doit battre en retraite comme après avoir perdu un combat (voir *Retraite* ci-dessous).

Si le Personnage choisit de combattre, effectuez la procédure de combat rapproché décrite ci-dessous et marquez les deux Personnages comme étant activés pour cette phase. Notez que l'autre Personnage est également marqué activé pour cette phase. Le Personnage actuellement activé est considéré comme l'Attaquant de ce combat. Ceci est important pour certaines règles mais ne présente aucun avantage ou inconvénient inhérent.

Notez que l'ordre dans lequel les Personnages sont activés pour combattre peut être très important. Par exemple, si le vaillant Longinus soutenu par un Dragon combat le puissant Porthos, il serait sage pour Longinus de combattre Porthos le plus tôt possible pour l'activer avant que Porthos ait la chance de vaincre le pauvre Dragon.

Dragon

La Joueuse Rouge a l'Initiative. Elle active Longinus pour attaquer Porthos. Longinus gagne le combat. Porthos ne bat pas en retraite car il est toujours engagé par le Dragon qui n'a pas encore été activé. Porthos a été activé par cette attaque, donc le Joueur Bleu passe. La Joueuse Rouge doit activer le Dragon, mais elle ne veut pas risquer d'attaquer Porthos qui est

plus fort. Elle déclare qu'il évite le combat et marque le Dragon comme étant activé sans autre effet.

ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

La plupart des Personnages n'auront qu'une seule arme de Combat Rapproché d'équipée. Dans ce cas, il suffit d'utiliser les valeurs de cette carte. Certains Personnages peuvent avoir une arme de Combat Rapproché équipée dans chaque main. Dans ce cas, vous pouvez choisir quelle arme utiliser pour chaque combat. De plus, vous pouvez utiliser certaines règles particulières de l'arme secondaire, par exemple une Main Gauche peut accorder des bonus à la parade même si elle n'a pas été utilisée comme arme principale pour le combat en cours.

Si le Personnage n'a pas d'arme de Combat Rapproché équipée (notez que cela inclut la situation dans laquelle le Personnage ne dispose que d'une Arme à Distance), il se bat à mains nues. Dans ce cas, supposez que le Personnage dispose de la carte d'arme "*Mains nues*". Rappelez-vous que tous les Personnages ont par défaut le Talent Bagarre à 0. Un Personnage utilisant la carte "Mains nues" ne peut pas utiliser de pions Escrime (pour parer ou pour modifier le total de combat).

LE TEST DE COMBAT RAPPROCHÉ

Le test de Combat Rapproché est le Test En Opposition le plus courant réalisé pendant la partie. Il est plus complexe en raison du nombre de modificateurs impliqués et en raison de la Parade mais il est effectué suivant les règles normales du Test En Opposition. Les Personnages Évanouis ne jouent pas de cartes et leur total pour le test de combat est toujours 0.

Si Longinus attaque Porthos, il recevra un soutien total de +2 pour les deux modèles amis engageant son adversaire. Si Skrzetuski attaque, il recevra +3, car Wołodyjowski est directement en face (Wołodyjowski obtiendrait également un soutien de +3).

Page 28

Modificateurs de combat

Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer au Total de Combat d'un modèle :

- Le Talent de Combat approprié du modèle ;

- Le Personnage ayant l'Allonge d'arme la plus élevée gagne +1 (quelle que soit l'importance de la différence. Ex. une arme d'Allonge +2 contre le +0 de "Mains nues" ne gagne que +1 au Total de Combat) ;

- Comme pour les autres tests, le fait d'être Estropié entraîne un malus de -1 ;

- Être À Terre encourt un malus de -1 ;

- Autres pénalités environnementales (à noter que si les deux Personnages subissent la même pénalité environnementale, elles sont en réalité ignorés) ;

- Chaque Personnage ami adjacent à l'adversaire du Personnage combattant qui n'est pas engagé par d'autres modèles ennemis, n'est pas À Terre et n'est pas Évanoui, soutient le modèle ami en lui donnant +1 pour son Total de Combat. Si le Personnage en soutien est directement en face du Personnage ami (derrière l'ennemi si le Personnage ami est devant par exemple), il ajoute +2 à la place ;

- Si le Personnage a des pions Escrime inutilisés, il peut en retourner un ou plusieurs. Gagnez un bonus de +1 au total de combat pour chaque pion retourné.

Si Wołodyjowski se bat contre D'Artagnan, Longinus peut le soutenir, mais Skrzetuski ne peut pas puisqu'il est engagé par Porthos. Si Skrzetuski combat D'Artagnan alors Longinus, Wołodyjowski et Porthos peuvent soutenir. Aucun d'entre eux n'est engagé par d'autres Personnages ennemis. Si Skrzetuski combat Porthos, aucun autre Personnage ne peut le soutenir car D'Artagnan et Wołodyjowski sont engagés l'un par l'autre et Longinus n'est pas adjacent à l'ennemi en combat. Note : lors du calcul de soutien, l'identité de l'attaquant n'a pas d'importance.

Si Longinus et D'Artagnan se battent, Longinus ne reçoit aucun soutien. Wołodyjowski et Skrzetuski sont tous deux engagés par Porthos.

Renfort

Le joueur qui a l'Initiative a la première occasion de jouer une carte de renfort. Il ou elle peut jouer une carte de renfort ou passer. L'opportunité passe ensuite à l'autre joueur. Les cartes valent la même chose que pour les Tests Sans Opposition – la famille correspondante ajoute +1, la valeur correspondante ajoute +2. Ce va-et-vient se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement, ce qui signifie que même si un joueur a passé une fois, il ou elle peut ultérieurement répondre à une carte jouée par l'adversaire. Les joueurs peuvent jouer autant de cartes de renfort qu'ils le souhaitent, même si cela ne les ramène pas au total de l'adversaire (pour limiter les dégâts) ou si elles ont déjà dépassé le total de l'adversaire (pour infliger plus de dégâts).

Résolution

Après que les deux joueurs aient successivement renforcé le test, comparez les valeurs. En cas d'égalité, aucun dégât n'est infligé. En commençant par le joueur qui n'a pas l'Initiative, les deux

Personnages battent en retraite comme expliqué ci-dessous. Lorsque le Total de Combat d'un joueur est supérieur à celui de l'autre, si le Personnage perdant a des pions Escrime inutilisés, il peut tenter une Parade en procédant comme ci-dessous. Sinon, on doit passer à l'étape des Dégâts.

Parade

Si le Personnage perdant dispose de pions Escrime inutilisés, il peut en retourner un, montrant sa face utilisée, pour tenter de parer. Pour ce faire, effectuez un Test Sans Opposition ND 6. Ce test a une règle particulière importante : on n'ajoute pas de Capacité ou de Talent de Combat. Seules certaines règles particulières peuvent l'affecter.

Si le Personnage en parade a plusieurs pions Escrime inutilisés disponibles, vous pouvez en retourner d'autres pour réduire le ND du test de 2 pour chaque pion supplémentaire retourné.

Exemple : Wołodyjowski a 3 pions Escrime inutilisés au début du combat. Il perd le combat et retourne les trois pions. Un est nécessaire pour essayer de parer tandis que les deux autres abaissent le ND de la Parade de 4, jusqu'au ND final de 2.

Page 29

Ce test de Parade peut être renforcé normalement. Si le test échoue, déterminez les dégâts. Une parade ratée ne peut pas être refaite. Si le test réussit, l'attaque est parée. Défaussez toutes les cartes impliquées dans le test et effectuez une Riposte en répétant toutes les étapes du test de Combat Rapproché. La Riposte peut être parée normalement si le Personnage perdant a des pions Escrime inutilisés. Le nombre de Parades et de Ripostes pendant un combat n'est limité que par la disponibilité des pions Escrime. Si la tentative de Parade a réussi, la Riposte est obligatoire.

Si le Combat était une égalité, aucun Personnage ne peut parer.

Les Personnages À Terre et Évanouis ne peuvent pas parer.

Dégâts

Une fois que toutes les Parades et les Ripostes ont été résolues, si les Totaux de Combat finaux sont égaux, le combat est une égalité. Il n'y a pas de gagnant, pas de perdant et aucun dégât n'est infligé. Passez à l'étape de Retraite. Sinon, le Personnage ayant le plus grand Total de Combat final est déclaré vainqueur et l'autre Personnage perdant du combat. Déterminez les dégâts infligés au Personnage perdant. Le dégât de base de l'attaque est la différence avec laquelle le vainqueur a remporté le test. Cette marge de réussite est modifiée par le modificateur de dégâts de l'arme pour la localisation du coup (la localisation est déterminée par

la Carte Initiale du joueur gagnant utilisée pour le Test de Combat). Notez que si un modèle a l'avantage d'un surplomb (avec un bord en pente entre les Personnages), il peut ne pas être touché à la tête #SKULL# et toutes ces touches sont considérées comme des touches aux jambes #IRON#. Inversement, l'adversaire d'un tel modèle ne peut pas être touché dans les jambes et tous ces coups sont considérés comme des coups à la tête.

Les dégâts au modèle perdant sont réduits par son armure à la localisation du coup. N'oubliez pas d'utiliser la première valeur d'Armure si l'arme du gagnant n'a pas le trait de Pénétration d'Armure, et la seconde valeur si elle en a un. Une fois que le total des dégâts est calculé, le Personnage touché reçoit autant de Blessures. Passez à l'étape de Retraite. Notez que même si les dégâts ont été réduits à 0, le Personnage perdant bat quand même en retraite.

Retraite

Si le modèle perdant est toujours engagé par un Personnage qui n'a pas encore attaqué, il ne peut pas battre en retraite. Dans les autres cas, le Personnage perdant doit battre en retraite dans une case qui remplit les conditions suivantes :

- Elle doit être adjacente (autrement dit, les Personnages ne reculent que d'une case). Elle peut être adjacente en diagonale même lorsque le Personnage qui bat en retraite a une Agilité de 0.

- Elle doit être délimitée par un Bord Ouvert, par un Bord d'Obstacle, par un Bord de Porte ouverte (orthogonalement) ou par un Bord de Pente à partir de la position élevée (en d'autres termes, toute case sur laquelle on entre sans faire de test).

- Elle doit se trouver en dehors des Zones de Contrôle ennemies. Les ZdC ennemies ne peuvent pas être ignorées même si l'ennemi est engagé.

C'est le début de la Phase de Combat. Le Joueur Bleu a l'Initiative. Porthos attaque Skrzetuski et perd. Porthos ne peut pas battre en retraite car il est engagé par un des Personnages ennemis qui n'a pas encore été activé.

Longinus attaque Porthos et perd. Longinus doit battre en retraite.

Si le Personnage est adjacent à la limite du plateau et que la limite est un Bord Ouvert, la "*case hors limite*" est toujours une case de retraite permise (elle compte toujours comme une Case Ouverte en dehors de la ZdC ennemie). Cela signifie qu'un Personnage peut être forcé de quitter le plateau si c'est la seule option permise, ou, même si d'autres options sont disponibles, peut toujours choisir de quitter le plateau de son plein gré plutôt que de risquer de rester. Le Personnage doit faire un test de Force d'Âme comme expliqué dans le paragraphe *Limites du plateau*.

Tous les Personnages peuvent battre en retraite en diagonale quelle que soit leur Agilité (évidemment, les autres conditions de Case de Retraite permise doivent être remplies). Les modèles peuvent être forcés de battre en retraite depuis (mais pas dans) une Case en Hauteur, ce qui les oblige à effectuer le test d'Agilité décrit dans la section *Case en Hauteur*. Les modèles À Terre ou Évanouis ne reculent pas.

S'il n'y a pas de case permise, le gagnant peut (sans être obligé) battre en retraite s'il le peut. Si le perdant n'a pas pu battre en retraite et que le gagnant a choisi de ne pas battre en retraite, le perdant doit réussir un Test de Force ND 5 ou être mis À Terre.

En cas d'égalité au Test de Combat, les deux Personnages doivent battre en retraite si possible, en commençant par le joueur qui n'a pas l'Initiative.

Page 30

Exemple : Wołodyjowski et Aramis sont engagés. Dans la phase de combat, Wołodyjowski déclare un combat et devient l'attaquant. Ses modificateurs sont +3 pour son Talent de Combat et +1 pour le Talent spécial Estafilade. Aramis n'obtient que +3 de son Talent de Combat, mais En Plein Cœur peut toujours déclencher un bonus s'il joue un #HEART#. Le joueur contrôlant Wolodykowski joue un 7 #SKULL# de sa main et l'adversaire joue 6 #IRON#. Ce qui porte leurs totaux à 11 et 9 respectivement. Aucun des deux joueurs ne renforce avec des cartes de la main. Aramis retourne un pion Escrime pour tenter une parade. Le ND est de 6, mais sa Main Gauche lui accorde +1 au test. Il joue un 5 #IRON# depuis la Pioche, ce qui est suffisant. Vient ensuite la Riposte. Les modificateurs restent les mêmes. Cette fois-ci, Wołodyjowski obtient un 3 #SKULL# de la Pioche et Aramis joue 5 #HEART#, ce qui déclenche En Plein Cœur pour un bonus de +1. Le joueur qui contrôle Aramis renforce ensuite son total avec un 5 #IRON# de la main. Les totaux de combat finaux sont de 7 pour Wołodyjowski et 11 pour Aramis. Lors de sa parade, Wołodyjowski retourne deux pions Escrime supplémentaires afin de recevoir +4 au test. Malheureusement, il joue depuis la Pioche un Joker Noir, il échoue donc quand même. Les dégâts finaux sont de 4 (la différence entre les totaux de combat) plus 2 pour la valeur de dégâts de la rapière sur le #HEART#, et enfin un autre +1 pour le Talent d'Aramis En Plein Cœur. La Veste en Cuir de Wołodyjowski réduit les dégâts de 1, il subit donc 6 blessures au total et doit battre en retraite.

À Terre

Les Personnages peuvent être mis À Terre avec des règles particulières, des Infortunes lors de certains tests d'Agilité, diverses attaques spéciales, etc. Placez un marqueur À Terre à côté de la figurine. Si le Personnage n'a pas encore été activé, faites-le pivoter de 90 degrés – il ne peut pas s'activer dans cette phase. Les Personnages À Terre ne peuvent effectuer que certaines des actions énumérées dans le chapitre *Actions du Personnage*. Ils perdent leurs Zones de Contrôle et ne soutiennent pas en Combat Rapproché.

Étant donné que les Personnages À Terre perdent leurs Zones de Contrôle, les ennemis adjacents ne sont plus engagés par eux. Cependant, ces ennemis peuvent toujours initier un combat contre le Personnage À Terre adjacent.

Les Personnages À Terre ne bloquent pas la Ligne de Vue.

Les Personnages À Terre reçoivent un malus de -1 pour leurs Totaux de Combat et ne peuvent pas parer.

Les Personnages À Terre ne peuvent pas battre en retraite et ne sont jamais obligés de le faire.

Évanoui

Le Personnage peut être assommé par des règles particulières ou des attaques spéciales. Placez un marqueur Évanoui à côté de la figurine. Si le Personnage n'a pas encore été activé, faites-le pivoter de 90 degrés – il ne peut pas s'activer dans cette phase. Les Personnages Évanoui ne peuvent effectuer que l'action Réveil. Ils perdent leurs Zones de Contrôle et ne soutiennent pas en Combat Rapproché.

Si un Personnage Évanoui est attaqué en Combat Rapproché, il ne joue aucune carte et son Total de Combat est toujours 0. Il ne peut pas parer.

Si un Personnage Évanoui subit des Blessures, il cesse immédiatement d'être Évanoui, mais reste À Terre.

Les Personnages Évanouis comptent comme À Terre.

PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJS)

Certains scénarios peuvent utiliser des Personnages Non-Joueurs ou PNJ pour faire court. Les PNJ sont des pseudo-personnages qui ne sont contrôlés par aucun des Joueurs. Ils utilisent des Cartes de Personnage spécifiques si leurs Talents ou Capacités deviennent pertinents, mais leurs interactions avec les systèmes de jeu sont souvent simplifiées (par exemple, ils ne font généralement pas de tests réguliers). Ils suivent des algorithmes simples régulant leur comportement. Certaines des règles décrites ici varient selon les scénarios de jeu. Chaque fois qu'il y a une décision à prendre concernant leur comportement, le Joueur ayant l'Initiative décide. Voici quelques exemples : décider de l'ordre d'activation des PNJ ; décider où se déplace un PNJ s'il y a plusieurs options permises ; décider où un PNJ bat en retraite s'il y a plusieurs options permises, etc.

Ces règles utilisent les termes "*le plus proche*". Ce concept est différent de la mesure des portées d'armes à distance. Lorsque vous décidez quel case ou ennemi est le plus proche d'un

PNJ, mesurez la "*distance de marche*" en considérant l'Agilité du PNJ. La case qui prendrait le moins de PM à atteindre est la case la plus proche. Les PNJ peuvent utiliser des Manœuvres qui ne nécessitent pas de tests.

Voleur

Le Voleur est un PNJ. Même si D'Artagnan est techniquement plus proche de lui, atteindre Porthos prend moins de Points de Mouvement. Porthos est donc le Personnage "*le plus proche*" du Voleur.

Dans les Tests En Opposition, le Joueur qui n'est pas engagé dans le test joue une carte (ou des cartes) pour le PNJ.

Dans les Tests Sans Opposition, si le test a été déclenché par l'action d'un Joueur (par exemple le test de Force lorsque le PNJ n'a nulle part où battre en retraite), l'autre Joueur joue une carte (ou des cartes) pour le PNJ. Si le PNJ tire sur le Personnage d'un Joueur, l'autre Joueur joue des cartes pour le PNJ. Si le test n'est pas une attaque contre un Joueur et n'est pas déclenché directement par l'action d'un Joueur (par exemple un test de Moral), le joueur qui a l'Initiative doit jouer une carte (ou des cartes) pour le PNJ.

Les joueurs qui jouent les cartes pour les PNJ peuvent les jouer de leurs Pioches ou de leurs mains comme d'habitude, selon le type de test, et peuvent renforcer normalement.

Les PNJ ont généralement une "*vocation*".

Attaquant – le PNJ tentera d'engager le Personnage le plus proche qu'il considère comme l'ennemi et l'attaquera en combat rapproché ou, s'il est armé d'une arme à distance, se déplacera dans la case la plus proche avec une Ligne de Vue et à portée de l'ennemi et tirera.

Garde – le PNJ ne s'activera pas tant qu'il n'a pas été attaqué ou qu'un ennemi n'est pas entré dans son rayon de déplacement ou dans sa Ligne de Vue à portée de tir (uniquement pour les PNJ armés d'armes à distance). Une fois la condition déclenchée, le PNJ est considéré Attaquant (voir ci-dessus).

Recrue – le PNJ considère tous les autres Personnages comme amis et ne se déplacera ni n'attaquera. Il peut être recruté par l'une ou l'autre des Bandes qui réussi un Test de Charisme En Opposition contre lui selon les règles de Conversation (lors de la Phase d'Interaction). Si le Personnage d'un Joueur réussit, le PNJ Recrue cesse d'être un PNJ et devient membre à part entière de la Bande. Cependant, le Personnage ne reçoit pas de marqueur Discrétion même s'il

possède le Talent requis. Si le PNJ est attaqué avant d'être recruté, il rejoint immédiatement l'autre Bande.

Les PNJ s'activent au début de la Phase d'Action avant les Personnages des Joueurs. Habituellement, seuls les PNJ Attaquants sont activés à ce moment. Parfois, les règles de scénario autorisent l'activation des PNJ qu'après qu'une condition ait été remplie, ou les font s'activer de manière aléatoire (par exemple, il peut vous être demandé de jouer une Carte d'Évènement pour chaque PNJ et d'activer ceux qui ont reçu une carte rouge).

- si le PNJ est À Terre, il tentera d'effectuer Se Relever (puis, lors de la seconde Action Partielle, il effectuera un Mouvement Partiel ou un Tir Rapide en fonction de sa "*vocation*"). Si le PNJ est Évanoui, il tentera une Action de Réveil.

- un PNJ sans armes à distance effectuera un Mouvement Entier et se déplacera de manière à engager le Personnage le plus proche qu'il considère comme ennemi, ou se rapprochera le plus possible de lui.

Un PNJ armé d'une Arme à Distance :

- fera une action de Rechargement si l'Arme est déchargée et restera soit sur place s'il est à portée et en LdV d'un ennemi, soit utilisera les 2 PM pour approcher la case la plus proche pour être à portée et en LdV d'un ennemi (**notez que cela signifie la case la plus proche, pas nécessairement l'ennemi le plus proche**).

- si l'arme est chargée et que le PNJ est à portée et en LdV d'un ennemi, il effectuera un Tir Ciblé sur l'ennemi (s'il y en a plus d'un, ciblez le plus proche).

- si l'arme est chargée mais que le PNJ n'a pas de Personnage ennemi à portée et en LdV, il effectuera une action de Mouvement Entier et tentera d'atteindre la case la plus proche à portée et en LdV d'un ennemi, ou si un Mouvement Partiel suffit pour atteindre cette case, il effectuera un Mouvement Partiel et tirera ensuite un Coup Rapide sur l'ennemi.

Pendant le mouvement, les PNJ effectueront des Manœuvres ne nécessitant pas de tests. Par ex., ils ouvriront les portes et Forceront le Passage des Personnages amis (ce qui signifie tous les Personnages qu'ils ne considèrent pas comme ennemis) en payant les coûts habituels en PM.

Au cours des Phases de Combat, les PNJ s'activent en dernier, après tous les Personnages des Joueurs (ils ne s'activent évidemment pour attaquer que s'ils n'ont pas été attaqués et déjà activés plus tôt dans la phase).

Ils attaquent le Personnage ennemi avec lequel ils sont engagés. S'il y en a plus d'un, ils choisiront celui qui possède le Talent de Combat adéquat le plus faible. Ils essaient toujours de Parer si possible. Ils ne soutiennent aucun autre Personnage en combat, mais les Personnages des Joueurs peuvent les soutenir si le Joueur le souhaite. Si le scénario prévoit des combats entre PNJ, des règles distinctes les régiront. Habituellement, il s'agit de jouer une carte du Jeu d'Évènement et de se référer à un tableau en examinant sa valeur.

Si les règles du scénario n'ont pas de règles particulières pour le combat PNJ et que pourtant cela se produit, n'effectuez pas toute la procédure de Combat Rapproché. Au lieu de cela, demandez au Joueur ayant l'Initiative de décider qui est l'attaquant et de piocher une Carte d'Évènement. Sur les valeurs I-XII l'attaquant gagne, sur XIII-XXIV le défenseur gagne. Le PNJ perdant subit 2 Blessures (ignorant l'armure) et doit battre en retraite normalement. Les Personnages Joueurs adjacents peuvent affecter ce résultat comme s'ils soutenaient le combat, c'est-à-dire qu'ils peuvent choisir d'ajouter ou de soustraire 1 (ou 2 s'ils encerclent le PNJ) à la valeur de la carte. Modifiez la valeur de la carte en calculant les modificateurs du combat. Par ex., si un PNJ avec une arme d'Allonge 2 et un Talent de Combat de 2 combat un PNJ avec une arme d'Allonge 1 et un Talent de Combat de 1, modifiez le total par 2 en faveur du premier PNJ.

Exemple : Deux PNJ, une Courtisane et un Voleur, sont en Combat Rapproché. Le joueur ayant l'Initiative décide que la Courtisane est l'attaquante et joue une Carte d'Évènement. Sa valeur est XII. Comme le Voleur a un Talent de Combat adéquat plus élevé de 1, cette valeur est ajustée de 1 en sa faveur, pour un total de XIII. Si la Courtisane ne reçoit aucun soutien, elle va perdre le combat.

POISON [effet]

Attachez la carte poison ou un pion générique à une arme. Les armes de Combat Rapproché peuvent être enduites de poison ; les Armes à Feu ne peuvent pas utiliser de poison et les autres armes à distance peuvent avoir n'importe quelle quantité de poison, mais pas plus que leur valeur de Munitions Limitées. En Combat Rapproché, le premier coup qui inflige au moins 1 Blessure utilise du poison – déplacer le pion vers la Carte de Personnage de l'adversaire. Les coups en Combat Rapproché qui n'ont pas réussi à causer au moins 1 Blessure ne consomment pas de poison. Pour les armes à distance, pour les coups manqués ou les touches qui n'ont pas réussi à marquer une Blessure, utilisez quand même 1 poison (défaussez-le).

Dans la Phase de Moral, les Personnages qui ont au moins une carte ou un pion poison sur leur carte doivent faire un test de Force ND 7 pour chaque poison. Si réussi, le Personnage surpasse ce poison et il est défaussé sans autre effet. Si raté, appliquez [l'effet] du poison entre crochets. Il peut causer des Blessures (ignorant toujours l'armure), mettre la victime À Terre ou faire qu'elle s'Évanouit. Le poison n'est pas défaussé et la victime devra tester sa Force dans les tours suivants.

Le poison ne peut jamais être utilisé par des Personnages d'Alignement bon ou loyal, ni leur être donné par d'autres Personnages de la Bande.

Page 32 / Page 33 / Page 34 (alphabetical list, order changes)

Annexe

LISTE DES TALENTS

Appelle-moi "*mon oncle*" – Zagłoba a une faculté naturelle pour rencontrer des inconnus et les faire boire. Avant le début de la partie, votre adversaire doit choisir soit deux Roturiers, soit un Héros de sa Bande (Humains uniquement). Le ou les Personnages reçoivent chacun un pion générique (vous pouvez placer un pion de la même couleur sur Zagłoba pour rappeler l'effet, mais il ne sera pas affecté). Les modèles avec ces pions ont un malus de -1 à tous les tests pour la durée de la partie (à l'exception des tests de Force d'Âme qui reçoivent un bonus de +1). Cet effet dure jusqu'à la fin de la partie et ne se termine pas si Zagłoba meurt. De plus, Zagłoba et un Personnage affecté se traitent mutuellement comme des amis, que Zagłoba ait ou non toujours son marqueur Discrétion. Zagłoba peut mettre fin à cet effet à tout moment.

Arme à Feu – Si le scénario utilise des compteurs d'Alarme, défaussez-en un après chaque utilisation de cette Arme (même si elle a raté).

Arme Naturelle – Cet objet ne peut pas être retiré du Personnage propriétaire. Il peut pourtant être ignoré avec des règles particulières. Vous ne pouvez pas parer avec une arme ayant ce Talent.

Assaut Puissant – Si vous utilisez cette Arme en Combat Rapproché, votre adversaire ne peut pas Parer si votre Force est supérieure à la sienne. S'il s'agit d'un Talent d'un modèle, il s'applique à toute arme de mêlée qu'il utilise.

Attaque Effrénée – Lorsque ce Personnage est l'Attaquant en Combat Rapproché, recevez +1 au Total de Combat si la Carte Initiale de ce Personnage est #HEART# ou #IRON#.

Autorité – Les Roturiers amis en Ligne de Vue et jusqu'à 6 cases de ce Personnage obtiennent +1 à leur valeur de Force d'Âme. Des modificateurs ne peuvent pas augmenter leur Force d'Âme au-delà de 2.

Balayage – Si ce Personnage gagne un Combat Rapproché et inflige au moins 1 dégât, vous pouvez immédiatement attaquer un autre ennemi avec lequel ce Personnage est engagé. Ne jouez pas une nouvelle carte de combat pour ce Personnage, utilisez la Carte Initiale et les Cartes de Renforts jouées lors du premier combat. Le nouvel ennemi doit jouer une nouvelle carte de combat. Vous pouvez continuer à attaquer les ennemis suivants tant que vous

continuez à gagner les combats en infligeant au moins 1 dégât, ou jusqu'à ce que votre attaque soit Parée avec succès (même si vous gagnez la Riposte). Chaque combat suivant subit un malus cumulatif de -1. Chaque ennemi ne peut être attaqué qu'une seule fois par Phase de Combat.

Barricade Vivante – La Zone de Contrôle de ce Personnage ne peut pas être ignorée aux fins du déplacement même si d'autres Personnages l'engagent.

Bousculade – Pendant les Tests de Combat Rapproché, le bonus de l'adversaire pour le soutien des Personnages est réduit de la Force du Personnage (sans toutefois être inférieur à 0).

Charmeur – Lorsque vous utilisez un Talent de Conversation contre un Personnage du sexe opposé (#MALE# / #FEMALE#), si la Carte Initiale du Personnage pour le test est #IRON#, gagnez +1 au total. Si la Carte Initiale est #HEART#, à la place gagnez +2.

Cible Difficile – Les Tests de Tir contre ce Personnage reçoivent un malus de -1. Ceci ne fonctionne pas lorsque le Personnage est À Terre ou Évanoui.

Crochetage [X] – Le Personnage peut tenter d'ouvrir les portes adjacentes verrouillées (ou d'autres serrures prévues par le scénario) en effectuant une Action Entière et en réussissant un test de Crochetage ND 6. Si le test est réussi, la porte est déverrouillée et s'ouvre. Si le test échoue, rien ne se passe. Sur une Infortune, si le scénario utilise les règles d'Accalmie, l'Accalmie prend fin.

Désarmement – Si ce Personnage cause au moins 1 Blessure aux mains (#CUP#) d'un Roturier, l'adversaire doit faire un test d'Agilité ND 6. S'il échoue, il a été désarmé. Retirez de la partie la Carte d'Arme utilisée par ce Personnage dans ce combat. Si le Personnage n'a plus d'armes de combat rapproché (les armes à distance ne comptent pas), il fuit immédiatement. Il est considéré comme tué. Retirez-le de la partie comme s'il avait reçu des Blessures jusqu'au Seuil Tué. Si le Personnage possède encore une ou plusieurs armes de combat rapproché, il reste en jeu en utilisant l'une de ses armes restantes.

Discret [X] – Ce Personnage commence la partie avec un marqueur Discrétion. Le Personnage peut volontairement le défausser au début de son activation au cours de la Phase d'Action ou de Combat. Le marqueur est également défaussé lorsque l'un des évènements suivants se produit :

- Le Personnage a une Arme sans l'icône #INCONSPICUOUS# et se trouve dans la Ligne de Vue d'un Personnage ennemi ;

- Il attaque un Personnage ennemi (cela comprend les attaques à Distance ou tout Talent avec le mot-clef [attaque]) ;

- Le Personnage se trouve dans un rayon de 6 cases et dans la ligne de vue d'un Héros ennemi dont l'Esprit ou l'intelligence est égal ou supérieur au score du talent Discret ;

- Tous les Personnages ennemis se trouvant dans un rayon de 6 cases et dans la ligne de vue du Personnage Discret peuvent tenter de le reconnaître. Cela nécessite une Action Entière de Repérage (qui peut être tentée étant engagé) et un Test d'Esprit ou d'Intelligence En Opposition contre Charisme.

Une fois le marqueur perdu, il ne peut plus être récupéré.

Les effets du marqueur sont les suivants :

- Le Personnage n'est pas un soutien en Combat Rapproché.

- Le Personnage peut lancer une attaque surprise : une attaque effectuée par un Personnage qui vient de se défausser de son marqueur Discrétion lors de cette activation reçoit +1 au test s'il s'agit d'un Combat à Distance, ou +2 et ne peut pas être Parée s'il s'agit d'un Combat Rapproché. Les Attaques Surprises (à distance et en combat rapproché) ne peuvent être effectuées qu'avec des armes portant l'icône #INCONSPICUOUS#. Notez qu'elle n'est possible qu'une seule fois par partie, car le Personnage perd son marqueur Discrétion.

- Le Personnage est considéré comme ami de tous les autres Personnages (y compris les Personnages contrôlés par l'adversaire) et ignore donc leurs Zones de Contrôle (et inversement).

Zagłoba a le marqueur Discrétion. Il peut se déplacer comme sur le schéma, car lui et Porthos se traitent comme des amis et ne s'arrêtent pas dans leurs Zones de Contrôles. Lors son activation Porthos tente de reconnaître Zagłoba mais échoue. En ce qui concerne la phase de combat, Zagłoba décide ce qui se passe ensuite. S'il ne se défausse pas de son marqueur Discrétion et n'attaque pas, Porthos ne peut pas attaquer non plus car il considère toujours Zagłoba comme un ami. Cependant, si Zagłoba veut attaquer, il a une décision à prendre : s'il utilise son sabre, il perd le bonus de surprise car l'arme ne possède pas l'icône #INCONSPICUOUS#. S'il veut bénéficier de la surprise, il doit utiliser ses poings (combat à Mains Nues, voir le chapitre *Combat Rapproché*).

Divination [X] – La Divination est une Action Entière. Le Voyant ne peut pas être À Terre, Évanoui ou engagé. Le joueur du Voyant tire un nombre de Cartes de Magie égal au score de Divination du Personnage, en choisit une, examine son effet dans la Table de Divination à la fin du Livret des Règles, et applique l'effet. Les autres Cartes de Magie tirées sont défaussées. La résolution d'une seule carte est obligatoire. "*Les cartes sont silencieuses*" ne peut être choisi que si toutes les cartes tirées ont cet effet. De plus, le Personnage reçoit 2 PM à dépenser. La

pioche et la résolution de la Divination peuvent être effectués à tout moment – avant, après ou pendant le mouvement.

Empoisonneur [X] – Recevez X pions Poison [1 Blessure, À Terre]. Avant le début de la partie, placez-les sur les Armes appartenant à n'importe quel Personnage de votre bande (y compris ce Personnage).

En Plein Cœur – Dans les tests de Combat Rapproché, si la Carte Initiale de ce Personnage est un #HEART#, gagnez +1 au Total de Combat, puis +1 aux dégâts infligés.

Encombrant – Le Personnage utilisant cette arme reçoit -1 au total de combat pendant les Ripostes (quelque soit qui a paré).

Énorme – Ce Personnage ne peut pas effectuer la manœuvre Escalader une fenêtre.

Estafilade – Lorsque ce Personnage est l'attaquant en Combat Rapproché, gagnez +1 au Total de Combat, mais si vous gagnez, réduisez les dégâts infligés de -1 (mais pas en dessous de 0).

Foi [X] – A deux effets : 1. Placez un pion générique sur ce Personnage. Vous pouvez le défausser avant de tenter un test pour utiliser le score de Foi au lieu du score du Talent ou de la Capacité testé. Replacez le pion à chaque fois que vous mélangez votre Pioche. 2. Prière : Action Partielle. Si un ennemi actuellement lance un sortilège, piochez autant de cartes de magie que votre score de Foi et ajoutez-les à l'échec du sort ou défaussez-les.

Fou Furieux – Ce Personnage compte toujours comme l'attaquant en Combat Rapproché. Ce Personnage ne peut pas éviter le combat pendant la Phase de Combat. Si deux Personnages avec cette règle particulière s'affrontent, les effets s'annulent et le Personnage actif est l'attaquant suivant les règles normales. Lorsque deux Fous Furieux s’affrontent en Combat Rapproché, le résultat peut ne pas être une égalité. Traitez les égalités par des Ripostes. Cela n'utilise pas de pions Escrime.

Froid – Ce Personnage ne peut pas être la cible du Talent Séduction. Lorsque ce Personnage est impliqué dans un Test En Opposition requis par un Talent [conversation], les adversaires ne peuvent pas gagner de bonus par un Talent ou une règle particulière. Leur total n'est que la somme d’un score de Capacité et de la carte (ou des cartes) jouée(s).

Garde Adroite – Lorsque ce Personnage se défend en Combat Rapproché, si la Carte Initiale est noire (#SKULL# ou #CUP#), il reçoit +1 au total de combat.

Inébranlable – Pendant les tests de Force d’Âme (En Opposition et Sans Opposition), après avoir révélé les cartes, vous pouvez jouer une carte supplémentaire de la pioche. Vous pouvez l'utiliser à la place de votre Carte Initiale.

Parade +X – Le Personnage utilisant cette Arme (même en main gauche) reçoit +X aux tests de parade.

Parade de Fer – Peut ignorer la règle "*Assaut Puissant*" de l'Arme de l'adversaire.

Parieur [X] – Avant d'acheter de l'équipement additionnel, vous pouvez piocher un nombre de Cartes de Magie égal à la somme des scores de Parieur de tous vos Personnages. La famille de chaque carte a l'effet suivant :

#SKULL# – vous perdez 1 kreutzer ;

#CUP# – aucun effet ;

#HEART# – vous gagnez 1 kreutzer ;

#IRON# – vous gagnez 2 kreutzer ;

Ces effets de cartes se cumulent.

Pot-de-Vin – [attaque] [peut être tentée engagé] [ne nécessite pas de marqueur Discrétion] Placez un pion générique sur ce Personnage. Tant que le pion reste en place, le Personnage peut effectuer une Action Partielle pour tenter de soudoyer un Roturier ennemi sur une case adjacente. La Force d'Âme et l'Intelligence de la cible doivent être inférieures à 1. Faire un Test En Opposition du Charisme du Personnage contre la Force d'Âme de la cible selon les règles [conversation]. Si vous réussissez, la cible est soudoyée – aux fins de jeu, elle est considérée comme Évanoui. En cas de Triomphe, la cible est retirée de la partie et compte comme une victime. Retirez le pion après une corruption réussie.

Rapide – Le Personnage utilisant cette arme reçoit +1 au total de combat pendant les Ripostes (quelque soit qui a paré).

Rechargement Rapide – Lorsque ce Personnage effectue une action de Rechargement, faites un Test de Force d'Âme Sans Opposition avec le ND indiqué sur l'Arme. En cas d'échec, résolvez l'action Rechargement normalement. En cas de succès, si le compteur de Charge se trouvait sur la face 2 points, vous pouvez le défausser.

Relations – Ce Talent ne s'applique qu'avant la partie, pendant la constitution de la Bande. C'est expliqué dans le Livret des Scénarios.

Richesse [X] – Lorsque vous incluez ce Personnage dans votre Bande, vous recevrez X kreutzer supplémentaires.

Rusé comme un Renard ! – Après avoir révélé les cartes pendant la Phase d'Initiative, piochez une carte. Vous pouvez la garder dans votre main ou la défausser immédiatement. Si vous la défaussez, ajoutez +2 au résultat d'Initiative. Il n'y a pas de Phase d'Initiative au premier tour mais vous piochez toujours cette carte supplémentaire.

Séduction – [attaque] [conversation] [doit être Discret] [ne défausse pas le marqueur Discrétion] Pendant la Phase d'Interaction, ce Personnage peut faire un Test En Opposition de Charisme contre la Force d'Âme d'un seul Personnage ennemi adjacent du Genre opposé (#MALE# / #FEMALE#). Si le test réussi, retirez les deux Personnages de la partie. Ils comptent tous les deux comme tués mais ne défaussez pas de compteurs d'Alarme pour eux. En cas d'échec, rien ne se passe. Ce test ne peut être effectué qu'une seule fois par partie contre un Personnage donné.

Tacticien – À chaque tour, vous pouvez choisir l'un des effets suivants :

- Une fois par Phase d'Initiative, après avoir joué une carte pour l'Initiative, vous pouvez jouer une carte supplémentaire de la Pioche et l'utiliser à la place. Défaussez les deux cartes après la Phase d'Initiative.

- Une fois par Phase d'Action, ce Personnage prend une Action Partielle et pioche 2 cartes de joueur et les met en main. Vous devez ensuite en défausser une (ou 2 si vous en avez plus de 7).

Vol à la Tire – [attaque] [ne défausse pas le marqueur Discrétion en cas de réussite]. Si le Personnage a le marqueur Discrétion, il peut tenter l'Action Partielle de Vol à la Tire pendant la Phase d'Action. Ciblez un Personnage adjacent et faites un Test d'Agilité En Opposition contre l'Esprit. En cas d'échec, défaussez le marqueur Discrétion. En cas de succès, le Personnage peut voler un objet du scénario ou un objet spécifiquement mentionné comme éligible au vol et appartenant actuellement au Personnage ciblé. Si l'action est réussie, le Personnage ne perd pas le marqueur Discrétion et reçoit 1 Point de Mouvement à dépenser.

Page 34

TABLE DE DIVINATION

I-II Lire l'avenir
Regardez les trois première cartes de votre Pioche et replacez-les dans n'importe quel ordre.

III Ressentir l'instant présent
Passez la Phase d'Initiative du tour suivant. A la place, vous décidez qui aura l'Initiative. Si l'adversaire tire le même effet, ils s'annulent.

IV Maître du destin
Placez un pion générique sur la carte du Voyant. Vous pouvez le défausser quand une Carte de Joueur est jouée de la pioche. Cette carte sera alors défaussée et une nouvelle carte doit être jouée. Cet effet peut être utilisé quel que soit le joueur qui jouait la carte. La seule condition est que la carte doit être jouée à partir de la pioche.

V Prophétie
Piochez immédiatement une Carte de Joueur supplémentaire. Si vous dépassez la limite de la main, vous devez en défausser une. La carte défaussée peut être la carte que vous venez de tirer.

VI-VII Malchance
Regardez les trois premières cartes de la Pioche du joueur adverse et replacez-les dans n'importe quel ordre.

VIII Calamité
Regardez les cartes de la main du Joueur adverse. Vous pouvez défausser une carte au choix.

IX Enseignements du passé
Choisissez deux cartes de votre Défausse et mélangez-les dans votre Pioche. Ne mélangez que la Pioche et ces deux cartes, et non votre Défausse ou votre Main.

X Destin récurrent
Choisissez deux cartes de la Défausse de votre adversaire et mélangez-les dans sa Pioche. Ne mélangez que la Pioche et ces deux cartes, et non sa Défausse ou sa Main.

XI-XII Précognition
Regardez les cartes de la main du Joueur adverse.

XIII Vision de la mort
Le Voyant doit réussir un Test de Force d’Âme ND 7 Sans Opposition ou s’Évanouir.

XIV-XV Lecture de pensées
Placez un pion générique sur la carte du Voyant. Vous pouvez le défausser à tout moment. L'adversaire doit alors déclarer le prochain Personnage qu'il va activer. Cette décision est contraignante – si le modèle choisi meurt, l'activation est perdue.

XVI Chaos
Les deux joueurs mélangent leurs Jeux de Joueur comme si leurs Défausses contenaient chacune quatre 8 ou Joker.

XVII-XXIV Les cartes sont silencieuses
Rien ne se passe.

Page 35

Athos
Aramis
Porthos
D’Artagnan

Longinus
Zagłoba
Wołodyjowski
Skrzetuski

Dragons
Mousquetaires
Bandits
Gardes

Voleur
Courtisane
Bourgeois
Galopin
Tzigane

Page 36