Evenor, Le Royaume Oubliée : Règles courtes

Création : Sylvain Mazoyer « Newlight »
Historique : Jean-Pierre Hyvron

Shingami et Runir se faisaient face au milieu du champ de bataille atlante. Ces terres désolées et encore humides possédaient un fort parfum de marécage et de mort. Shingami soupesa son Katana à la lame tranchante comme le diamant et observa rapidement le lieu pour lequel Nippons et vikings s'entre-tuaient.

Après des décennies sans donner signe de vie au monde connu, alors que les hommes, toujours en perpétuel mouvement, l'avaient oubliée, le mystérieux continent marin, la fameuse Atlantide avait fait sa réapparition. Ses côtes supposées féeriques été apparues aux yeux de tous les peuples. Shingami regarda l'immense loup noir éventré à ses pieds et la barbare haletante de fatigue, aux yeux de braise qui l'invectivait d'injures nordiques sans aucun sens pour lui. Il avait rarement vu une guerrière aussi belle. Le sang qui coulait sur sa peau nue par de multiples petites entailles la rendait encore plus impressionnante. Son armure de cuir avait en partie été détruite et un sein rageur été apparent. Shingami se dit qu'il aurait préféré combattre les Atlantes que cette femme et repensa à ses mois d'attente pour rien.

Après l'immersion d'Atlantide on se préparait de toute part à recevoir dans le faste la venue d'émissaires Atlantes, on les attendit en vain. Des mois passèrent sans que personne ne vienne. Et les cités, surprises par un tel comportement, se mirent à se poser des questions. Il fallait des réponses et des nefs furent dépêchées pour approcher les côtes Atlantes. Ce que les éclaireurs rapportèrent sidérèrent les cités, car Atlantis, la capitale Atlante n'était plus que ruines désertes et était recouverte d'un voile brumeux et malfaisant. Le reste des îles du continent semblait lui aussi à l'abandon et complètement vide de toute vie humaine.

Runir maudissait cet étranger oriental, il avait tué son loup, compagnon de maintes aventures et tués deux de ses compagnons. Avoir tué un prêtre égorgé par Loup noir et fendu le crâne d'un autre guerrier en armure n'apaisait pas sa soif de sang. Elle observa le seigneur guerrier et se félicita d'affronter un tel adversaire et non un minable. Elle repensa à l'émotion que la nouvelle de l'apparition de nouvelles terres suscita à son village. Lorsque les oracles parlèrent du royaume d'Atlantide, l'inquiétude se mêla à l'excitation.

Comme les Vikings ce mystère inquiéta d'abord les hommes du monde connu, et bientôt la cupidité germa dans l'esprit des hommes. En effet l'Atlantide et ses nombreux trésors représentaient une proie de première importance, et le fameux Orichalque, ce minerai précieux que l'on ne trouvait que là-bas encore plus.

C'est ainsi que les premiers explorateurs grecs revinrent les mains pleines de richesses et de récits de trésors à découvrir, de mines d'orichalque, bien plus que ce qu'un seul navire pourrait transporter. Nombreux furent ceux aussi comme les Egyptiens et les Saxons qui y virent l'espoir d'une vie nouvelle, et comme quelques hommes ne sauraient suffire à extraire le minerais des colonies composées de familles entières furent envisagées.

Shingami et Runir chargèrent en criant et en courant au milieu des cadavres et du sang. ils repensèrent à tous ces corps sans vie reposant sur ces terres maudites, des Nordiques et même des Nippons qui se mêlant aux Grecs pour former des expéditions hétéroclites se destinaient à former de nouvelles colonies sur le continent revenu. Des Héros de toute part se joignirent tels Shingami et Runir pour les assister dans leur exploration des îles Atlantes. Mais ce n'est que la mort qui les attendait.

Prenez la tête d'une bande de Héros courageux partant à l'exploration de la mystérieuse Atlantide.

Présentation du jeu :

Evenor, Le Royaume Oubliée est un jeu d' escarmouches à très petite échelle mettant en scène deux bandes de héros antiques, nordiques ou nippons explorant les vestiges de l'Atlantide. Dans cette version courte des règles vous jouerez une bande de 4-5 figurines, de préférence de la gamme Sygill Forge (*https://www.sygillforge.com/*), pour laquelle a été conçu le jeu et en affronterez d'autres au cours d'un des trois scénarios proposés.

Au cours d'une partie, les figurines de héros vont se déplacer, combattre leurs ennemis, leur tirer dessus ou même lancer des sorts. Nous allons voir par la suite les règles régissant ces différentes actions.

En terme de matériel, en plus des figurines des deux bandes un petit peu de matériel est nécessaire. Tout d'abord il vous faudra des dés à 6 faces (notés D6 par la suite), une dizaine environ, ainsi que des jetons d'une même couleur, autant que de figurines sur la surface de jeu, pour indiquer qu'elles ont été activées.

Pour représenter les figurines A terre/En difficulté, quelques jetons (5-6) d'une autre couleur sont conseillés. Pour mesurer les distances, un mètre gradué en pas (1 pas = 2,5 cm) est recommandé.

La surface de jeu conseillée doit faire 24 pas par 24 et quelques éléments de décors (6-12) de petite taille (Arbres, buissons ou petites ruines, de 2-4 pas de côté environ), bloquant les lignes de vue et les déplacement sont préférables.

Caractéristiques d'une figurine :

Une figurine est définie par un certain nombre de caractéristiques, toutes abrégées dans son profil. Nous allons voir en détail le rôle de chaque caractéristiques mais voici déjà leur nom et leur signification :

Initiative (I) : C'est le sens de prise de décision du héros.
Réaction (R) : Cela représente la capacité à réagir, les réflexes face à une action adverse.
Combat (C) : C'est à la fois la dextérité au combat et la force du héros.
Tir (T) : C'est la capacité à atteindre un cible à distance.
Sauvegarde (S) : C'est un mélange entre la robustesse et l'armure du héros.
Vitalité (V) : C'est l'endurance aux coups de la la figurine, à part pour les Monstres elle vaut 1 en général.

Jet de dé à seuil, caractéristique seuil :

Une caractéristique seuil est une caractéristique suivi d'un symbole « + ». L'utilisation de cette caractéristique correspond à un jet de D6 dont la difficulté est donnée par la caractéristique seuil. Il s'agit alors en lançant un D6 d'obtenir une valeur supérieure ou égale à la caractéristique seuil.
Par exemple si la caractéristique seuil vaut 5+, il faut obtenir 5 ou 6 au jet de D6.

Certaines caractéristiques seuil, telles que la sauvegarde d'armure notée S, sont modifiables dans certains cas, par exemple si l'arme adverse est particulièrement puissante. Un tel modificateur est

alors indiqué par S+X (ou S-X), ou X est le modificateur de la Sauvegarde.

Le modificateur s'ajoute ou se soustrait alors au seuil de la caractéristique seuil. Si il est censé dépasser 6+ alors un jet impliquant la caractéristique seuil est **quand même** réussi sur un 6+. De même il ne peut pas être modifié plus bas que 2+.

Une caractéristique ne peut valoir moins de 2+, quelque soit la raison de la modification (objet ou règle) à part l'Initiative et la Réaction qui peuvent valoir 1+.

Exemple : *Si la valeur de combat d'une figurine est de 5+ par exemple (C5+), et que cette figurine est à terre (C+2, donc en théorie 7+ mais réussi quand même à 6+ comme indiqué ci dessus), il faut donc obtenir 6 au lieu de 5 ou 6 pour réussir un jet de combat.*

Activation d'une figurine :

La capacité d'une figurine à prendre des décisions sur le terrain, son esprit d'initiative est représentée par la caractéristique Initiative (noté I dans son profil) qui est un de la forme X+, avec X allant de 1 à 6, comme par exemple 4+. Cette caractéristique est donc un seuil qu'il s'agit d'égaler ou de dépasser avec un jet de D6.

Lorsqu'une figurine est activée, elle a la possibilité d'effectuer une seule action statique ou une à plusieurs actions (dynamiques ou statiques) dont le joueur choisit le nombre en fonction du risque qu'il veut prendre. Donc si la figurine veut effectuer au moins une action dynamique ou plusieurs actions elle doit effectuer des jets de dés.

Les action statiques sont des actions telles que Tirer, Combattre en mêlée, Se mettre à terre, Lancer un sort, ou effectuer une action spéciale liée à l'environnement telle que Ouvrir une porte ou Ramasser un objet.
Pour effectuer une action statique il n'y a pas de jet de dé à faire et la figurine activée l'effectue automatiquement.

Les actions dynamiques sont des actions de mouvement, telle que Bouger et tirer, Courir, Sauter, Escalader, Nager. Pour effectuer une ou plusieurs actions dynamiques, il faut réussir un ou plusieurs jets d'Initiative de difficulté croissante. Si l'un seul d'entre eux est échoué, la figurine ne fait rien.

Jets d'initiative pour effectuer des actions dynamiques :

Lorsqu'on veut faire faire à une figurine une ou plusieurs actions dynamiques, on doit effectuer un jet de D6 par action. La difficulté du jet de dé est le seuil indiqué par la valeur d'initiative de la figurine et augmente de 1 pour chaque jet de D6 supplémentaire en plus du premier.
Ainsi si une figurine avec Initiative 4+ veut faire 3 actions, il faut réussir 3 jets de D6 successifs, le premier de difficulté 4+, le second de difficulté 5+ et le troisième de difficulté 6+.
On peut aussi utiliser des dés de couleurs différentes pour chaque jet et les lancer tous en même temps. Si la figurine ne veut faire qu'une action dynamique elle doit seulement réussir un jet sur 4+.

Même si le joueur choisit lui même le nombre d'actions qu'il veut faire faire à sa figurine, cela augmente le risque qu'elle ne fasse rien au final. Et on notera aussi qu'une figurine ne peut faire plus d'actions dynamiques par activation que 7 moins sa valeur d'Initiative, donc inutile de vouloir lancer plus de D6 que cela pour l'activer.

Dans cette situations là, soit les jets de dé successifs sont tous réussis, auquel cas la figurine effectue toutes les actions dynamiques voulues, soit un des jets de dé au moins est un échec, auquel cas la figurine ne fait rien du tout lors de son activation, pas même une action statique.
Une figurine peut tout à fait effectuer une action statique à la place d'une action dynamique.
Ainsi la figurine de l'exemple précédent ayant réussi tous ses jets de dé, elle peut faire trois actions dynamiques. Elle peut aussi remplacer une ou plusieurs d'entre elles par une action statique et faire par exemple, une Course, une action de Tir statique et un Tir en bougeant.

Exemple : *Léda est une courageuse guerrière spartiate qui se trouve à 9 pas de Shingami, un puissant chef japonais. Elle veut essayer de l'attaquer en chargeant, pour profiter de son bonus de charge et de sa capacité charge furieuse puis de s'éloigner au cas où les deux survivent à la passe d'arme, grâce à sa capacité acrobate. Elle doit donc réussir trois jets d'initiative, le premier pour se rapprocher de 6 pas, le second pour charger de 3 pas et le dernier pour se désengager.*
Comme c'est une combattante pleine d'allant, elle a initiative 1+. Elle doit donc réussir 3 jets, de difficulté 1+, 2+ et 3+. Elle y arrive et abat par chance Shingami lors de la passe d'arme, il lui reste alors une action pour s'éloigner des autres ennemis à proximité. Si elle avait raté un ou plus de ses jets d'initiative, elle n'aurait tout simplement rien fait.

<u>Actions possibles pour une figurine :</u>

Au cours de son activation, une figurine peut ainsi effectuer une ou plusieurs actions statiques ou dynamiques.

- <u>Actions statiques :</u>

Les action statiques que peut effectuer une figurine sont listée ci dessous. En sus de son action, la figurine peut faire un déplacement total de 1 pas, l'action statique ayant lieu à n'importe quel moment de ce déplacement.

Exemple : *Ulysse, le redoutable archer crétois, est caché complètement derrière un élément de décor et ne voit aucun ennemi. Il peut se déplacer d'un demi pas sur le côté pour tirer ensuite sur un ennemi et revenir à sa position initiale.*

Tirer : Si une figurine cible adverse est à portée de tir et en ligne de vue, la figurine peut effectuer un Tir sur elle comme décrit dans la section Effectuer un Tir.

Se mettre à Couvert : Si la figurine est en contact avec un élément de décors d'au moins un demi pas de côté, elle peut Se mettre à Couvert en réaction à ce tir.
Une figurine de tireur ennemie pour laquelle cette figurine est à Couvert subit un modificateur de +2 à son tir, T+2 (+1 pour être dissimulée et +1 pour être à couvert), jusqu'à un maximum de 6+.

Se mettre A terre/En difficulté : La figurine peut se mettre à terre. On lui attribue alors un jeton « A terre/En difficulté », soit à côté, soit sur la carte la représentant. Une figurine de tireur ennemie tirant sur cette figurine à terre subit un modificateur de +1 à son tir, T+1. Par contre une figurine A terre/En difficulté subit un modificateur de +2 à sa valeur de Combat, C+2 tant qu'elle l'est.

Une figurine A terre/En difficulté le reste tant qu'elle n'effectue pas d'action de mouvement ou ne s'est pas relevée. Une figurine à terre/En difficulté ne peut effectuer le déplacement de 1 pas autorisé pour une action statique. A la place, la figurine peut se remettre sur pieds, à condition de ne pas être engagée.

Une figurine A terre/En difficulté et engagée peut se relever seulement si elle vient de remporter un combat en mêlée. C'est le seul moyen qu'elle a de le faire avec le fait de se désengager.

Combattre : Si la figurine est en contact socle à socle avec une figurine ennemie (on dit qu'elle est engagée avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec elle au prix d'une action statique, comme décrit dans la section Effectuer une phase de combat en Mêlée.

Utiliser un pouvoir occulte : La figurine peut utiliser un pouvoir occulte qui est dans son profil.

Effectuer une action spéciale : Une figurine en situation d'effectuer une action spéciale, telle qu'une figurine en contact avec une porte fermée mais non scellée, peut effectuer cette action spéciale, telle qu'ouvrir la porte, ou ramasser un trésor, au prix d'une action statique.

- Actions dynamiques :

Une action dynamique est un déplacement. Il existe trois types de déplacement :

Déplacement à vitesse rapide : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 6 pas (soit une fois et demi la distance de déplacement à vitesse courte).

Déplacement en tirant : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 4 pas. A n'importe quel moment de son déplacement, elle effectue un Tir au jugé comme décrit dans la section Tir, ce qui augmente la difficulté du tir de +1, T+1.

Exemple : *Au lieu de prendre le risque d'affronter directement Shingami, Léda décide lui jette sa lance puis de se replier. Elle n'a pour cela que deux actions à faire. Lors de la première elle se rapproche de 6 pas. Puis elle effectue un déplacement en tirant : Elle jette sa lance sur Shingami à portée courte et effectue les 4 pas de son mouvement ensuite pour s'éloigner.*

Charger : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 4 pas. Si à la fin de son déplacement elle est en contact socle à socle avec une figurine ennemie, elle peut effectuer une phase de combat avec elle avec un modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1.

Se désengager : Une figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut se désengager du corps à corps simplement en se déplaçant lors de son activation, donc au prix d'une action dynamique. Même si la figurine était A terre/En difficulté elle peut se désengager et se déplacer (et perd donc ce statut A terre/En difficulté).

Toutefois lorsqu'elle le fait, ses adversaires ont l'opportunité d'effectuer un jet de réaction. Si il est réussi alors l'adversaire effectue une attaque de Mêlée d'opportunité : seul lui lance des dés d'attaque et donc chaque touche non annulée donne un jet de dégât (P=0 pour la figurine se désengageant).

Exemple : *Hylas, un habile combattant grec légèrement armé est en difficulté car engagé avec Lothar et Thurold, deux puissants guerriers saxons. Il n'y a pas encore eu de phase de combat entre eux et il est probable qu'Hylas ne survive pas à celle qui aura lieu.*
Lors de son activation Hylas décide donc de se désengager pour fuir ce combat désespéré. Sa première action sera donc de se désengager. Il prévoit d'en effectuer alors une seconde pour s'éloigner encore plus du combat.

Hylas a I2+ et obtient 2 et 5 à ses jets, c'est donc bon.
Toutefois avant de pouvoir se désengager Thurold et Lothar font un jet de réaction sur leur réaction R4+.
Lothar obtient 1, donc ne fait rien mais Thurold obtient 5, ce qui indique qu'il effectue une attaque d'opportunité : Il lance donc 5D6 comme indiqué par la puissance P de son arme, tandis que Hylas ne peut se défendre et ne lance donc aucun D6.

Une action dynamique peut être **remplacée par n'importe quelle action statique, comme ouvrir une porte,** donc sans déplacement, ou par l'action **Viser**. De même elle peut très bien **ne rien faire** au cours d'une action, ce qui peut être utile en cas d'actions coordonnées avec d'autres figurine.

Viser : Si l'action Viser a lieu avant une action de Tir de la même série d'actions, alors son seuil de tir pour l'action de Tir est diminué de 2, T-2.

Exemple : *Astéria, l'archère amazone, veut effectuer un tir au maximum de sa chance, elle décide donc de viser. Pour cela elle doit effectuer deux actions, la première consistant à viser et la seconde à tirer. Dans ce cas elle bénéficiera du bonus de viser pour son tir. Si elle avait bougé en tirant après avoir visé elle n'aurait pas bénéficié du bonus.*

Se déplacer en terrain difficile : Une figurine qui traverse une zone classée comme « Terrain difficile » voit chaque pas dont elle se déplace compter comme double tant qu'elle est sur cette zone. Ceci est valable tant pour les déplacements à vitesse rapide, que en tirant et pour les charges.

Le tour de jeu :

En début de partie on attribue un numéro à chaque camp, 1 et 2 ici.

Au cours d'un tour de jeu, chaque figurine va être activée. On active **alternativement** les figurines des deux camps en commençant par le camp 1 pour les tour impairs et 2 pour les tours pairs.

On appelle une séquence le fait d'activer une figurine de chaque camp. Dans l'exemple précédent une séquence correspond donc à l'activation de une figurines de chacun des deux camps.
Une figurine ne peut être activée qu'une fois par tour. Une fois qu'elle a été activée, on le note en plaçant un jeton « Activée » à côté d'elle ou sur la liste de bande, qu'elle ai effectué une action ou pas. On continue l'activation des figurines non activées jusqu'à ce que chaque joueur ai activé toutes ses figurines.

Si un camp a activé toutes ses figurines, on n'active plus de figurine de son camp. Par exemple si le camp 1 a eu toutes ses figurines activées, on n'active plus que les figurines du camp 2.

Exemple : *Il reste 3 figurines en jeu au camp 1 et 2 figurines au camp 2. On est au tour 5 donc tour impair. En conséquence de quoi, le camp 1 active une de ses figurines. Puis le camp 2 une des siennes, et ainsi de suite jusqu'à ce que le camp 1 ai activé sa dernière figurine non activée.*

Au tour suivant, le tour 6 c'est au camp 2 d'activer en premier une figurine, puis au camp 1. Lors de la troisième phase d'activation, comme le camp 2 n'a plus de figurine, le camp 1 active immédiatement sa dernière figurine.

<u>Réaction d'une figurine à une action adverse la ciblant :</u>

Si une figurine est la cible d'une action adverse, comme un tir, un pouvoir psychique ou une charge en corps à corps, elle a la possibilité de réagir éventuellement.
Pour savoir si elle réagit on lance un D6. Si le résultat est égal ou supérieur au seuil indiqué par la caractéristique Réaction (noté R) la figurine cible peut réagir.

Une figurine est considérée voir à 360° (elle est plus ou moins à l'affût du danger) donc peut réagir même contre un tir ou une charge de derrière.

Ses réactions peuvent être les suivantes selon le cas dans lequel elle se trouve :

- Si elle subit un Tir, elle peut **Tirer en retour** ou **Se mettre A terre**. Si un élément de décor se trouve à un pas ou moins d'elle, elle peut aussi **Se mettre à Couvert** en se collant à cet élément de décor. Elle peut éventuellement aussi **Utiliser un Pouvoir occulte**.
- Si elle se fait charger, elle peut **Contre-charger,** faire un **Tir de contre-charge** ou **Fuir**.
- Si elle se fait engager suite à un déplacement de course, elle peut faire un **Tir de contre-charge** ou **Fuir**.
- Si elle est la cible d'un pouvoir occulte, elle peut **Tirer en retour** ou **Utiliser un Pouvoir occulte**.

Exemple : *Ulysse a R4+, et subit un tir. On lance donc un D6 pour Ulysse et on obtient 5. Ulysse peut donc réagir, et on décide alors de le faire tirer. Les deux tirs ont lieu alors en simultané et les dégâts de chaque tir s'appliquent.*

Une figurine n'est pas obligée de réagir, même si elle a réussi son jet de Réaction.

Une réaction a lieu en général **en simultané** avec l'action subie :

Cela signifie par exemple que si une figurine tire en réaction à un tir, les effets des deux tirs s'appliqueront sur leurs cibles respectives, de même dans le cas des sorts.

Si une figurine se met à couvert ou à terre en réaction à un tir, le tireur subit un modificateur de Couvert (T+2) ou de A terre/En difficulté (T+1) pour ce tir subi.

Lorsqu'une figurine effectue plusieurs tirs au cours d'une même activation sur une même activation et que cette figurine cible s'est mise à Couvert pour un de ces tirs, on considère qu'elle est aussi à Couvert pour les tirs suivants.

Exemple : *Nobu, le guerrier japonais, subit un tir de la part d'Asteria, l'archère amazone. Il se trouve à un pas d'une colonne pouvant servir de couvert. Sa réaction vaut R3+ et on obtient 6 en lançant un D6. Il peut donc se mettre à couvert derrière la colonne (il est alors déplacé d'un pas au contact de la colonne et placé de tel sorte qu'ils soit caché aux yeux d'Astéria) pour bénéficier d'une protection qui augmente de 3 la difficulté du tir d'Asteria.*

Tir de contre charge : La seule exception à la règle de simultanéité concerne le tir de contre-charge, pour lequel la réaction a lieu avant l'action subie.

Ainsi si la figurine qui charge ou engage est tuée ou mise A terre/En difficulté par le tir de contre-charge, elle n'effectue pas sa charge et s'arrête à la portée courte de l'arme du tireur (ou de là où elle commençait son déplacement si c'est inférieur à la portée courte de l'arme du tireur).

Le tir est considéré à portée courte en se qui concerne les modificateurs de Tir (T-1).

Exemple : *Thurold, le terrible Berserker saxon, est à 10 pas de Gozaï, l'archer nippon et s'active pour faire 2 actions. Il réussit ses jets de 1+ et 2+ respectivement. Il effectue sa première action de course pour arriver à 4 pas de Thurold et annonce sa charge. Gosaï doit effectuer un jet de Réaction avec R4+ et le réussit. Comme Thurold est déjà à portée courte de Gosaï le tir a lieu là. Gosaï arrive à le mettre A Terre/En difficulté malgré la bonne résistance du guerrier saxon, la charge n'aura donc pas lieu.*
Si la portée courte de l'arme de Gosaï avait été inférieur à 4 pas, 3 pas par exemple, le tir de contre charge aurait quand même été considéré comme à courte portée, on imagine que le tireur attend le bon moment pour tirer, et il aurait aussi bénéficié du bonus de T-1.

Contre-charge : Une figurine effectuant une contre-charge est considéré comme ayant chargé et bénéficie donc elle aussi du modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1. Une figurine qui contre-charge ne se déplace pas mais réceptionne la charge de manière adéquate.

Exemple : *Ce n'est pas Gosaï que Thurold charge mais Kara, la preste guerrière viking. Celle réussit son jet de réaction à R3+. Elle contre-charge, sans se déplacer en terme de jeu, mais bénéficie alors donc de C-1 et grâce à sa règle Charge furieuse d'un bonus de +1 à la Puissance de son arme.*

Fuite : La figurine réagissant peut effectuer une action de **Déplacement à vitesse rapide** et une seule pour éviter d'être engagée par une figurine adverse. Pour cela elle ne doit pas déjà être engagée et cette action ne peut la mener au contact d'une autre figurine adverse.

La figurine ayant chargé la figurine en Fuite est surprise par sa réaction et termine son action (mais pas son activation, si il lui reste des actions) là où elle aurait du la finir si la figurine adverse n'avait pas fui.

Effectuer un Tir :

Pour effectuer un tir sur un cible, celle ci doit être en ligne de vue (on doit pouvoir tracer un trait sans obstacle entre le tireur et sa cible) et à portée de l'arme de tir utilisée.
Une figurine adverse cachée par une autre figurine, même partiellement, ne peut être prise pour cible.

Le tireur et la cible ne doivent pas être engagés dans un corps à corps, c'est à dire être en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

Un tir s'effectue soit au prix d'une action statique, soit d'une action dynamique de déplacement en tirant.

Une arme de tir est définie par 3 valeurs de portée, indiquée par Portée X/Y/Z :

- La première, X, correspond à la portée courte de l'arme et les tirs à cette portée se font avec un modificateur de -1 à la valeur de tir du tireur, T-1.
- La seconde, Y, correspond à la portée moyenne de l'arme et les tirs à cette portée se font à la valeur normale de tir du tireur, T.
- La dernière, Z, correspond à la portée longue de l'arme et les tirs à cette portée se font avec un modificateur de +1 à la valeur de tir du tireur, T+1.

Pour effectuer le tir, on lance autant de D6 que l'indique la Puissance P de l'arme (ainsi si une arme a comme caractéristique P3 on lance 3D6).

Chaque résultat supérieur ou égaux à la valeur de Tir T (éventuellement modifiée) du tireur inflige un dégât à la cible, qui peut éventuellement être sauvegardé.

Dissimulation par un obstacle : Une figurine cible est dissimulée pour le tireur si plus de 50% de sa surface est cachée pour ce tireur. Auquel cas le tir s'effectue avec un modificateur de +1, T+1.

Résumé des modificateur de Tir :
Cible à Terre/En difficulté ou Dissimulée ou Tir en mouvement: T+1
Cible à couvert : T+2
Grande cible : T-1

Exemple : *Harald effectue un tir à portée longue avec sa lance sur Grendel, le terrifiant monstre saxon. Grendel doit d'abord effectuer un jet de réaction avec R5+. Il le rate et ne réagit donc pas. La lance de Harlad a Puissance P4 et Harald a une caractéristique de Tir de T4+. On lance donc 4 D6 et on considère que les résultats de 5 ou plus sont des succès à cause du modificateur de portée longue.*

Dégâts et Sauvegarde :

Lorsqu'une figurine subit une ou plusieurs dégâts, ceux ci peuvent être sauvegardés si la figurine a une valeur de Sauvegarde S. On lance autant de D6 que de dégâts subits, et chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de sauvegarde annule un dégât.

Si il reste des dégâts non annulés par une Sauvegarde, ceux ci sont retranchés de la Vitalité V de la figurine. Si, suite à un dégât celle ci tombe à zéro, la figurine devient hors de combat.

Par défaut et si rien n'est indiqué, la Vitalité d'une figurine est de 1.

Exemple : *Dans l'exemple précédent, Harald obtient 3, 2, 6 et 5, ce qui correspond à deux succès à la vue de la difficulté de 5+. Grendel devrait donc subir deux dégâts, mais comme il a une caractéristique Sauvegarde de S5+ il peut tenter d'annuler ces dégâts. On lance 2 D6 et obtient 2 et 5. Un dégât est annulé et la Vitalité de Grendel n'est donc réduite que de 1 pour atteindre la valeur de 4.*

Figurine hors de combat : Une figurine hors de combat n'est pas morte et peut être éventuellement ramenée en partie par un pouvoir occulte telle que Soin.

Effectuer une phase de combat en Mêlée :

Lorsque deux figurines ennemies sont en contact socle à socle, on dit qu'elles sont engagées l'une avec l'autre. L'une ou l'autre peut effectuer une phase de combat au prix d'une action statique ou d'une charge.

Chaque figurine lance alors autant de D6 que la puissance P de son arme l'indique. Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de Combat C de la figurine est une touche.
On considère que les D6 sont explosifs et chaque résultat de 6 confère un D6 supplémentaire à lancer.

On compare alors le nombre de touches de chaque figurine et **la figurine avec le plus grand nombre de touches remporte le combat**.
En cas d'égalité aucune ne l'emporte et aucun des protagoniste ne subit de dégât.

Chaque touche **en plus que le résultat adverse** peut être annulée par une éventuelle Sauvegarde.

Pour chacune de ces touches non annulées, effectuez un jet de Dégât en lançant un D6 :
1-4 : V-1, sauf si V=1, auquel cas, la figurine devient à terre ou le reste si elle l'était déjà.
5-6 : V-1, et la figurine devient éventuellement hors de combat.

Exemple : *Léda vient de charger Kara qui a réussi son jet de réaction. Léda bénéficie donc du modificateur de -1 à sa caractéristique de combat C3+. Kara n'a aucun de ces avantages pour cette passe d'arme car elle n'a pas réagi. On lance donc 4D6 pour Léda et 5D6 pour Kara. Les jets de Léda égaux ou supérieur à 2 sont des succès et elle obtient ainsi 4 succès. De son côté avec sa caractéristique de combat C4+, modifiée à 3+, Kara obtient donc 3 succès. Léda remporte donc le combat de 1 succès et inflige donc une touche. Comme Kara n'a pas de sauvegarde, on lance donc un D6. On obtient 3, ce qui indique que Kara est mise A terre/En difficulté. Elle le restera tant qu'elle ne se sera pas désengagé ou qu'elle n'aura pas remporté une phase de combat.*

Combat multiple : Si une figurine est engagée avec plus d'une figurine ennemie elle subit un modificateur de +1 à sa valeur de combat, C+1, par adversaire qui n'est pas A terre/En difficulté en plus du premier.

Attaques multiples X : Une figurine ayant ce trait peut attaquer, si le joueur le souhaite, jusqu'à X opposants avec lesquels il est engagé. Il répartie la Puissance de son arme de manière la plus équitable possible entre ses opposants et effectue une phase de combat contre chacun de ses opposants avec la puissance attribué à cet opposant. Si la figurine est supposée être mise hors de combat au cours d'une des phases de combat en question on effectue quand même toutes les phases de combat en question avant de la déclarer hors de combat (on considère qu'elles sont simultanées)

Exemple : *L'Oni est engagé avec 3 opposants, il décide d'utiliser sa règle Attaques multiples 3 avec les 3 opposants. Le joueur choisit de répartir équitablement la puissance des armes de l'Oni entre chaque opposant : 3D6 contre chacun. Comme il s'agit de 3 phases de combat différentes il peut relancer un D6 d'attaque raté pour chacune des phase grâce à son arme magique.*

<u>Utiliser un pouvoir occulte :</u>

Un pouvoir occulte est une trait indiqué dans le profil, utilisable au prix d'une action statique.

En général le pouvoir occulte est suivi d'un seuil X+. On doit donc lancer un D6, et si le résultat est supérieur ou égal à X, le pouvoir occulte est effectué avec succès.
Si aucun seuil n'est indiqué le pouvoir occulte est utilisé sans qu'un jet de D6 soit nécessaire.

<u>Profil d'une figurine :</u>

Une figurine est définie par son profil, constitué de caractéristiques, de traits et du profil de ses armes. A cela s'ajoute aussi une valeur en Drachme d'Orichalque (DO) qui sert à au recrutement.

Les armes indiquées avec une portée X/Y/Z suivie de « si tir » indique que l'arme peut être utilisée en Mêlée comme au Tir. Si elle est utilisée au tir, elle est perdue après sa première utilisation (elle a été lancée). Il s'agit en général des figurines avec une lance et une arme secondaire.

Arme enchantée : Une arme enchantée permet de relancer un D6 d'attaque raté lors de chaque phase de combat ou de tir.

Les traits correspondent à des règles spéciales qui s'appliquent à cette figurine. La majorité des traits sont listés ci dessous, si l'un d'entre eux n'y figure pas, il doit être listée à la suite du profil qui la contient.

Acrobate : Cette figurine peut se désengager sans déclencher de réaction adverse éventuelle. Elle ne subit donc pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle se désengage.

Attaques multiples X : La figurine peut faire des Attaques multiples contre X opposants.

Bénédiction X+ (1 action statique) : Pouvoir occulte. Une figurine amie à 12 pas ou moins devient bénie sur un X+, elle gagne alors C-1 ; T-1 et S-1 pour ce tour.

Charge furieuse : Ajoute 1 à la puissance P de l'arme en Charge (et Contre-charge).

Confusion X+ (1 action statique) : Pouvoir occulte. Une figurine ennemie à 12 pas ou moins et en ligne de vue devient confuse sur un X+ (X-1 si c'est un Esprit faible ou X+1 si c'est un Esprit fort) et ses valeurs d'Initiative et de Réaction sont augmentées de 2 pour ce tour (I+2, R+2).

Courageux : La difficulté des jets liés à une figurine ayant la règle Effrayant passent à 3+ pour cette figurine.

Effrayant : Toute figurine, non Effrayante, souhaitant engager une figurine avec la règle Effrayant doit réussir un jet de difficulté 4+ ou s'arrêter à 4 pas d'elle. De même toute figurine effectuant une phase de Mêlée contre cette figurine doit réussir un jet de difficulté 4+ ou subir C+1 pour cette phase de Mêlée. Ces règles ne s'appliquent pas si la figurine adverse est aussi Effrayante.

Esprit faible : Résiste très mal aux pouvoirs occultes tels que Confusion.

Esprit fort : Résiste bien aux pouvoirs occultes tels que Confusion.

Esquive : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 1, (T+1).

Éthéré : Cette figurine ignore les décors pour ses déplacements. En outre elle ne peut être touchée que par des armes magiques (contre elle les armes non magiques comptent comme ayant une puissance de 0).

Furtif : Si cette figurine finit son déplacement dans les conditions nécessaires pour se cacher, elle le fait automatiquement (sans avoir à utiliser d'action statique. En outre elle compte comme ayant la règle insaisissable : lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, (T+2).

Grande cible : Une figurine tirant sur celle ci a un modificateur de -1 à son tir, T-1.

Insaisissable : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, (T+2).

Lent : Cette figurine a un déplacement avec tir de 3 pas, et sans tir de 4,5 pas.

Marcheur agile : La figurine ignore les terrains difficiles.

Meneur : Les figurines alliées à moins de 2 pas **peuvent** être activées lors de la phase d'activation du Meneur et faire autant d'actions que lui (mais même des actions différentes des siennes). Elles comptent alors ensuite comme activées pour ce tour.

Effectuer les éventuels jets d'Initiative pour le Meneur pour déterminer le nombre d'actions, et activez les figurines alliées et le Meneur dans n'importe quelle ordre.

Meneur charismatique : Comme Meneur, sauf que les figurines alliées activées avec le Meneur gagnent Courageux pour ce tour (ou perdent Peu courageux le cas échéant).

Perception X+ (1 action statique) : Une figurine avec perception doit passer un jet de X+ par figurine ennemie cachée à moins de 6 pas d'elle. Pour chaque jet réussi, la figurine correspondante perd son statut caché.

Peu courageux : La difficulté des jets liés à une figurine ayant la règle Effrayant passent à 5+ pour cette figurine.

Rapide : Cette figurine a un déplacement avec tir de 6 pas, et sans tir de 9 pas.

Se cacher (1 action statique) : Une figurine peut se cacher si elle est en contact avec un élément de décor de 0.5 pas de côté (en hauteur et longueur, mais pas forcement profondeur). Elle acquiert alors le statut Caché que l'on indique par un jeton. Une figurine cachée ne peut être prise pour cible par un tir. De même une figurine adverse ne peut s'approcher à moins d'un pas qu'à condition de se trouver à 4 pas ou moins au début de son activation.

Soin X+ (1 action statique) : Pouvoir occulte. Une figurine amie Hors de Combat au contact peut participer à nouveau avec sa Vitalité égale à 1 sur un X+. La figurine amie ainsi soignée est considérée comme ayant été activée et ne peut être activée qu'au prochain tour. Un seul essai par partie par figurine hors de Combat.

Volant : Cette figurine ignore les décors pour ses déplacements.

Actions et attaques coordonnées :

Action coordonnée : Plusieurs figurines peuvent être activées en même temps au moment de l'activation de la dernière (les autres ayant alors passé leur phase d'activation) et en utilisant le même nombre de D6 d'activation.

Les figurines doivent être à 2 pas ou moins les unes des autres au début de l'activation. Elles effectuent leurs actions en simultanées, et si elles attaquent un même ennemi lors de la même action, celui ci ne peut faire qu'une seule réaction contre l'une d'entre elle au choix.

Attaque coordonnée contre un Monstre : En outre si elles attaquent en même temps en mêlée une figurine avec une Vitalité supérieure à 1 (un Monstre), en effectuant une action coordonnée, on ne fait qu'une seule phase de combat avec un puissance d'arme égale à la puissance cumulée des armes des figurines effectuant l'attaque coordonnée et un seuil de difficulté correspondant au plus haut parmi celui des figurines effectuant l'attaque coordonnée.

La cible de l'attaque coordonnée ne lance qu'une fois son nombre de D6 habituel avec sa valeur de combat habituelle. Si la cible gagne malgré tout la phase de combat, elle répartie les dégâts comme elle l'entend entre les figurines effectuant l'attaque coordonnée.

Exemple : *Thésée et Hiera, à deux pas l'un de l'autre, veulent effectuer une action coordonnée pour attaquer de manière coordonnée le monstre saxon Grendel qui se trouve à 4 pas des deux héros. Le joueur annonce cela au début de l'activation de Thésée et ne lui fait donc faire aucune activation lors de celle ci. Lors de la prochaine séquence d'activation il va donc activer Hiera et Thésée qui vont effectuer chacun un jet d'initiative pour faire une action de charge. Thésée obtient 4 et Hiera 5 ce qui est une réussite pour les deux. Ils chargent donc de manière coordonnée Grendel qui peut éventuellement contre-charger en réussissant un jet de réaction. Ce qu'il fait.*
Le combat se passe donc de la manière suivante : on lance donc un total de 3+6 = 8D6 pour Thésée et Hiera, qui a la règle charge furieuse. La plus basse valeur de combat des deux est C4+, comme c'est une charge les valeurs de 3 ou plus sont des succès. Grendel lance normalement 9 D6 en considérant les 3 ou plus comme des succès du fait de sa contre-charge. Grendel l'emporte finalement de deux succès. Il décide de répartir un dégât sur chacun de ses adversaires, qui ont le droit d'effectuer leurs éventuelles sauvegardes normalement.

Meneur et actions coordonnées : Un Meneur permet de faire des actions coordonnées facilement. Vu que toutes les figurines alliées à 2 pas ou moins du Meneur peuvent être activées lors de la même phase d'activation et font le même nombre d'actions, elles peuvent faire de facto une série d'actions combinées lors de cette phase d'activation.

<u>Déroulement d'une partie dite « sur le pouce » :</u>

- <u>Recrutement :</u> Une partie sur le pouce se joue avec des bandes de 8 membres maximum (une figurine de Monstre comptant pour deux membres).

La bande ne doit pas comporter plus d'une figurine avec l'attribut Meneur, une figurine avec l'attribut Monstre, et une figurine avec l'attribut Magicien. Elle peut comporter jusqu'à 2 figurines avec l'attribut Tireur. Il n'est pas obligé d'avoir de Meneur, de Monstre, de Magicien ou de Tireur.

La valeur cumulée en Drachmes d'Orichalque (DO) des membres de la bande ne doit pas excéder 50 DO. Les figurines peuvent appartenir à n'importe quelle faction et on peut très bien mélanger des figurines de factions différentes dans une même bande.

- <u>Scénarios :</u> En mode « sur le pouce » lancez 1D6 pour déterminer quel scénario jouer ou choisissez vous même avec votre adversaire.

1-2 : Extermination
La surface de jeu fait 24 x 24 pas. Idéalement elle comporte quelques (6-12) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher) et une ou deux zones classées comme « Terrain difficile » de 3-4 pas de côté environ. Plus de décors peuvent augmenter l'intérêt ludique.
Déployez les deux bandes dans les coins supérieures droit et inférieur gauche respectivement de la surface de jeu, dans un carré de 6 pas de côté chacune.

Lancez un D6 pour savoir qui joue en premier et alternez chaque tour. La partie est gagnée par la bande qui élimine totalement la bande adverse.

3-4 : Embuscade
La surface de jeu fait 24 x 24 pas. On définie une bande rectangulaire de 10 pas de large la traversant d'un bord à un autre. On place quelques (6-12) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher) en dehors de cette zone. Plus de décors peuvent augmenter l'intérêt ludique.

Lancez un D6 pour savoir qui est la bande embusquée et déployez la d'abord dans la bande rectangulaire. L'autre bande est déployée ensuite et joue en premier (alterner ensuite chaque tour).

La bande embusquée l'emporte si elle arrive à s'enfuir hors de la table avant d'avoir subi plus de 50% de perte. Sinon c'est l'autre bande qui l'emporte.

5-6 : Chasse à l'Orichalque
La surface de jeu fait 24 x 24 pas. Idéalement elle comporte quelques (6-12) éléments de décors de taille petite (genre arbres, buissons, rocher) et une ou deux zones classées comme « Terrain difficile » de 3-4 pas de côté environ. On place en outre 3 jetons « Orichalque » espacés régulièrement à 9 pas les uns des autres sur une diagonale. Plus de décors peuvent augmenter l'intérêt ludique.

Déployez les deux bandes dans les coins opposés de la surface de jeu qui ne sont pas sur la diagonale avec les jetons, dans un carré de 6 pas de côté chacune.

Lancez un D6 pour savoir qui joue en premier et alternez chaque tour. La partie est gagnée par la bande qui rapporte dans son coin de déploiement le plus de jeton « Orichalque ».

<u>Profils des différentes figurines Sygill Forge :</u>

Chaque figurine porte un nom auquel est associé le profil suivant :

<u>Faction Grecques :</u>

- **Léonidas, Meneur (9 DO) :** I2+ ; R3+ ; C2+ ; S5+ ; Marcheur agile ; Courageux ; Meneur charismatique; Lance P4 enchantée
- **Léda, Meneur (9 DO) :** I1+ ; R2+ ; C3+ ; T4+ ; S6+ ; Meneur ; Marcheur agile ; Insaisissable ; Courageux ; Acrobate ; Lance enchantée P4, Portée 3/6/12 si tir ; Épée P3
- **Phobos, Attaquant (8 DO) :** I2+ ; R4+ ; C2+ ; S4+ ; Courageux ; Charge furieuse ; Lance enchantée P4
- **Léto, Assassine (7 DO) :** I1+ ; R3+ ; C4+ ; S6+, Marcheur agile ; Se cacher ; Acrobate ; Charge furieuse ; Lance P4 enchantée
- **Ulysse, Tireur (8 DO) :** I3+ ; R4+ ; C4+ ; T4+ ; S5+ ; Courageux ; Arc lourd P4, Portée 5 /10/20 ; Épée P3 enchantée
- **Selene, Magicienne (8 DO) :** I2+ ; R3+ ; C6+ ; Soin 2+ ; Confusion 2+ ; Bénédiction 2+ ; Perception 3+ ; Esprit fort ; Dague enchantée P2
- **Thésée, Défenseur (7 DO) :** I3+ ; R3+ ; C3+ ; T4+ ; S4+ ; Courageux ; Lance enchantée P4, Portée 3/6/12 si tir ; Épée P3
- **Hylas, Harceleur (7 DO) :** I1+ ; R3+ ; C3+ ; S5+ ; Courageux ; Acrobate ; Esquive ; Charge furieuse ; Épée enchantée P3
- **Deimos, Attaquant (7 DO) :** I2+ ; R4+ ; C3+ ; S4+ ; Charge furieuse ; Épée enchantée P3

- **Asterion, Monstre (18 DO) :** I3+ ; R4+ ; C3+ ; S5+ ; V4 ; Effrayant ; Rapide ; Esprit faible ; Charge furieuse ; Attaques multiples 2 ; Grande cible ; Hache enchantée P7

Faction Amazones :

- **Myrina, Assassine (6 DO) :** I1+ ; R2+ ; C4+ ; S6+ ; Se cacher ; Acrobate ; Charge furieuse ; Épée P3
- **Thalestri, Harceleuse (7 DO) :** I1+ ; R3+ ; C4+ ; S6+ ; Acrobate ; Esquive ; Charge furieuse ; Lance P4, Portée 3/6/12 si tir ; Épée P3
- **Asteria, Archère (7 DO) :** I2+ ; R3+ ; C5+ ; T4+ ; Esquive ; Acrobate ; Arc P3, Portée 5 /10/20 ; Épée P3
- **Hiera, Attaquant (6 DO) :** I2+ ; R3+ ; C4+ ; Esquive ; Courageux ; Charge furieuse ; Paire d'épées P5

Faction Vikings :

- **Jorund, Meneur (9 DO) :** I2+ ; R4+ ; C2+ ; S6+ ; Courageux ; Meneur charismatique ; Marteau de guerre enchanté P5
- **Runir, Magicienne (9 DO) :** I2+ ; R3+ ; C4+ ; S5+ ; Marcheur agile ; Charge furieuse ; Perception 3+ ; Bénédiction 4+ ; Confusion 4+ ; Esprit fort ; Hache enchantée et Loup P4
- **Kara, Assassine (6 DO) :** I1+ ; R3+ ; C4+ ; Se cacher ; Acrobate ; Charge furieuse ; Lance P4
- **Harald, Attaquant (7 DO) :** I2+ ; R4+ ; C3+ ; T4+ ; S6+ ; Courageux ; Lance P4, Portée 3/6/12 si tir ; Hache P3
- **Thorvald, Berserker (8 DO) :** I1+ ; R5+ ; C3+ ; S5+ ; Courageux ; Charge furieuse ; Attaque multiple 2 ; Esprit fort ; Hache de guerre P5
- **Ymir, Monstre (16 DO) :** I3+ ; R4+ ; C3+ ; S5+ ; V3 ; Courageux ; Charge furieuse ; Esprit faible ; Attaques multiples 2 ; Hache et Marteau P10

Faction Saxons :

- **Borva, Meneur (9 DO) :** I2+ ; R4+ ; C2+ ; S5+ ; Meneur ; Courageux ; Charge furieuse ; Épée et Hache P5
- **Cerd, Harceleuse (6 DO)** : I1+ ; R4+ ; C4+ ; Acrobate ; Esquive ; Charge furieuse ; Hache de guerre P5
- **Horsa, Défenseur (7 DO) :** I3+ ; R3+ ; C3+ ; S6+ ; Courageux ; Esquive ; Haches de combat P5 enchantées
- **Lothar, Attaquant (7 DO) :** I2+ ; R4+ ; C3+ ; S6+ ; Courageux ; Charge furieuse ;Hache et Marteau de combat P5
- **Thurold, Berserker (8 DO) :** I1+ ; R5+ ; C3+ ; S5+ ; Courageux ; Charge furieuse ; Attaque multiple 2 ; Esprit fort ; Hache de guerre P5
- **Grendel, Monstre (20 DO) :** I4+ ; R5+ ; C3+ ; S5+ ; V5 ; Effrayant ; Esprit faible ; Attaques multiples 2 ; Grande cible ; Masse et hache P9

Faction Japonais :

- **Shingami, Meneur (9 DO) :** I2+ ; R3+ ; C2+ ; S6+ ; Courageux ; Insaisissable ; Meneur charismatique ; Sabre enchanté P4
- **Nobu, Harceleur (8 DO) :** I1+ ; R3+ ; C3+ ; S6+ ; Acrobate ; Esquive, Charge furieuse ; Sabre P4
- **Shiro, Magicien (7 DO) :** I2+ ; R3+ ; C4+ ; Soin 4+ ; Bénédiction 4+ ; Perception 3+ ; Esprit fort ; Sabre enchanté P4
- **Gosaï, Tireur (8 DO) :** I3+ ; R4+ ; C4+ ; T4+ ; Arc long P3, Portée 6 /12/24 ; Paire de sabres P5
- **Saïto, Défenseur (7 DO) :** I3+ ; R3+ ; C3+ ; S4+ ; Courageux ; Paire de sabres P5
- **Wabara, Attaquant (8 DO) :** I2+ ; R4+ ; C3+ ; S5+ ; Courageux ; Charge furieuse ; Tetsubo enchanté P5
- **Oni, Monstre (19 DO) :** I3+ ; R3+ ; C3+ ; S5+ ; V4 ; Effrayant ; Perception 3+ ; Attaques multiples 3 ; Grande cible ; Trio d'armes enchantées P9

Et maintenant ?

Vous avez bien les règles en main et maîtrisez les scénarios de base sur le bout des doigts? Jouez en mode campagne et incarnez la bande de héros d'une colonie du Royaume Oublié avec encore plus de guerriers, et faites prospérer votre colonie jusqu'à son apogée. Découvrez des objets magiques et même des Artefacts légendaires créés par les Dieux eux même.

Règles complètes disponibles sur *https://www.sygillforge.com/*

Version 1.4, 20 Mars 2019
Création/Auteur : Sylvain Mazoyer « Newlight »
Co-création/Illustrations : Arnaud Fournet « Sygill Forge», Jean Pierre Hyvron
Historique : Jean Pierre Hyvron, Arnaud Fournet, Desdesaprod Ddaprod Manu, Sylvain Mazoyer
Tests : Jean Pierre et Christine Hyvron, Rémi Jammes, Sylvain Mazoyer
Relecture : Thomas Pirinen (Mordheim), Desdesaprod Ddaprod Manu

Evenor, Le Royaume Oubliée : Feuille de référence rapide

Création/Auteur : Sylvain Mazoyer « Newlight »
Un jeu « Sygill Forge»

Tour de jeu : Activation alternée en changeant par quel camp commencer le tour.

Activation d'une figurine : Soit 1 Action Statique, soit X Actions dynamiques (X au choix du joueur). Une Action statique peut remplacer une Action dynamique.

- Action statique faite sans jet d'Initiative préalable
- Faire X Actions dynamiques nécessite de réussir X tests d'Initiative (I) de difficulté graduelle (début : I, puis I+1, I+2, etc, jusqu'à I+X-1) sinon aucune action n'est effectuée.

Actions statiques : Tirer, Combattre, Lancer un sort, se mettre A terre/En difficulté (T+1), se mettre à couvert (T+2), Action spéciale. Déplacement de 1 pas autorisé

Actions dynamiques : Déplacement (6 pas), Charger (4 pas, C-1), Déplacement (4 pas) en tirant (T+1), Viser (T-2), Se désengager (Attaque d'opportunité de l'adversaire si Réaction)

Réaction d'une figurine à une action la ciblant : Test de Réaction (R). Si réussi, réaction possible.

- Tir subi : Se mettre A terre/En difficulté, à couvert ou Tirer en retour.
- Charge subie : Contre-charge (C-1), Tir de contre charge (portée courte) ou Fuir.
- Engagement : Tir de contre charge (portée courte) ou Fuir.
- Pouvoir occulte : Pouvoir Occulte en retour ou Tir en retour.

Effectuer un tir : Portée X/Y/Z : T-1/T/T+1 ; Lancer P D6 qui touchent sur T+ ;
Cible A Terre/En difficulté ou Dissimulée (cachée à 50%) ou Tir en mouvement: T+1
Cible à couvert : T+2
Grande cible : T-1

Effectuer une phase de combat : Lancer P D6 qui touchent sur C+ pour chaque protagoniste ; Les 6 rajoutent un D6. Le plus grand nombre l'emporte, les touches en excès peuvent être sauvegardées.

Combat multiple : Si une figurine est engagée avec plus d'une figurine ennemie elle subit un modificateur de +1 à sa valeur de combat, C+1, par adversaire en plus du premier.

Sauvegarde : Lancez 1 D6 par touche subi, chaque résultat de S+ est annulé.
Pour chaque touche non annulée, lancez un D6 (Jet de Dégât) :
1-4 : V-1, sauf si V=1, auquel cas, la figurine devient à terre en cas de Mêlée. Si Tir alors V-1.
5-6 : V-1, et la figurine devient éventuellement hors de combat si V=0.

Action coordonnée : Figurines à 2 pas les unes des autres, activées lors de la phase de la dernière. Elles doivent réussir même nombre de jets d'initiative, les actions sont alors simultanées.

Attaque coordonnée contre un Monstre : Si attaque d'une même figurine lors d'une action coordonnée, une seule réaction. Une seule attaque de puissance P cumulée des armes des attaquants et de difficulté égale au plus haut des C des attaquants, l'ennemi n'effectue lui aussi qu'une attaque à sa puissance normale.

Attaques multiples X : Effectuer une phase de combat pour chacun des X opposants en répartissant librement la puissance de l'arme utilisée entre chaque opposant.

Sommaire

Présentation du jeu, page 2
Caractéristiques d'une figurine, p2
Jet de dé à seuil, caractéristique seuil, p2
Activation d'une figurine, p3
Jets d'initiative pour effectuer des actions dynamiques, p3
Actions possibles pour une figurine, p4

- Actions statiques
- Actions dynamiques

Le tour de jeu, p6
Réaction d'une figurine à une action adverse la ciblant, p7
Effectuer un Tir, p8
Dégâts et Sauvegarde, p9
Effectuer une phase de combat en Mêlée, p9
Utiliser un pouvoir occulte, p10
Profil d'une figurine, p10
Actions et attaques coordonnées, p12
Déroulement d'une partie « sur le pouce », p13

- Recrutement
- Scénarios

Profils des différentes figurines Sygill Forge, p 14
Et Maintenant, p16
Feuille de référence rapide, p17
Sommaire, p18