

ICHORIA : L'Age des hommes



Dans *Ichoria : l'Age des hommes*, les plus puissants Héros antiques s'affrontent en bandes pour la récolte de fragments du précieux Ichor, le sang des dieux cristallisé sur terre. Une bande de Héros peut être constituée de Héros provenant d'une unique faction, à choisir parmi les grecs, les amazones, les vikings, les saxons, les japonais ou les égyptiens pour l'instant, auquel cas la bande est affiliée au Panthéon de dieux de la faction. Mais elle peut aussi regrouper des Héros de différentes factions, qui, pensant renier les dieux en voulant empêcher leur retour, servent en fait d'obscur dieux méconnus appelés les dieux sombres.

Chaque bande est constituée de 4 à 6 figurines, dont l'une d'entre elle est un des ces fameux Réceptacles, seuls êtres à être en contact direct avec les dieux. Le Réceptacle sert à canaliser la dévotion des Héros de sa bande, qu'ils témoignent en accomplissant des exploits pour leurs dieux. Cette dévotion est alors canalisée par le Réceptacle, qui la transmet aux dieux de sa bande, augmentant ainsi leur puissance et leur intérêt pour la bande. En retour les dieux de la bande peuvent influencer sur le cours de la partie en favorisant certaines actions des Héros ou bien en nuisant à la bande adverse.

Crédits :

Conception des règles : Sylvain Mazoyer, Serge De Letter, J.P. Hyvron

Conception du background : Serge De Letter, Sylvain Mazoyer

Histoires et anecdotes : José De Figueiredo, J.P. Hyvron, Serge De Letter, Sylvain Mazoyer, Ddaproduct Manu

Illustrations : Arnaud Fournet (Sygill Forge), Renaud Rouget (<https://www.facebook.com/Galerie-Dessins-Renaud-1892411904378344/>), Alain Spartan

Relectures, propositions et aides diverses : Matthew Fear, Alain Spartan, Fee Gurine, Ben dit Gork, Ddaproduct Manu

Sommaire

Présentation, p5

Utilisation de D6, D3

Matériel utilisé pour jouer

Caractéristiques d'une figurine

Exemple de profil d'une figurine

Jets de caractéristique

Jets en opposition

Le tour de jeu, p9

Séquence d'activation

Activation d'une figurine

Déplacement d'une figurine, p11

Mouvement normal et course

Terrain difficile

Figurine en équilibre sur une surface/support

Chute et réception

Saut

Bond

Bonds et sauts héroïques

Escalade/Descente

Nage

S'accroupir/Se relever

Charge en plongeant

Échelle/corde à grimper

Combinaison de différents mouvements

Combat et tir, p15

Figurines engagées

Combat en mêlée

Jet d'Armure
Figurine En difficulté
Catégorie d'armes et dégâts
Dégâts et Santé
Désengagement
Attaque d'opportunité
Combat multiple
Charge en plongeant
Tir
Armes de jet
Posture d'alerte

Déroulement d'une partie, p20

Constitution d'une bande de Héros affiliés à une faction
Constitution d'une bande de la Faction renégate
A la recherche de l'Ichor, le Sang des dieux
Fin de partie
Frénésie du Talion

Disposition de la surface de jeu, p24

Disposition des décors
Les fragments de cristal d'Ichor
Déploiement des deux camps
Points de Foi
Interventions divines
Faction renégate et Points de Blasphème
Conflit d'Influence

Les factions et Panthéons d'Ichoria, p28

Les grecs
Les vikings
Les barbares en exil

Armes, équipements et règles spéciales, p40

Armes et équipements
Capacités et règles spéciales

ICHORIA, l'Age des hommes est un jeu d'escarmouche visant à retranscrire les combats épiques entre héros mythiques de l'Age des hommes. Après que les dieux se soient battus entre eux lors d'un affrontement cataclysmique au cours duquel chaque Panthéon cherchait à obtenir la suprématie sur terre, ces mêmes dieux, profondément blessés, voire presque laissés pour morts pour certains, ont dû se retirer les uns les autres dans leur demeure la plus secrète pour panser leurs plaies.

S'ensuivit une ère où ils ne purent remplir leurs devoirs dans le monde et pendant laquelle leur présence ne se fit que très peu sentir parmi les mortels humains qui les vénéraient. Alors que le sang des dieux ruisselait sur terre, leurs peuplades allaient à la dérive, privées de la protection et de la guidance de leur Panthéon tutélaire.

Tout le monde guettait les signes des dieux mais ceux-ci restaient sans écho. Et beaucoup d'hommes furent envahis par la colère à l'égard de leurs dieux et se mirent à les rejeter. Encore plus d'hommes essayaient de faire revenir leurs dieux en organisant des rituels en leur honneur sous forme de combats d'arène. Ces combats d'arène simulaient la dernière bataille des dieux et ainsi les hommes espéraient attirer leur attention.

Et cela sembla fonctionner, car bientôt parmi la population émergèrent des êtres qui semblaient sentir la présence diffuse de leurs dieux. Ces êtres, que l'on nomma par la suite Réceptacles, arrivaient à sentir la présence des dieux et à recevoir des messages de leur part. Mais cela était très confus et leur connexion avec les dieux était très floue.

Tout contents d'avoir enfin retrouvé un contact avec les dieux, les hommes comprirent vite que l'heure était grave et que si ils voulaient retrouver sécurité et protection divine ils allaient devoir s'organiser. Les prêtres, druides, moines et autres religieux de différentes cultures créèrent des communautés pour les Réceptacles avec des écoles chargées de les éduquer à dialoguer avec les dieux.

Au sein de ces écoles, plutôt informelles, les traditions et les langages sacrés étaient enseignés aux Réceptacles et ceux-ci cherchaient à renforcer leur connexion avec leur Panthéon. Quand ils recevaient un message ils ne savaient pas la plupart du temps de quel dieu il provenait ni son contenu exact. Mais l'apprentissage des rituels, de arts théurgiques diverses les aidaient à déchiffrer ce message.

Et alors, très vite, tous les Réceptacles se rendirent compte que les dieux avaient un besoin urgent des hommes et de manière diffuse ils sentirent que les hommes allaient devoir se lancer dans une grande quête pour sauver leurs dieux. Et mener à bien cette quête il allait falloir les plus héros de tous les temps. Les hommes reprirent donc les combats d'arène pour sélectionner les plus grands combattants de chaque peuple et les entraîner.

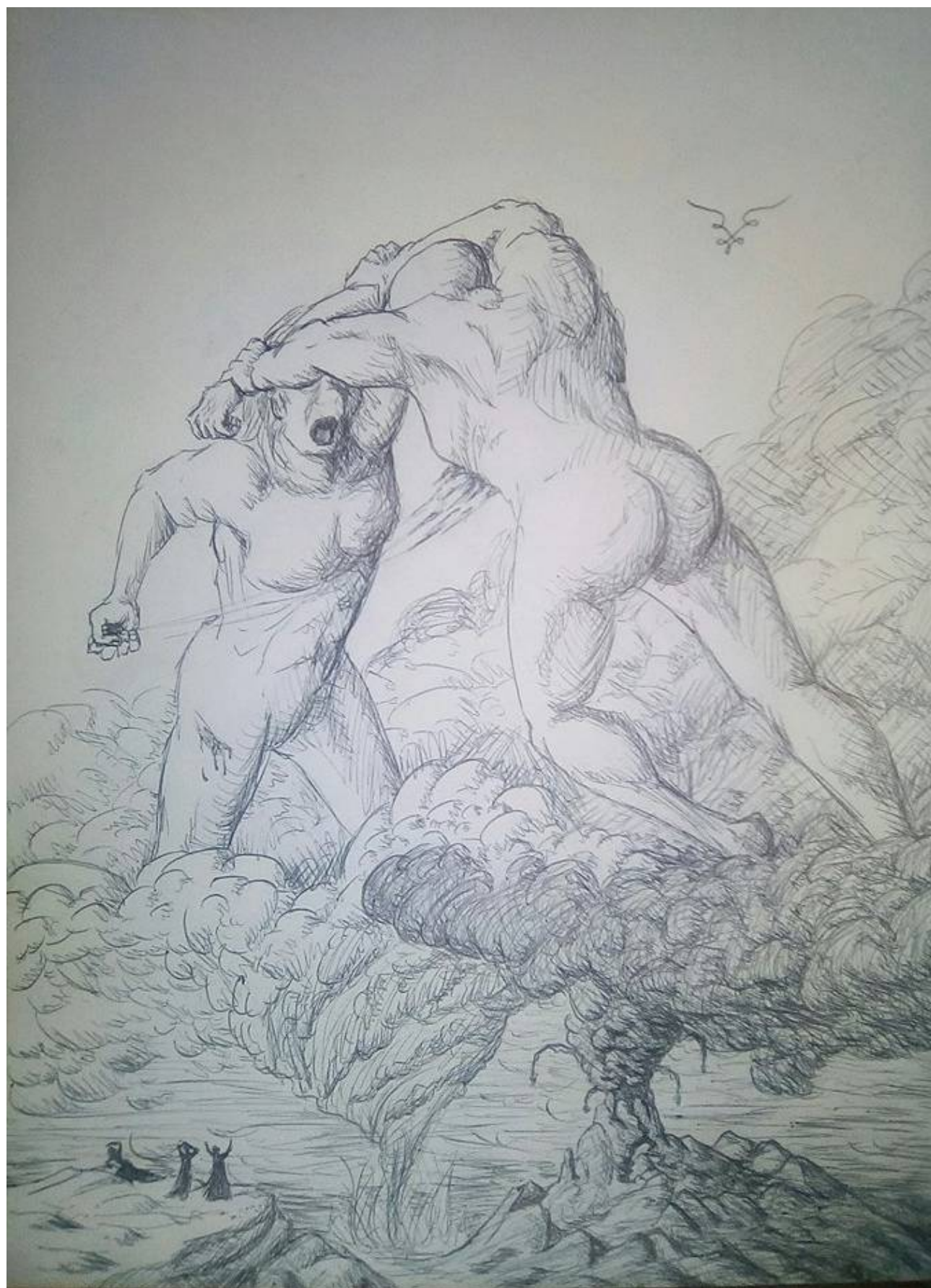
Les Réceptacles formaient en fait le nouveau lien entre les hommes et leur dieux. En présence d'un Réceptacle un homme qui accomplissait un acte de dévotion à ses dieux faisait gagner de la puissance à ses dieux. En retour ces mêmes dieux pouvaient favoriser les Héros de la bande.

Et bientôt les Réceptacles perçurent qu'il était temps d'aller accomplir la quête, même si les hommes ne se sentaient pas vraiment prêts. Beaucoup de puissance et de connaissances leur manquait en l'absence de leur dieux et ils allaient devoir chercher des traces de leurs dieux sur terre. En effet leur de la grande bataille des dieux, ces derniers avaient perdu beaucoup de leur sang, l'Ichor, qui s'était cristallisé sur terre sur le lieu de bataille.

Les Réceptacles comprirent très vite que cet Ichor, le sang des dieux, étaient le moyen rêvé pour acquérir cette puissance dont ils avaient besoin. Grâce à cela ils allaient pouvoir forger de nouveaux objets magiques qui allaient permettre aux héros de leur faction d'améliorer leurs capacités. De même on pouvait faire de cet Ichor un breuvage mystique qui, une fois bu, conférerait d'étonnantes capacités. Le Héros qui en buvait retrouvait une parcelle de sa nature semi-divine.

Les peuples envoyèrent donc leurs héros au quatre coin du monde pour chercher les cristaux d'Ichor. Ils s'organisèrent en bande d'un petit nombre de Héros, sous l'égide d'un Chef et accompagnée d'un Réceptacle de leur peuple, pour les guider vers les endroits où l'Ichor se trouvait.

Mais en même temps que les expéditions se montaient, les Réceptacles percevaient que ce n'était pas le réel but de leur quête et que même si c'était flou encore pour eux ils devaient chercher quelque chose de particulier, quelque chose d'immense qui les dépassait et qui pouvait complètement changer le cours des choses.



Règles ICHORIA : l'Age des hommes V0.1



Présentation :

Bienvenue à l'Age des hommes, un temps de guerre où les Héros s'affrontent pour la survie de leur dieu et de leur peuple. C'est un système de jeu de figurines d'escarmouche avec quatre à six figurines par camp. Il se joue sur une table faisant préférentiellement 90 cm de côté.

Ce jeu peut se jouer à deux joueurs ou plus et une table plus grande peut être préférée lorsque le nombre de joueurs atteint quatre.

Pour jouer à ce jeu vous aurez besoin de figurines de la gamme Sygill Forge (<https://www.sygillforge.com>) de factions différentes (une pour chaque joueur) et d'une surface de jeu. Vous pouvez aussi choisir d'incarner une faction renégate et créer une bande avec des figurines originaires de diverses factions.

Plus la surface de jeu sera fournie en décors plus les parties seront intéressantes. Gork Factory (<https://www.facebook.com/gorkfactory/>) et Normandie WAB (<http://normandiewab.fr/fr/>) proposent des décors et accessoires de jeu spécialement conçus ou adaptés pour *ICHORIA : l'Age des hommes*.

Utilisation de D6, D3 :

ICHORIA : l'Age des hommes est un jeu de figurines qui se joue avec des dés à six faces, notés D6. On utilisera par ailleurs des dés à 3 faces (D3). Pour utiliser de tels dés, lancez un D6 puis divisez le résultat par 2. On arrondit ensuite à l'entier supérieur.

Par exemple, les règles indiquent de lancer un D3. On lance un D6 et obtient 3. En divisant par 2 et en arrondissant on obtient le résultat 2.

Matériel utilisé pour jouer :

Dans *ICHORIA : l'Age des hommes* les distances sont mesurées en pas (2,5 cm) et il est fortement recommandé de disposer d'un ruban mesureur ou mètre déjà gradué dans cette unité. Les cartes représentant les profils des figurines doivent être à disposition des joueurs ainsi que celles des capacités spéciales correspondant à chacune des figurines. Pour protéger les cartes de profil il est conseillé d'utiliser des pochettes plastifiées pour cartes.

Caractéristiques d'une figurine :

Une figurine est caractérisée dans le jeu par sept caractéristiques, indiquées sur sa Carte de profil. Ces caractéristiques représentent les différentes capacités de la figurine dans les domaines que l'on peut rencontrer en jeu tels que le combat, le tir ou même l'escalade de parois verticales.

Voici une présentation descriptive des sept caractéristiques en question :

Initiative (Ini) : L'initiative représente le sens de l'initiative, la rapidité à prendre des décisions de la figurine. Elle est entre autres très importante pour savoir laquelle de deux figurines adverses en concurrence va agir en premier. C'est aussi sa capacité à effectuer certaines actions spéciales.

Combat (Com) : C'est la capacité de combat en mêlée de la figurine et c'est elle qu'on utilise pour déterminer qui va remporter un combat entre deux figurines adverses.

Adresse (Adr) : C'est la capacité à cibler une figurine adverse et à l'atteindre avec une arme à distance. C'est aussi sa capacité à esquiver les tirs. Elle est donc utilisée lorsqu'une figurine tireur tire sur une figurine.

Armure (Arm) : C'est la résistance aux dégâts de la figurine. Elle représente à la fois sa constitution naturelle et l'armure dont elle est vêtue. Elle est utilisée lorsque la figurine a perdu un combat en mêlée ou bien lorsqu'elle a été touchée par un tir.

Athlétisme (Ath) : C'est la capacité de la figurine à effectuer des mouvements difficiles tels que bondir en hauteur, sauter en longueur, escalader ou se réceptionner d'une chute.

Psychisme (Psy) : C'est la capacité d'une figurine à résister à certains pouvoirs magiques adverse ou même à imposer sa volonté à un adversaire.

Santé (San) : C'est le nombre de points de dégât qu'une figurine peut encaisser avant d'être hors de combat. Plus la figurine est vigoureuse et costaud plus ce nombre est grand.

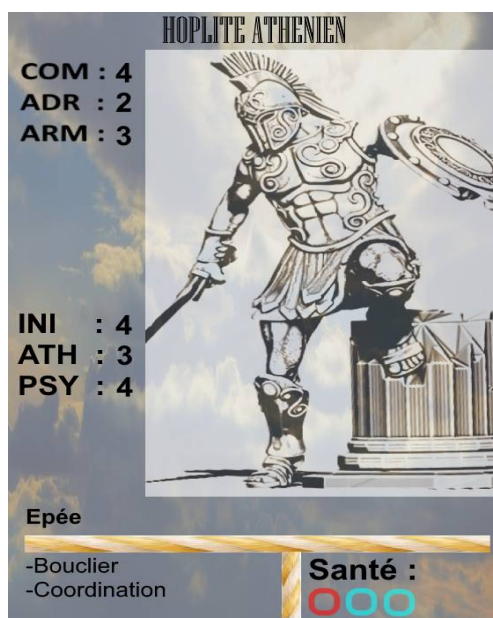
Exemple de profil d'une figurine :

Davios est un redoutable Hoplite athénien qui a le profil suivant :

Davios	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlétisme	Psychisme	Santé
	4	2	3	3	3	3	3

Il s'agit d'un guerrier doué en combat et moyennement doué pour l'esquive des tirs. Sa cuirasse et son bouclier lui confère une protection très efficace. Ses réflexes sont normalement rapides et sa stature d'athlète vient compenser le poids de son équipement. Son mental, lié à sa bonne éducation grecque est correct mais sans plus. C'est donc un bon guerrier bien protégé aux capacités non combattantes moyennes.

On le représente donc par la carte suivante :



Nous verrons par la suite, dans les sections consacrées aux Combat, Tir et Capacités spéciales, ce à quoi correspondent les autres indications.

Alors que la nuit tombait, un groupe d'hommes avançait dans le clair obscur des marais. Une épaisse fumée cachait leur pieds et leurs pas s'enfonçaient de plus en plus. A la tête de l'expédition, marchait d'abord un imposant individu, couvert d'une peau de loup dont le crâne coiffait sa tête. Puis le suivait un autre guerrier, plus petit et à la démarche altière qui semblait indiquer qu'il était noble. Il ordonna à ses

hommes de se dépêcher, leur répétant que le Sang des dieux ne devait pas être très loin.

On entendit quelques clapotis dans l'eau. Les hommes témoignèrent de l'inquiétude pendant quelques instants mais leur chef les reprit vite en main, car il savait qu'il fallait se hâter avant que la nuit ne finisse de s'installer. Les hommes continuaient d'avancer de plus en plus péniblement dans une eau de plus en plus profonde et vaseuse. Alors qu'ils allumaient des torches, l'homme à la peau de loup poussa un grognement de contentement. Devant eux brillaient plusieurs cristaux de couleur vermeil, dont la nature ne faisait aucun doute.

Les hommes coururent tant bien que mal vers les cristaux luisants. Le Sang des dieux, afin à leur portée, après cinq jours de recherche désespérés. Ils perçurent à peine le fracas que fit l'un d'entre eux quand il s'effondra dans l'eau. Mais ils se retournèrent quand même. Le chef jeta des regards inquiets à ses guerriers, quand il se rendit compte qu'il en manquait un. Il cria à tous de sortir les armes et de se resserrer vers lui. Mais ce fut la débâcle. Un monstre visqueux de plus de cinq mètres de haut les toisait de ses yeux verts et on pouvait presque y déceler comme un sourire dans le regard.



Jets de caractéristique :

Lors d'un **jet de caractéristique**, il s'agit d'obtenir moins ou égal à la valeur de la caractéristique en lançant un D6.

Si tel est le cas, le résultat est un succès, sinon c'est un échec.

Par exemple, notre hoplite Davios, a décidé d'escalader une paroi en se hâtant. Comme nous le verrons plus loin il doit pour cela réussir un jet d'Athlétisme. Le joueur lance alors un D6 et obtient 3. Comme la caractéristique Athlétisme de Davios est de 3, le jet est un succès et Davios arrive à escalader la paroi à toute vitesse.

Notez bien qu'à un jet de caractéristique (normal, modifié ou échelonné) un résultat de 1 est toujours un succès, tandis qu'un résultat de 6 est toujours un échec, quelque soit la valeur de la caractéristique.

Lors d'un **jet de caractéristique modifié**,

Il s'agit d'obtenir moins ou égal à la valeur de la caractéristique modifiée d'une certaine valeur en lançant un D6. Par exemple un Jet de Psychisme+1 veut dire que l'on ajoute +1 à la caractéristique Psychisme et faire égal ou moins que le résultat avec un D6. Pour rappel un 6 est toujours un échec.

Davios veut maintenant effectuer un saut en avant de 3 pas, pour franchir un ravin. Comme nous le verrons dans la section consacrée aux sauts, il doit pour cela réussir un jet d'Athlétisme+1. Pour cela il lance un D6 au doit obtenir sa valeur d'Athlétisme+1, c'est à dire 4. Malheureusement pour lui le D6 tombe sur 6 et Davios trébuche et chute au début de son saut.

Lors d'un **jet de caractéristique échelonné**,
Il s'agit encore d'obtenir moins ou égal à la valeur de la caractéristique en lançant un D6.
Mais là le caractère pair ou impair du jet de D6 est pris en compte :
Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique et pair (2, 4) c'est un **succès total**,
si il est impair (1, 3 ou 5) c'est un **succès partiel**.
Si le résultat est supérieur à la caractéristique et pair (2, 4, 6) c'est un **échec partiel**,
si il est impair (3 ou 5) c'est un **échec total**.

*Davios vient donc de rater son saut en avant et chute de 7 pas dans le ravin.
Il tente donc de se réceptionner de sa chute afin d'arriver en bas dans de bonne condition.
Comme nous le verrons plus tard il doit réussir un jet échelonné d'athlétisme.
Il obtient 3 au jet de D6.
Il réussit donc à se réceptionner de sa chute mais ce n'est qu'un succès partiel et il se retrouve mis En
difficulté pour sa prochaine phase de combat.*

Notez bien qu'un jet de caractéristique échelonné peut en plus être modifié.

Jets en opposition :

Un jet en opposition est un jet où chaque joueur lance un D6 pour sa figurine et ajoute la valeur de la caractéristique concernée. Chaque résultat peut éventuellement être modifié par des modificateurs circonstanciels. Le résultat le plus grand est le gagnant. En cas d'égalité, on départage éventuellement en lançant un simple D6 non modifié (1-3 : joueur 1 qui gagne ; 4-6 : joueur 2 qui gagne).

*Davios affronte un guerrier viking en combat. Pour ce jet d'opposition chacun doit lancer un D6 et ajouter sa valeur de caractéristique Combat.
Davios obtient 4 au jet de dé et ajoute sa valeur de combat, qui est de 5 comme nous l'avons vu.
Son total est donc de 9.
Le viking obtient 2 et a une valeur de Combat de 4, pour un total de 6 .
Davios remporte donc largement le combat et touche son adversaire.*

"L'arène du talion. Tout ce temps passé à combattre pour attirer le regard des dieux, pour qu'ils reviennent. J'y suis entré à l'âge de 10 ans pour apprendre à me battre, à être le meilleur, apporter la gloire à mon clan et surtout voir mes dieux revenir et veillez sur nous. 15 ans plus tard, je sais me battre, je suis même excellent, j'ai fait honneur à mon clan mais nos dieux ne sont pas là, leur regard est ailleurs. " Voilà la dernière pensée de Brewan quand il regarda pour la dernière fois cette arène. Il tourna le regard, tourna les talons et pris le chemin qui le ramènera chez lui.

Voilà maintenant 3 jours qu'il marche et ce soir il trouva une taverne où il pourra passer la nuit. Il entra et plissa les yeux, la taverne était sombre, éclairée par quelques bougies, avec des clients ivres au point de s'être endormis sur les tables ou par terre, ainsi qu'une jeune femme d'une vingtaine d'années qui semblait être un peu ivre. Brewan s'installa à une table, commanda à manger, à boire et une chambre pour la nuit. Au milieu de son repas la jeune femme se planta devant lui, le dévisagea. Il remarqua ses yeux qui se mirent et pétillèrent comme si elle avait trouvé le plus précieux des trésors.

« Brewan, enfin te voilà, je te trouve enfin ! » s'exclama la jeune femme. Brewan ne dit rien, mais son étonnement et sa curiosité était à son comble, comment pouvait-elle le connaître alors qu'il ne l'avait jamais vu?

« Bah alors tu dis rien? Tu es légèrement différent de mes visions mais c'est bien toi.

-De quoi tu parles? Demanda Brewan. Et qui es-tu?

-Je suis Caitria, ça fait plus de 3 mois que je te cherche partout et que je voyage pour te trouver.

-Que tu me cherches? Pourquoi? Explique-moi maintenant. »

S'ensuivit une discussion qui dura plusieurs heures.

« Donc si j'ai bien compris tu es un réceptacle et tu m'as vu t'accompagner dans une sorte de quête où tu ne sais ni pourquoi, ni comment ça va se terminer. C'est bien ça?

-Oui et nous sommes maintenant liés. » Dit-elle avec un sourire soulagé et apaisant.

Après quelques secondes de réflexion Brewan se dit que c'était sa chance d'attirer enfin le regard de ses dieux.

« Dans ce cas nous retournons à l'arène.

-Pourquoi? Dit Caitria d'un air surpris.

-Je sais qui nous accompagnera et nous devons nous équiper en armes et armures, après seulement nous réaliserons tes visions. »



Le tour de jeu :

ICHORIA : l'Age des hommes est un jeu qui se déroule par tours de jeu, qui se suivent les uns les autres. Lors de chaque tour, toutes les figurines de chaque camp vont être activées **une fois et une seule**.

Lors de son activation une figurine pourra effectuer diverses actions, telles que se déplacer, combattre ou tirer.

Séquence d'activation :

La procédure de la séquence d'activation consiste à mélanger chaque tour les cartes de profils des figurines des deux joueurs et à activer la figurine correspondant à la première carte du paquet, puis la suivante, etc

Règle optionnelle : Activation alternée avec prise en compte de l'Initiative

Chaque joueur se constitue une main avec les cartes de profil de ses figurines.

Celui qui a le moins de figurines sur la table complète sa main avec des cartes vierges afin d'avoir le même nombre de cartes que son adversaire.

Pour déterminer dans quel ordre sont activées les figurines lors d'un tour, chaque choisit secrètement une figurine de sa bande qui n'a pas été activée.

Par exemple il prend la carte de la figurine qu'il veut activer et la pose face cachée sur la table.

Les deux joueurs dévoilent alors simultanément la figurine qu'ils veulent activer (en retournant la carte par exemple) et compare la caractéristique d'**Initiative**.

La figurine avec le plus haut score d'**Initiative** est activée en premier par son joueur, puis l'autre. En cas d'égalité au jet d'initiative, lancez un D6 pour départager les deux joueurs.

Si un joueur a moins de figurines qu'un autre il a la possibilité de jouer une carte vierge au lieu d'une carte de figurine. Aucune de ses figurines ne sera donc activée pendant cette phase d'activation.

Par exemple, un joueur A a trois figurines dans sa bande : un guerrier, un voleur et un tireur. Le tour débute et il aimerait bien pouvoir tirer sur la figurine adverse de guerrier qui est en ligne de mire avant que celle ci ne se mette à couvert. Le joueur A pose donc la carte du tireur, face cachée, sur la table. Mais lorsque les deux joueurs dévoilent la carte des figurines qu'ils veulent activer au cours de cette phase, il voit bien son adversaire a quant à lui anticipé le danger et a posé la carte de son guerrier sur la table. Ce dernier a une plus haute Initiative que le tireur et a donc l'opportunité de se mettre à couvert.

Activation d'une figurine :

Lors de son activation une figurine peut effectuer deux actions. L'une des deux actions est obligatoirement une action de déplacement (ou de rechargement d'arme comme nous le verrons plus tard). Ce déplacement peut être stationnaire et la figurine peut rester sur place.

Si la figurine reste stationnaire et effectue un tir en deuxième action, on considère alors qu'elle a visé pour ce tir.

L'autre action peut être l'une des suivantes :

- Solliciter les dieux (Ceci fait gagner un Point de Foi)
- Se hâter (Courir)
- Combattre
- Tirer
- Utiliser une capacité spéciale active.
- Se mettre en Posture d'alerte
- Faire une action spéciale (Comme récupérer un objet, ouvrir une porte, actionner un mécanisme)

Notez bien que la deuxième action peut avoir lieu à n'importe quel moment du déplacement, avant, pendant ou après. C'est au joueur de bien le préciser.

Davios est la cible d'un tireur qui a pris l'initiative sur lui.

Le tireur effectue d'abord son tir sur Davios, qu'il réussit en lui enlevant un point de Santé, puis s'éloigne de son plein mouvement avec son action de déplacement.

Ainsi le tireur a réussi à blesser le puissant Hoplite et à se mettre hors de portée de charge de ce dernier. Pour ce tour du moins...

Despina était depuis toute petite une fille de caractère, doté d'un esprit vif et de grands talents pour les sports. Née dans la glorieuse Sparte, elle avait une confiance aveugle dans les dieux, comme on le lui avait appris. Mais alors qu'elle était encore une bien jeune enfant, elle se trouvait avec ses parents et son grand frère, dans un convoi de pèlerins les menant à Delphes. Comme beaucoup le convoi les amenait consulter la fameuse Pythie, qui était capable de dénouer les fils du destin.

Son grand frère marchait très fièrement aux côtés de son père et arborait un sourire de satisfaction non feint. Il faut dire qu'après des années et des années d'un très dur entraînement, l'agôgê, on l'avait enfin autorisé à rejoindre les rangs des lanceurs de javelots. Son père n'en était pas moins fier, mais lui portait la cuirasse des Hoplites indiquant son statut de citoyen de plein droit. Pendant ce temps Despina et sa mère se trouvaient dans un chariot tiré par deux chevaux et elles riaient et plaisantaient avec les autres femmes de guerriers.

Mais alors que les membres du convoi faisaient leur longue route vers le lieu sacré pour pouvoir témoigner de leur dévotion aux dieux, ils furent attaqués par une bande de pillards celtes trois fois supérieurs en nombre. Ces barbares indisciplinés semblaient ne rien connaître à l'art de la guerre mais la soudaineté de leur attaque et leur férocité vinrent assez vite à bout des guerriers hellènes. Despina ne dut sa survie qu'à la chute de la bâche du chariot qui la cacha aux yeux des brutes à la peau claire. Et son père, sa mère et son frère étaient tous morts.

Ce n'est que des heures après, pendant lesquelles elle pleura tout ce qu'elle put, allongée sur les cadavres de ses parents, qu'une main saisit son épaule et la souleva de terre. Un grand guerrier spartiate la tint à bout de bras et lui dit :

«Je suis désolé pour ta parents petite fille. Il est temps de retourner à Sparte. Mais ne t'inquiète pas, tu auras l'occasion de te venger ».

Mais plus jamais Despina n'eut confiance dans les dieux qui n'avaient pas protégé sa famille, et à force de colère et de révolte, elle les renia.



Grecs



Déplacement d'une figurine :

Mouvement normal et course :

Lors de son action de déplacement, une figurine normalement rapide peut se déplacer d'une distance maximale égale à **6 pas**, selon n'importe quelle trajectoire permise par son environnement.

Si la figurine effectue l'action *Se hâter* comme deuxième action, elle peut se déplacer alors d'**une fois et demi (x1,5) cette valeur de base, c'est à dire 9 pas**.

Notez bien qu'une figurine ne peut pas passer à travers une figurine alliée ou adverse. Comme nous le verrons plus tard, une figurine passant à moins d'un demi pas d'une figurine adverse ne peut plus bouger.

En effet elle est considérée comme engagée avec cette dernière.

Terrain difficile : (exemples : Marécage, Zone rocailleuse)

Avant la partie les deux joueurs se mettent d'accord sur ce qui va constituer un terrain difficile. Lorsqu'une figurine traverse un terrain difficile la quantité de mouvement qu'elle utilise est doublée. Ainsi si elle parcourt 1,5 pas sur un terrain difficile elle utilise 3 pas de son mouvement.

Figurine en équilibre sur une surface/support :

Pour qu'une figurine soit en équilibre sur une surface plane, il faut que au moins la moitié du socle soit posée sur cette surface. Dans le cas contraire, la figurine effectue une chute.



Chute et réception :

Lorsque pour une raison ou pour une autre, une figurine effectue une chute, elle cherche à se réceptionner de sa chute pour minimiser les dégâts qu'elle subit. Il s'agit d'un jet d'**Athlétisme échelonné**.

-Si la figurine chute d'une hauteur de moins de 4 pas, la figurine se réceptionne automatiquement de sa chute et ne subit pas de dégât.

-Si la figurine chute d'une hauteur de plus de 4 pas, la figurine doit effectuer un **jet échelonné d'Athlétisme** pour savoir ce qui se passe.

En cas de **succès total** (inférieur ou égal et pair) au jet de réception, la figurine ne subit aucun dommage et peut continuer normalement son déplacement.

En cas de **succès partiel** (inférieur ou égal et impair), la figurine est mise En difficulté mais peut continuer normalement son déplacement.

En cas d'**échec partiel** (supérieur et pair) au jet de réception la figurine subit un D3 points de dégât et ne peut plus rien faire de ce tour.

En cas d'**échec total** (supérieur et impair) au jet de réception la figurine subit deux D3 points de dégât et ne peut plus rien faire de ce tour.

Notez bien que la distance parcourue lors d'une chute ne compte pas dans la distance parcourue par la figurine lors de son déplacement.

Saut :

Un saut est un **déplacement horizontal au dessus du vide**. Un saut est toujours rectiligne et ne peut se terminer au dessus du vide. Une figurine peut faire un saut de distance maximum égale à 6 pas.

On la positionne ensuite en équilibre sur le support sur lequel elle a sauté si la surface du support est suffisante, ceci sans considérer que la figurine a fait un déplacement utilisant du mouvement.

Dans le cas contraire, si la surface du support n'est pas suffisante, elle chute de l'autre côté du support.

Une figurine peut effectuer sans faire de test un saut faisant jusqu'à trois pas de loin.

Pour tout saut de distance supérieure à 3 pas et inférieure ou égale à 6 pas, la figurine doit réussir un **jet d'Athlétisme** (ou un **jet d'Athlétisme-1** si elle se hâte) ou chuter du milieu entre le début et l'arrivée souhaitée du saut.

Bond :

Un bond est un déplacement vertical que la figurine effectue sans forçement de support.

Un bond est toujours rectiligne et s'effectue sans élan.

Un bond peut atteindre jusqu'à une hauteur de 4 pas. On la positionne ensuite en équilibre sur le support sur lequel elle a bondi si la surface du support est suffisante, ceci sans considérer que la figurine a fait un déplacement utilisant du mouvement.

Dans le cas contraire, si la surface du support n'est pas suffisante, elle chute de l'autre côté du support.

Une figurine peut bondir d'une hauteur de 2 pas (inclus) sans avoir à effectuer de test.

Par contre si la figurine veut bondir une hauteur comprise entre 2 et 4 pas (inclus) elle doit réussir un **jet d'Athlétisme** (ou un **jet d'Athlétisme-1** si elle se hâte).

Bonds et sauts héroïques :

Une figurine peut tenter de bondir sur une distance allant de 4 à 6 pas en se hâtant.

Pour ce faire, elle doit en outre obtenir un Succès total au **jet d'Athlétisme-1** correspondant (Résultat pair inférieur ou égal à la valeur d'Athlétisme-1).

Si elle échoue (échec total ou partiel), elle ne bondit pas.

Si elle a un succès partiel (Résultat impair inférieur ou égal à la valeur d'Athlétisme) elle effectue quand même un bond de 4 pas, ce qui peut entraîner une chute sur une hauteur augmentée de 4 pas.

De même une figurine peut tenter de sauter sur une distance allant de 6 à 9 pas en se hâtant.

Pour ce faire, elle doit en outre obtenir un Succès total au **jet d'Athlétisme-1** correspondant (Résultat pair

inférieur ou égal à la valeur d'Athlétisme-1). En cas d'échec ou de succès partiel elle chute du milieu entre le début et l'arrivée souhaitée du saut.

Escalade/Descente :

Une figurine peut escalader une paroi verticale ou très pentue sur une distance égale à son mouvement de 6 pas au maximum (x1,5 si elle se hâte).

Elle ne peut s'arrêter en plein milieu de la paroi.

Elle doit donc avoir la quantité de déplacement nécessaire pour escalader la paroi en un tour si elle veut le faire.

On la positionne ensuite en équilibre sur le support sur lequel elle est montée si la surface du support est suffisante, ceci sans considérer que la figurine a fait un déplacement utilisant du mouvement.

Dans le cas contraire, si la surface du support n'est pas suffisante, elle chute de l'autre côté du support.

Davios a un mouvement de 6 pas. Il se trouve en bas d'une paroi haute de 8 pas.

Comme cette valeur est supérieure à son mouvement il ne peut escalader la paroi à moins de ne le faire en se hâtant.

Si la distance le lui permet, la figurine doit réussir un **jet d'Athlétisme+1** pour escalader la paroi.

Si elle réussit elle est alors positionnée en haut de la paroi.

Si elle échoue elle considère la paroi comme terrain difficile. Elle se retrouve en haut de la paroi si son mouvement le lui permet, elle reste en bas sinon.

Si elle se hâte pour escalader, c'est un **jet d'Athlétisme** sans modificateur qu'elle doit réussir.

Lorsqu'une figurine se trouve en haut d'une paroi et qu'elle souhaite descendre sans chuter, elle peut tenter une descente. Il s'agit d'une escalade à l'envers et tout se passe exactement de la même manière (distance maximale égale au mouvement, **jet d'Athlétisme+1** pour réussir, possibilité de se hâter en réussissant un **jet d'Athlétisme**)

Par contre si la figurine échoue à une descente elle fait une chute du haut de la paroi et doit donc faire un jet de réception de chute pour éviter de subir des dégâts.

Nage :

Lorsqu'une figurine veut se déplacer en eau profonde, elle effectue un **jet d'Athlétisme+1 échelonné**.

En cas de **succès total** au jet de nage, la figurine peut effectuer son déplacement normalement.

En cas de **succès partiel**, la figurine effectue son déplacement comme si elle était un terrain difficile.

En cas d'**échec partiel** au jet de nage la figurine ne peut plus rien faire de ce tour.

En cas d'**échec total** au jet de réception la figurine subit un point de dégât et ne peut plus rien faire de ce tour.

Une figurine a la possibilité d'effectuer une nage en se hâtant pour se déplacer d'une fois et demi son mouvement mais dans ce cas elle doit réussir un **jet d'Athlétisme échelonné**, sans modificateur donc.

Une figurine en eau profonde peut être la cible d'un tir mais ne peut tirer elle même. Elle peut aussi être engagée en combat par une figurine en eau profonde comme elle.

S'accroupir/Se relever :

Une figurine peut s'accroupir pour passer dans des endroits de hauteur restreinte (0,5 pas) en dépensant 1 pas de son mouvement.

De même elle peut se relever en dépensant à nouveau un pas.

Tant que la figurine est accroupie le terrain compte comme un terrain difficile.

Charge en plongeant :

Lorsqu'une figurine se retrouve au dessus d'une figurine adverse, d'une hauteur de plus de 2 pas, elle peut éventuellement effectuer une charge en plongeant.

Ceci lui donne un avantage certain en combat et des dégâts amplifiés.

Cela se passe exactement de la même manière qu'une réception de chute.

Nous verrons dans la section Combat en mêlée quels sont les conséquences d'un succès (partiel et total) au jet de chute dans le cas d'une charge en plongeant.

Échelle/corde à grimper :

Une figurine peut sans avoir à effectuer de jet grimper ou descendre à une échelle, même en se hâtant. Il en est de même pour le fait de grimper ou descendre à une corde.

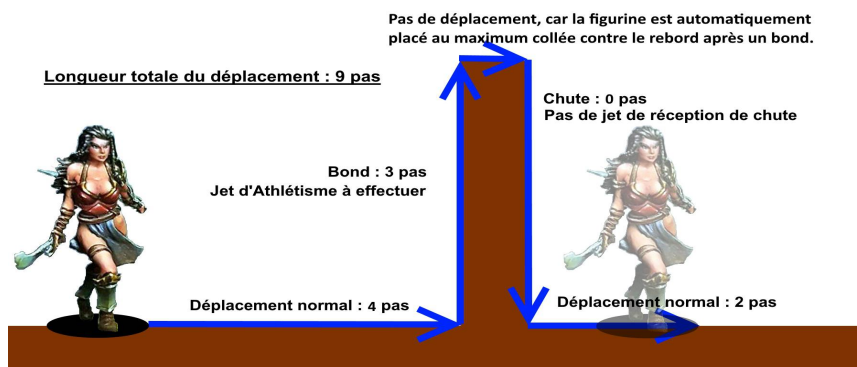
Toutefois la corde compte comme un terrain difficile.

Combinaison de différents mouvements :

Lors d'un même déplacement il est tout à fait possible d'enchaîner mouvement normal, bond, saut et chute par exemple. Un déplacement incliné comme sur le schéma suivant correspond en fait à un bond et à un saut combinés, il faut donc cumuler la hauteur du saut et la longueur du saut pour calculer la distance parcourue.

Chaque déplacement compte dans le calcul du déplacement total, sauf la chute, qui est gratuite en terme de déplacement (voir schéma).

Le total ne doit donc pas dépasser la valeur de Mouvement de la figurine (6 pas en général ou 9 pas, si la figurine se hâte).



Au cours du déplacement présenté sur la dernière image, l'amazone parcourt un total de 9 pas car la chute ne compte pas dans le calcul du total comme nous l'avons vu.

Notez bien que dans le cas de **déplacements combinés indissociables** (c'est à dire que la figurine ne pourrait pas s'arrêter entre les deux sans chuter), on se retrouve à devoir effectuer plusieurs jets d'Athlétisme (normaux, modifiés, échelonnés, etc) pour savoir si la figurine a réussi ses déplacements ou non. C'est le cas par exemple d'un saut et un bond au dessus du vide pour atteindre un promontoire.

Dans ce cas, si il y a un échec à un des jets d'Athlétisme, on considère que le déplacement total est un échec et qu'il y a eu échec à tous les jets. Ceci qui permet de déterminer facilement le point de départ d'une éventuelle chute.

Despina était devenue une athlète accomplie, une Spartiate disciplinée, experte dans le maniement de la lance et de l'épée. Mais en elle bouillait toujours cette rage contre les dieux. Puis l'Age des hommes advint, les dieux manquant à leurs devoirs sur terre, et cela conforta la jeune guerrière dans sa colère. Elle les rendaient coupables de tous les maux qui l'accablaient, elle ainsi que sa cité désespérée. Elle décida donc de partir à l'aventure pour se venger des dieux et empêcher leur retour.

Aussi insensé que paraissait son projet, elle réussit au cours de ses pérégrinations en terre lointaine à convaincre deux mythiques amazones d'y adhérer. Ces deux jeunes guerrières, prénommées Asylea et Keldya, étaient les seules survivantes d'un groupe d'amazones parti à la recherche d'Ichor. Elles aussi avaient perdu la foi dans les dieux depuis que toutes leurs sœurs avaient été décimées par une bande de païens nordiques. Et la verve, la détermination et le charisme de la belle Spartiate eurent prise sur les amazones immédiatement.

C'est lors d'un voyage vers l'orient que le groupe eut l'occasion d'affronter des tribus des steppes en quête du retour des dieux. Lors de ce combat, la Réceptacle des barbares fut épargné afin de servir le groupe.

Femmes toutes les deux, Despina et elle nouèrent une sorte de compréhension mutuelle, malgré leur différences culturelles et le fait que la Réceptacle était devenue la prisonnière de la première. Despina avait surnommé la Réceptacle Callista, afin que cela fasse plus grec et cette dernière était devenue sensible à la détresse et à la colère de la jeune spartiate, et la comprenait.

Le destin mit bientôt sur leur chemin un autre renégat, avide de vengeance envers les dieux, et qui fuyait les siens. L'exotique guerrier nippon sans maître, Hiro-Kato, un ronin tueur de démons passé maître dans l'art du sabre trouva l'amour dans le regard de Keldya la belle amazone et lui jura fidélité. Il avait lui aussi perdu son maître lorsque de cruels dieux de son Panthéon avaient décidé de le sacrifier. Et il serait l'homme fort qui protégerait sa compagne et ses amies. Œil pour Œil, Dent pour Dent, telle était la loi du Talion en vigueur à l'Age des hommes et les dieux cruels n'avaient qu'à bien se tenir.

Combat et tir :

Figurines engagées :

Lorsqu'une figurine passe à moins de 0,5 pas d'une figurine adverse, on considère que les deux figurines sont engagées l'une avec l'autre. On dit que la figurine s'étant déplacée a effectué une charge (ou aussi qu'elle a engagé la figurine adverse).

Une figurine ne peut se désengager du propre vouloir de son joueur à moins d'effectuer un Désengagement (voire plus tard).

Tant qu'elle est engagée elle ne peut donc plus se déplacer.

Les seules actions qu'elle peut alors effectuer est de Combattre en mêlée ou de Se désengager.

Nous allons voir ces Actions maintenant.

Combat en mêlée :

Lorsqu'une figurine engagée avec une figurine adverse effectue une action de combat en mêlée, on effectue un **jet de Combat en opposition** pour les deux figurines.

Chaque figurine lance un D6, ajoute la valeur de sa caractéristique Combat ainsi que certains modificateurs circonstanciels.

Modificateurs circonstanciels :

La figurine est en hauteur de 0,5 pas ou plus par rapport à la figurine adverse : +1

La figurine est chargée et a couru ce tour ci : -1

La figurine a chargé et a couru ce tour ci : +1

La figurine est En difficulté : -1

Si **les deux résultats sont égaux**, aucune des deux figurines ne subit de dégât et chacune est éloignée d'une demi pas (0,5 pas) l'une de l'autre (dans la mesure où l'environnement le permet).

Si **un résultat est supérieur à l'autre**, le perdant (celui qui a obtenu le plus petit score) doit effectuer un **jet d'Armure échelonné**, éventuellement modifié par l'arme de l'adversaire.

Jet d'Armure :

Le **jet d'Armure échelonné** s'effectue donc en lançant un D6 dont on compare le résultat à l'Armure du perdant.

Si le résultat est **inférieur ou égal et pair**, c'est un succès total et le perdant ne subit **aucun dégât**.

Si le résultat est **inférieur ou égal et impair**, c'est un succès partiel et le perdant ne subit aucun dégât mais se retrouve **En difficulté**.

Si le résultat est **supérieur et pair**, c'est un **échec partiel** et le perdant subit un **dégât normal** (nous verrons dans Catégorie d'armes et dégâts à quoi cela correspond).

Si le résultat est **supérieur et impair**, c'est un **échec total** et le perdant subit un **dégât critique**.

Davios l'Hoplite le Berzerker effectue un combat contre Théodore le Gladiateur.

Tous les deux ont la même valeur de Combat, à savoir 5, mais comme Théodore a couru ce tour ci, ce dernier subit un modificateur de -1 à son jet de combat.

Théodore obtient 2 au jet de D6 pour un total de 6 après modification et Davios obtient 3, pour un total de 8.

*Davios remporte donc le combat et Théodore doit effectuer un jet d'armure.
Sa valeur d'Armure est de 3. Il lance un D6 et obtient 4, ce qui correspond à un échec partiel.
Théodore subit donc un dégât normal.*

Figurine En difficulté :

Comme nous l'avons vu, une figurine **En difficulté** l'est après avoir obtenu à un **succès partiel à un jet d'Armure ou une chute**, elle subit alors un modificateur circonstanciel de -1 au jet de combat.

Une figurine **qui devient En difficulté après un combat en mêlée**, subira le malus de En difficulté au prochain jet de combat qu'elle effectuera avec une figurine adverse car elle ne peut Se désengager tant qu'elle est En difficulté.

Si elle n'est pas à nouveau mise En difficulté suite au deuxième Jet de combat, elle se comporte à nouveau normalement.

Une figurine **qui devient En difficulté après un tir, une chute ou tout autre raison (autre qu'un combat en mêlée)** mais qui n'est pas engagée le reste tant qu'elle n'a pas consacré une action (**de déplacement ou autre**) à se rétablir, action pendant laquelle elle ne fait rien d'autre.

Davios a triomphé, non sans peine, du gladiateur et celui ci gît sur le sol, terrassé par la puissance des coups de l'Hoplite.

Mais alors que le guerrier cuirassé se préparait à charger et attaquer un rétiaire et son filet, il reçoit un tir qui le met en difficulté.

Il charge donc le rétiaire mais doit consacrer sa deuxième action à se rétablir au lieu de combattre le rétiaire. Ce qui laisse le temps à un myrmidon de se joindre au combat et de venir soutenir le rétiaire.

Catégorie d'armes et dégâts :

Il existe trois catégories d'armes en ce qui concerne les dégâts qu'elles infligent, les armes légères, moyennes et lourdes.

Chacune inflige des Dégâts correspondant à sa catégorie :

Catégorie d'arme	Dégât normal	Dégât critique
Dégâts légers	1 Point de Santé	1 Point de Santé
Dégâts moyens	1 Point de Santé	1D3 Point de Santé
Dégâts lourds	2 Point de Santé	2D3 Point de Santé

Dégâts et Santé :

Une figurine qui subit des dégâts perd autant de points de Santé qu'indiqué par les dégâts.

Cela peut être noté directement sur la carte de profil en cochant les cases correspondantes (de droite à gauche).

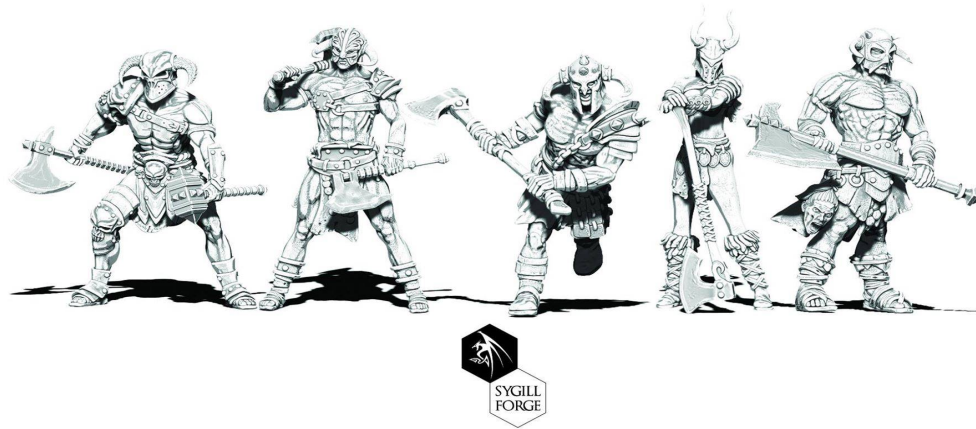
Règle optionnelle : Figurine gravement blessée

Lorsque sa Santé atteint Un, la figurine est dite **Gravement blessée**, et voit toutes ses caractéristiques réduites de 2 (jusqu'à une valeur minimale de 1), hormis sa caractéristique d'Armure et bien sûr sa Santé.

Lorsque sa Santé atteint Zéro, la figurine est dite **Hors de combat, éliminée** et est retirée de la table.



Saxons



Désengagement :

Au lieu de combattre lors de son activation, une figurine engagée avec une figurine adverse peut utiliser son action pour essayer de se désengager, ceci à condition de ne pas être En difficulté.

On lance alors un D6 pour chaque figurine engagée, auquel on ajoute la valeur de la caractéristique **Initiative**.

Si la figurine cherchant à se désengager remporte ce jet de désengagement, elle peut s'éloigner et se déplacer comme bon lui semble.

Sinon elle peut aussi s'éloigner et se déplacer comme bon lui semble.

Mais dans ce cas elle doit subir au préalable une Attaque d'opportunité de la part de chacune des figurines avec lesquelles elle était engagée.

Nous allons maintenant voir en quoi consiste une Attaque d'opportunité.

Attaque d'opportunité :

Une attaque d'opportunité est une attaque où seul le défenseur peut subir des dégâts.

Procédez de la même manière qu'un combat normal mais si c'est celui qui effectue l'attaque d'opportunité qui perd, il ne subit aucun dégât (il n'est donc pas nécessaire de faire le jet d'Armure dans ce cas).

Combat multiple :

On parle de combat multiple lorsqu'au moins une figurine d'un camp est engagée avec plusieurs figurines adverses.

Le principe est alors de partager les figurines en groupes de telle sorte qu'aucune figurine ne se retrouve sans figurine adverse dans son groupe.

C'est le joueur du camp en surnombre qui détermine les groupes en question.

Une fois ces groupes déterminés, on doit se retrouver avec des groupes d'une figurine du camp en sous-nombre contre plusieurs du camp en surnombre.

Lors d'un combat entre deux figurines adverses, la figurine du camp en surnombre bénéficie alors à son jet de combat d'un **modificateur circonstanciel de +1 par figurine alliée** du même groupe qu'elle.

Davios est donc maintenant en combat contre un rétiaire et un myrmidon.

Du fait que chacun des deux gladiateurs ai un allié en plus de lui même, engagé avec Davios, chacun bénéficie d'un bonus de combat de +1.

Charge en plongeant :

Comme nous l'avons vu, une figurine qui effectue une charge en plongeant se comporte exactement comme si elle se réceptionnait d'une chute.

C'est donc automatique si la hauteur est inférieure ou égale à 4 pas, et nécessite un jet d'Athlétisme si la hauteur est supérieure à 4 pas.

On dit qu'elle a réussi sa charge en plongeant si elle obtient un succès partiel ou total à ce jet de réception de chute.

Les effets de la chute s'appliquent normalement.

Les conséquences de la réception de chute s'applique normalement.

Mais si elle a réussi sa charge en plongeant, elle gagne un bonus de +2 au Combat pour sa prochaine phase de combat.

De plus les Dégâts de son arme sont augmentés d'un cran, par exemple des Dégâts légers deviennent des Dégâts moyens, des Dégâts moyens des Dégâts lourds et des Dégâts lourds deviennent des Dégâts extra-lourds.

Dégâts extra-lourds	4 Point de Santé	2D6 Point de Santé
---------------------	------------------	--------------------

Agapios se tenait au milieu des ruines de ce qui 30 minutes plus tôt était encore un temple censé contenir l'urne du tonnerre. Hephos le lui avait dit avec la certitude qu'il avait toujours après une de ces visions. Mais cette fois-ci il s'était trompé, il n'y avait trouvé qu'un groupe de saxons prêts à les accueillir. Elenos et Spilios étaient tombés rapidement sous les flèches de ces barbares.

Agapios se précipita pour défaire ces êtres sans honneur, son mouvement aussi rapide et assuré qu'à son habitude, souriant quand les deux derniers s'écroulèrent sous sa lance. Se retournant satisfait vers Othona, restée en retrait afin de protéger son prêtre, il vit l'énorme hache du chef barbare décapiter sa belle. Sa lance traversa de part en part cette monstruosité barbare et ses yeux ne purent quitter le regard d'Othona qui lui demandait pourquoi...

Pourquoi courir après l'Ichor, ce sang des dieux, leur écharde... Cela lui rapporterait-il quelque chose, autre chose que la mort et la souffrance... Il fixa le prêtre et les deux derniers saxons blessés. « Hephos, soigne ces deux-là, il me faut des hommes, le destin m'appelle ». Le sang des dieux. Oui il y aurait du sang, celui de tous ces fous pour croire en ces divinités disparues...

Ailleurs, Zeus regardait la scène, Hadès arrivant dans son dos, lui souffla à l'oreille « Tu as encore perdu un de tes fils aujourd'hui ». Dans sa tête, il ne put s'empêcher de penser "Et encore un que je peux m'approprier !"

Tir :

Pour qu'une figurine puisse tirer sur une figurine adverse il faut qu'elle ai une ligne de vue réelle (les lignes de vue sont à 360°) sur la figurine cible.

La cible doit en plus être à portée de l'arme de tir utilisée, c'est à dire se trouver à une distance inférieure ou égale à la valeur de portée indiquée sur la carte de Profil de l'arme de tir. Les distances se mesurent de bord de socle à bord de socle. En outre le tireur ne doit être engagé avec aucune figurine adverse et la cible ne doit être engagée avec aucune figurine alliée du tireur.

Notez bien qu'on a une ligne de vue réelle entre deux figurines lorsqu'on peut tracer une ligne droite entre deux points quelconques de chaque figurine sans qu'aucun obstacle ne se trouve sur cette ligne droite.

Pour procéder au tir on effectue un **jet de tir**.

Pour cela on lance un D6 pour le tireur et la cible.

On ajoute la valeur de la caractéristique **Adresse** du tireur et de la cible. Il s'agit d'un jet d'opposition.

On ajoute alors les Modificateurs circonstanciels suivants :

Pour le **tireur** :

-a visé (ne bouge pas cette activation-ci et ne recharge pas son arme) : +1

-est en plein bond, saut, chute : -1

Pour la **cible** :

- se trouve à portée longue (plus de la moitié de la portée de l'arme) : +1
- est dissimulée (un obstacle au moins se trouve sur la trajectoire du tir et cache partiellement la cible) : +1
- est à couvert (la cible est au contact d'un élément qui la cache du tireur à plus de 50%) : +2
- a couru, bondi, ou sauté lors de sa dernière activation : +1

Si le résultat obtenu par la cible est supérieur ou égal au résultat du tireur le tir a échoué et rien ne se passe.
Si le résultat du tireur est supérieur à celui de la cible, le tir a touché et on effectue alors un jet d'Armure échelonné pour la cible qui se déroule exactement comme en Combat en mêlée.

*Malheureusement pour le joueur grec Davios n'a pas survécu à son combat contre les deux gladiateurs.
Mais bien décidé à venger son frère d'arme, Jelena l'archère ajusta le rétiaire et effectua un tir.
Chacun des deux protagonistes du tir lança un D6 et ajouta sa valeur de caractéristique d'Adresse. Jelena obtint 8 tandis que le rétiaire obtint le même score.
Comme le score de Jelena ne dépassait pas celui du rétiaire, le tir échoua et aucun dégât ne fut infligé.
Par Zeus, ce n'était que partie remise !*

Armes de jet :

Les armes de jet sont des armes de tir un peu particulières, vu qu'elles ne peuvent être tirées qu'une seule fois. Elles disposent sur leur profil de l'attribut Jet avec leur portée indiquée entre parenthèses.

Mais elles peuvent être récupérées par leur tireur.

Une fois tirée, placez un jeton représentant l'arme en contact socle à socle la cible, que le tir ait réussi ou non (on considère que dans tous les cas il n'a pas atterri bien loin).

Le tireur peut alors récupérer son arme en se plaçant en contact socle à socle avec elle et en dépensant une action.

Notez bien qu'une figurine sans arme ne peut pas faire de dégât à un adversaire. En cas de victoire de la figurine à un jet de combat, on s'arrête là.

Posture d'alerte :

Une figurine peut utiliser sa deuxième action pour se mettre en Posture d'alerte.

Une figurine en Posture d'alerte a la possibilité d'effectuer un tir ou un déplacement de tout son mouvement en dehors de son activation.

Si une figurine adverse passe **en vue** de la figurine en Posture d'alerte et à une **distance inférieure ou égale à son Mouvement** (en général 6 pas rappelons le), la figurine en Posture d'alerte a la possibilité de l'engager.

Elle ne peut pas le faire si une des deux conditions n'est pas remplie.

Par exemple si la figurine adverse passe d'un couvert à un autre, il faut le faire entre les deux couverts. La figurine adverse est donc arrêtée là où on souhaite l'engager, puis la figurine en posture d'alerte est déplacée de sorte à engager la figurine adverse.

Si une figurine adverse passe **en vue** de la figurine en Posture d'alerte et à une **distance inférieure ou égale à la portée d'une de ses armes de tir** éventuelles (qui doit être chargée à ce moment là), la figurine en Posture d'alerte a la possibilité d'effectuer un tir sur la figurine adverse.

Afin de s'éloigner de ses dangereux adversaires gladiateurs, Jelena a reculé et s'est mise hors de portée de charge.

Comme deuxième action, comme les gladiateurs étaient hors de portée de l'arme de Jelena, celle-ci se mit en posture d'alerte.

Ainsi si l'un d'eux s'approchait un peu trop près, il se prendrait une flèche entre les deux yeux.

Lorsqu'une figurine adverse doit passer en vue d'une figurine en posture d'alerte, le joueur contrôlant la figurine adverse doit alors annoncer ce qu'elle prévoit de faire (par exemple, déplacement puis tir puis fin du déplacement).

Le joueur contrôlant la figurine en alerte annonce alors à quel moment il décide de tirer et le tir est effectué à ce moment là (de même pour une situation où il veut charger la figurine adverse).

Il se peut que le tir de la figurine adverse ait lieu en même temps que le tir adverse, par exemple dès que les

deux figurines ont une ligne de vue l'une sur l'autre.

Auquel cas chaque joueur lance un D6 et ajoute la caractéristique **Initiative** de sa figurine pour savoir qui agit en premier (il s'agit bien entendu de la figurine ayant obtenu le plus haut score qui agit en premier, à départager au D6 en cas d'égalité).

Notez bien qu'en fonction du moment choisi pour tirer par le joueur contrôlant la figurine en posture d'alerte, les modificateurs de tir peuvent changer en fonction des couverts et obstacles sur la ligne de tir.

Nagaka venait de tuer le dernier Oni qui avait pénétré dans le palais du Shogun le seigneur de guerre. Il avait le pied sur sa tête encore sanglante et le katana à la main et il contemplait le carnage. Les samouraïs gisaient au milieu des démons cornus et l'ultime réceptacle présent sur le territoire nippon était au sol le ventre ouvert, les entrailles dégoulinantes telles des serpents bougeant sur le sol en bois humidifié désormais par un liquide rouge écarlate. Lui, Nagaka, le héros d'Aki Kasuza était arrivé trop tard et avait failli... Désormais la forge avait disparue et le réceptacle tué. Il pensa un instant que l'honneur exigeait le rituel du seppuku, mais il se souvint alors de l'oracle qu'un moine bouddhiste lui avait donné lors de son dernier voyage en Chûgoku (le pays du milieu) : " Tu devras prendre la route vers les terres du soleil couchant et avec des compagnons de fortune et trouver la forge majeure et un réceptacle pur, mais nombre de braves te disputeront cet objectif car les dieux sont capricieux et jaloux"...

Nagaka repartit aussitôt, sans un regard derrière lui pour le champ de bataille fumant et les charognards au travail. Il gagna rapidement son village dans la péninsule de Bôsô et prépara son voyage, en regroupant autour de lui un groupe des meilleurs bushi, des guerriers vétérans de l'Aki. Son ami Hakira le fameux rônin serait du voyage. Indépendant, celui-ci ne reconnaissait plus aucun seigneur depuis le viol et la mort de sa femme alors qu'il était en campagne militaire. Toutefois, Nagaka faisait exception à ses yeux, car il était le seul à l'avoir compris et pleuré sur la tombe de sa tendre et jeune épouse.

Après plusieurs semaines de navigation, le clan de Nagaka, constitué de dix bushi, d'Hakira et de Haruto le général bushi ami et conseiller du héros, arriva en Chûgoku. Nagaka, retrouva le moine de Shaolin, Mo, qui était déjà prêt à le suivre dans l'aventure. le groupe se mis en marche vers l'Ouest.

Le voyage de plusieurs mois fut éprouvant pour la troupe, mais surtout pour Nagaka qui sentait que le temps était compté et qu'il fallait qu'il agisse avant les dieux et leurs démons. Le groupe arriva donc dans les froides plaines du pays hyperboréen. Terres de légendes, Mo en connaissait quelques récits de part des écrits grecs...



Déroulement d'une partie :

Dans *ICHORIA : l'Age des hommes*, il est tout à fait possible de jouer une partie sur le pouce, avec deux groupes de Héros composées spécialement pour l'occasion, ou bien de mener une longue campagne trépidante avec le même groupe de Héros. Nous allons voir maintenant comment un joueur peut se constituer son groupe de Héros pour un cas ou pour l'autre.

Constitution d'une bande de Héros affiliés à une faction :

Au cours de l'Age des hommes, comme les dieux se sont retirés de la terre, les seuls traces restantes de leur pouvoir et influence se trouve dans leur sang, l'Ichor cristallisé, qu'ils ont perdu au cours des grandes batailles qu'ils ont menées sur le sol terrestre.

C'est donc avec ces **cristaux d'Ichor (en abrégé CI)** que le joueur va pouvoir recruter des Héros, les doter de puissantes armes magiques et capacités spéciales.

Pour chaque Héros il existe un profil de base, représenté par sa carte et des améliorations optionnelles, elles aussi représentées par leur cartes.

Ces améliorations optionnelles correspondent à des armes spéciales mais aussi à des capacités spéciales. Toutes les cartes, que ce soient les profils, ou les améliorations optionnelles, ont un coût en cristaux d'Ichor.

Lorsque le joueur créé son groupe (aussi nommé indifféremment bande) de Héros, il dispose d'une certaine réserve de départ de cristaux d'Ichor avec lesquels il peut recruter des Héros et les doter d'améliorations.

Une bande doit comporter au moins quatre figurines, dont un **Réceptacle** (seule figurine de la bande à avoir la règle Réceptacle), et au maximum 6 figurines, toutes issues de la même faction.

Notez bien que les figurines couplées (comme les Héros accompagnées d'un animal) ne comptent que comme une seule figurine pour ces minimum et maximum.

Une des figurines de la bande doit être désignée comme Élu des dieux tutélaires, ce qui lui conférera des propriétés spéciales en partie, que l'on verra par la suite.

Cet Élu des dieux tutélaires est celui qui, le plus, a les faveurs et l'attention du Panthéon de sa faction et est considéré comme **Chef de la bande**.

Les autres sont appelés **Compagnons**.

La bande de faction bénéficie en outre d'une ou plusieurs Capacités spéciales de faction (précisé sur la carte Règles de Faction correspondante).

Pour une partie unique, sur le pouce, la réserve de cristaux de sang dont dispose le joueur pour se constituer son groupe de Héros est de **250 CI**.

Une bande de faction peut recruter, en lieu et place d'un de ses Compagnons, un **mercenaire issu de n'importe quelle faction**, au coût normal indiqué sur son profil. Ce mercenaire ne peut être une figurine dotée de la règle Réceptacle. Il ne peut faire d'Actes de Foi et n'est pas soumis à la Frénésie du Talion. Sa perte ne compte pas dans les 50% nécessaire au déclenchement de la Frénésie du Talion.

Les premiers morts arrivèrent lors d'une rencontre avec une troupe de sauvages esclavagistes. Vêtus de peaux, comme des animaux et puant, un groupe de guerriers gigantesques descendaient le fleuve avec à son bord des esclaves et notamment un groupe de femmes et d'enfants. Hakira remarqua malgré la distance une femme ligotée par les mains à un mat, nue, pendant dans le vide et visiblement flagellée. Les lignes de sa musculature laissées entrevoir une femme jeune et habituée à l'action. Cela en était trop pour le rônin qui supplia Nagaka d'intervenir ou de le laisser agir seul. Nagaka observa le navire de bois à la voile carrée unique. Sa proue arborée une tête de dragon, symbole de force. Le combat ne serait pas facile, il hésitait. Haruto intervint et conseilla à Nagaka de passer le chemin et de continuer la route, ils n'étaient pas sur leur domaine et ses sauvages ne les avaient pas offensés. Hakira allait sortir son katana quand Mo le retint. Il prit la parole après que Nagaka le prie : "je sens qu'un réceptacle fait partie de ce groupe d'esclaves". Cela suffit à Nagaka pour le décider, le signe attendu était là et le groupe d'orientaux suivi le bateau à distance jusqu'à ce qu'il fasse une halte au bord de la berge.

L'honneur interdisait à Nagaka d'attaquer les sauvages par surprise. Plaçant ses guerriers, il s'avança avec Mo à la rencontre des esclavagistes et de leur chef. Celui-ci un guerrier barbu énorme et très grand, recouvert de cuir et de fer s'avança armés d'un bouclier rond et d'une énorme hache. Mo s'adressa en grec à l'homme, qui fit venir un esclave afin de traduire. "Le seigneur Nagaka vous salut, il souhaite acheter des esclaves présents sur votre navire". Le rustre rugit et l'esclave tremblant traduit : "Sales chiens d'orientaux, ces esclaves ne sont pas à vendre, ils sont le cadeau et le bon plaisir de notre chef Sigurd". L'insulte fut comme un appel à l'action pour Nagaka qui se sentit offensé, il jeta une dague dans l'œil du guerrier et d'un revers de katana l'égorgea. Mo prêt à l'action sauta sur le colosse pour en faire un bouclier, pour lui et son seigneur, contre la pluie de flèches que les sauvages envoyèrent sur eux. Le combat fut très violent mais assez bref. Les bushi se ruèrent à l'assaut du bateau. Hakira, pendant ce temps s'était glissé dans l'eau et avait escaladé le navire par l'arrière. C'est ainsi qu'il arriva seul sur le pont au milieu de la bataille et détourna les archers de leur macabre besogne. Le ronin rugit et un katana d'une main et un wakizashi de

l'autre se rua afin de sauver la belle prisonnière. sur son passage les mains et les gambes tombaient dans un flot de sang. Haruto coupa un sauvage en deux avec son no-dachi et observa la course du ronin. Amusé celui-ci se dépêcha de le rejoindre avant qu'il se fasse submerger par le nombre.

Constitution d'une bande de la Faction renégate :

Les Héros de la faction renégate rejettent les dieux et veulent les empêcher de revenir sur terre. Ils ont donc capturé un Réceptacle et utilisent son savoir .

Celui ci, que l'on appelle alors **Martyr**, obéit entièrement à la bande dont il est prisonnier, les dieux ont des voies étranges et nombreuses.

Comme dans le cas d'une bande affiliée à une faction, un des Héros de la bande doit être désigné comme **Chef**.

Outre le Martyr (seule figurine de la bande à avoir la règle Réceptacle) et ce Chef, la bande doit comporter entre deux et quatre **Acolytes** (l'équivalent des Compagnons).

Toutes ces figurines peuvent provenir de n'importe quelles factions.

Ainsi un Chef Grec peut diriger une bande constitué d'un Martyr Égyptien, d'un Acolyte Viking et d'un autre Acolyte Grec par exemple.

Notez bien que contrairement à une bande affiliée à une faction et donc à un Panthéon, une bande de faction renégate n'a pas de Capacité de faction.

Pour une partie unique la réserve de cristaux d'Ichor dont dispose le joueur pour se constituer sa bande de Héros de faction renégate est de **250 CI**, comme dans le cas d'une bande affiliée à une faction.

De même une bande renégate peut recruter un **mercenaire issu de n'importe quelle faction** en lieu et place d'un Acolyte sous les mêmes conditions qu'une bande de faction.

A la recherche de l'Ichor, le Sang des dieux :

Au cours de l'Age des hommes, un des seuls rares moyens pour les hommes de retrouver le contact avec les dieux et d'en sentir la puissance est de chercher les cristaux d'Ichor, que l'on trouve en certain endroits où les dieux se sont battus entre eux sur terre.

Ainsi les Héros peuvent retrouver la puissance des dieux et gagner eux mêmes en avantages divers tels que armes magiques ou capacités spéciales.

Sur la surface de jeu, sont disposés avant la partie des pions représentant les cristaux de sang des dieux présent dans la zone (nous verrons plus tard comment cette surface de jeu est préparée).

Pour ramasser un fragment de cristal d'Ichor, une figurine doit se placer au contact du pion et dépenser une action pour le récolter.

Si le Héros qui a récolté des cristaux d'Ichor décède, ces cristaux tombent à l'endroit où le héros est décédé. Ils peuvent ensuite être récupérés par un autre Héros. Lorsqu'un Héros avec des cristaux d'Ichor sort de la table, ces cristaux appartiennent définitivement au joueur contrôlant le Héros. En fin de partie, tous les cristaux d'Ichor portés par les Héros d'un joueur sont attribués au joueur.

Notez bien que tous les fragments de cristaux d'Ichor n'ont pas tous la même taille et correspondent à différents nombre de cristaux d'Ichor.

Ceci rend plus stratégique certains fragments et intensifie la lutte pour la récolte de ces fragments.

Les cristaux d'Ichor ainsi obtenus pourront être alors utilisés pour déterminer qui est le vainqueur de la partie.

Dans le cadre d'un jeu en campagne, ils seront aussi utilisés pour ressusciter les Héros morts au combat ou améliorer les survivants entre parties.

Les fracas des combats se turent lorsque Nagaka décapita les deux derniers guerriers aux caques cornus qui avaient osé le défier. Il reprit son souffle et après une prière de remerciements aux ancêtres et aux bons esprits contempla la bataille. Haruto essuyait son no dachi sur des cadavres près d'Hakira. Il avait son armure ensanglantée et plusieurs flèches étaient encore plantées dans le cuir épais. Hakira blessé légèrement par une entaille au côté saignait légèrement à travers sa cotte de mailles. Il avait déjà dans ses bras la belle étrangère qu'il détachait de son calvaire. Cela réjouit le cœur de Nagaka et malgré quelques entailles aux visages qui le meurtrissaient, il sourit à la scène. Par contre, des dix bushi compagnons,

Nagaka remarqua qu'il n'y en avait plus qu'un seul debout : Sansuke. De lourdes pertes, Haruto avait raison de se méfier de ces sauvages. Ils s'étaient battus comme des démons et ils étaient plus du double d'eux. Nagaka se déplaça rapidement près de Mo qui se trouvait déjà au milieu des esclaves. Le moine aussi fort qu'un guerrier avait contribué largement à la victoire grâce à ses techniques de combat au bâton. Mo s'occupait d'une esclave qui semblait malade. Les étoffes légères et transparentes de la jeune femme laissait entrevoir les courbes sensuelles de son corps parfait. Ses traits trahissaient une origine hyperboréenne tout comme la noirceur de ses cheveux. Par contre nul doute que celle-ci souffrait d'un mal mystérieux car ses yeux révulsés étaient blancs. Mo s'adressa à son seigneur inquiet : "il s'agit du réceptacle, les esclaves m'ont dit qu'il y a plusieurs jours qu'elle était ainsi".

Nagaka regarda les esclaves que Sansuke libérait. Des femmes, des enfants et quelques hommes. Parmi ceux-ci, il remarqua un grand et musclé celte au visage complètement défiguré et balafré. Il croisa son regard, fier et intense et se dit qu'il devait s'agir d'un guerrier redoutable vu les chaînes qui l'entravaient. Il donna ordre de le libérer. La jeune femme que tenait Hakira retrouva des forces après avoir bue. Le ronin s'était empressé de la couvrir d'une cape en jetant des regards jaloux autour de lui. La femelle était d'origine de contrées plus au Sud, au bord d'une mer noire. Elle arborait sur son corps des tatouages et parlait grec. Elle dit à Mo plus tard être une guerrière amazone. Cela n'évoqua rien pour Nagaka, mais les femmes guerrières existaient dans sa province même si en général s'était plutôt des espionnes et des assassins. Vu son état, il se dit qu'elle méritait une fois reposée d'appartenir à son clan. Nul doute qu'une femme qui avait supporté autant de meurtrissures et d'humiliations devait être forte.

Fin de partie :

Lors d'une partie il n'est pas possible pour un groupe de Héros d'abandonner avant que tous les fragments de cristaux d'Ichor n'aient été récoltés ou qu'un quart du groupe au moins n'ait été éliminé.

Lorsqu'un joueur abandonne, la partie est terminée.

On procède alors au calcul du nombre de cristaux d'Ichor récoltés par chaque joueur.

Celui qui en a obtenu le plus est déclaré vainqueur.

Cette condition de victoire est modulée dans les parties avec scénario où le scénario indique explicitement quelles sont les conditions de victoire correspondantes.

Frénésie du Talion :

La Loi du Talion est une des lois les plus anciennes de l'humanité et consiste en la réciprocité du crime et de la peine : « Vie pour Vie, Œil pour Œil, Dent pour Dent ». Ainsi un crime serait vengé par la mort du criminel, une blessure par une blessure.

A l'Age des hommes où les dieux ne sont pas là pour faire justice sur terre, les hommes sont ainsi obligés de se faire justice eux même et la Loi du Talion est là pour indiquer comment le faire.

Cela s'applique même aux Héros des différentes factions qui s'affrontent de par le monde pour la recherche d'Ichor.

Lorsque leurs camarades sont tués au combat, ces Héros voient leur rancune augmenter jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus s'empêcher de vouloir venger leurs frères d'armes. Et il semblerait que même absents de la terre, les dieux continuent d'aider ceux qui sont en quête de justice.

Mais une des caractéristiques de la Loi du Talion est qu'elle n'empêche pas en retour une vengeance similaire et elle peut donc déboucher sur des cycles de violence menant à la destruction quasi-totale des deux bandes de Héros.

La loi du Talion qui règne à l'Age des hommes s'incarne dans le jeu lorsque **la moitié ou plus d'un groupe de Héros est éliminée.**

En effet les Héros restant veulent venger leurs congénères et rentrent dans un état de **Frénésie du Talion.**

Dans cet état, les Héros de la bande concernée ont un **bonus de +2 à leur caractéristique Combat et +1 à leurs caractéristiques Adresse et Initiative.**

En outre si ils ont perdu des points de Santé, ils **recupèrent un Point de Santé.**

De plus toutes les figurines de la bande gagnent un bonus de Frénésie du Talion spécifique à la faction (précisé sur la carte **Règles de Faction** correspondante).

Notez bien que ces bonus (Bonus de caractéristique et Bonus de faction de Frénésie du Talion) **ne**

s'appliquent pas aux mercenaires présents dans la bande, qui n'ont cure de venger des Héros qui ne sont pas vraiment des leurs.

De même dans le cas d'une bande de **faction renégate**, seuls **les bonus aux caractéristiques s'appliquent** en cas de Frénésie du Talion. Il n'y a pas de bonus de Frénésie du Talion spécifique à la faction, vu que, a priori, les Héros proviennent de factions différentes.

Par contre un groupe dans l'état de Frénésie du Talion ne peut facilement se résoudre à quitter le combat sans avoir vengé autant que possible ses frères. Si le joueur décide d'abandonner la partie, il doit réussir un jet de Psychisme avec le Chef de la bande (où à défaut le Héros ayant la plus haute valeur de Psychisme si le Chef est Hors de combat) en début de tour.

En cas d'échec la bande continue la partie dans cet état de Frénésie du Talion.

En cas de réussite la partie est finie.

Disposition de la surface de jeu :

Disposition des décors :

Pour un affrontement entre deux joueurs ayant chacun entre 4 et 6 figurines dans sa bande, il est recommandé d'utiliser une surface de jeu carré de 36 pas de côté (90 cm de côté).

Comme il s'agit d'un jeu d'escarmouche la présence de nombreux décors est aussi recommandée. En outre l'aspect cinématique étant important dans *ICHORIA : l'Age des hommes* il est souhaitable de disposer de décors de hauteurs et dimensions variables (rochers, maisons, colonnes, collines, falaises, arbres, etc).



Il faut se rappeler que la distance de 4 pas joue un rôle particulier dans les règles du jeu, c'est la hauteur maximale d'un bond, la distance maximale d'un saut et aussi la hauteur à partir de laquelle une chute devient dangereuse. Rapprocher ainsi des éléments de décors à cette distance permet des trajectoires intéressantes pour les figurines.

Les fragments de cristal d'Ichor :

Sur la surface de jeu, les joueurs disposent des pions symbolisant un fragment de cristal d'Ichor. Il est conseillé d'utiliser des pions distincts par leur taille ou leur symbole pour représenter des quantités différentes de cristaux d'Ichor. Les joueurs se mettent d'accord avant le jeu sur le nombre de cristaux d'Ichor

que représente chaque pion et se partagent équitablement les pions.

Chaque joueur doit les placer dans la moitié de table correspondant à la zone de déploiement de son adversaire. Ils procèdent ainsi à tour de rôle, en plaçant chaque pion à plus de 6 pas de distance des autres pions. Par contre ils peuvent très bien être placés dans des endroits en bord de table.

Il est conseillé pour augmenter le plaisir de jeu de varier les hauteurs auxquelles sont placés les pions. Il est aussi conseillé de les rendre difficiles d'accès afin de créer des points de tensions où auront lieu les combats. Par exemple ils peuvent se trouver au milieu d'un marais qui compte comme un terrain difficile.

Pour une partie standard, il est recommandé de considérer une douzaine de fragments de cristaux d'Ichor en tout, dont 2 fragments contenant chacun 15 cristaux d'Ichor et le reste 5 cristaux d'Ichor chacun.

Déploiement des deux camps :

Le choix du côté de table et le déploiement a lieu après avoir placé les cristaux d'Ichor.

Pour déterminer quel joueur commence à déployer ses héros on lance un D6.

Le joueur désigné par le D6 choisit le côté de table sur lequel il veut se déployer.

Puis il commence à placer un de ses Héros, puis c'est au tour de l'autre joueur d'en déployer un sur le côté de table en face et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Héros soient sur la table.

Une figurine ne peut pas commencer la partie sur un élément de décor, sauf si il est impossible de faire autrement.

La surface de déploiement correspond à un côté de la table sur une bande de 6 pas de large, dans le cadre d'une partie standard. Dans les parties à scénario la surface de déploiement peut être différente et sera précisée dans le scénario.

Points de Foi :

Dans *ICHORIA : l'Age des Hommes*, lorsque des héros d'une faction font une action conforme à la mentalité de leur faction et donc de leurs dieux, des actions dites de prédilection, ils leur rendent hommage et renforcent leur maigre influence sur terre.

Ainsi, par exemple, si un Viking combat ou tire sur un adversaire, ou bien si un Grec effectue un déplacement nécessitant un jet d'Athlétisme, ses dieux tutélaires se trouvent renforcés en puissance et gagnent des Points de Foi. On comptabilise ces Points de Foi avec des jetons qui leurs sont dédiés.

Ces Points de Foi peuvent être ensuite utilisés par les dieux de la Faction pour influencer les actions des héros, contrôler des Personnages Non Joueurs (PNJ), ou même déclencher des puissants effets sur la table.

Mais pour que ces Points de Foi puissent être captés par les dieux du groupe, celle ci doit avoir parmi elle un Réceptacle, qui fait connexion entre les Héros et les dieux.

Si le Réceptacle est mis Hors de Combat, aucune figurine du groupe ne peut apporter de Points de Foi aux dieux tutélaires.

Certains Actes de Foi sont communs à toutes les factions et sont les suivants (ils sont résumés sur la carte Actes de Foi communs) :

-Action olympique (rapporte 1 Point de Foi) : Le Héros effectue une Action olympique chaque fois qu'il réussit un jet d'Athlétisme (qu'il soit normal, modifié ou échelonné).

-Exploit olympique (rapporte 2 Points de Foi) : Le Héros effectue un Exploit olympique chaque fois qu'il réussit un bond ou un saut héroïque.

-Exploit du tireur (rapporte 1 Point de Foi) : Le Héros effectue un Exploit du tireur chaque fois qu'il réussit un tir contre une cible adverse.

-Exploit du combattant (rapporte 2 Points de Foi) : Le Héros effectue un Exploit du combattant chaque fois qu'il inflige des dégâts à une figurine adverse.

-Action d'Esquive (rapporte 1 Point de Foi) : Le Héros effectue une Action d'esquive lorsqu'il arrive à se désengager d'un combat.

-Action de conquête (rapporte 2 Point de Foi) : Le Héros effectue une Action de conquête lorsqu'il arrive à pénétrer la zone de déploiement adverse.

-Grand sacrifice (Rapporte 3 Points de Foi) : Le Héros effectue un Grand sacrifice lorsqu'il tue le Chef de bande adverse.

-Sacrifice ultime (Rapporte 5 Points de Foi) : Le Héros effectue un Sacrifice ultime lorsqu'il tue le Réceptacle adverse.

-Récolte fructueuse (rapporte 1 Point de Foi) : Le Héros effectue une Récolte fructueuse lorsqu'il récolte un fragment d'Ichor.

Ces Points de Foi peuvent être utilisés à n'importe quel moment de l'activation de n'importe quelle figurine (de la bande du joueur ou de la bande adverse) pour effectuer diverses Interventions divines, telles que relance d'un jet de dé, prise de contrôle d'un PNJ, etc

Il est tout à fait possible d'effectuer plusieurs Interventions divines lors d'une seule activation de figurine, à condition bien sûr d'avoir assez de Points de Foi en réserve.

Nagaka reporta à nouveau son attention sur le réceptacle. Mo lui dit qu'il ne savait pas si son état lui permettrait de survivre. Le seigneur samouraï, s'agenouilla alors et prit dans ses bras la frêle jeune femme. Un enfant près de lui dit à Mo que selon les varègues, nom des sauvages, cette femme était une sorcière capable de se transformer en animal et ils l'avaient enchaînée et enfermée durant des jours. Nagaka observa le visage de la femme, sa pâleur, mais aussi la perfection de ses traits, et l'extrême sensualité de ses lèvres. Il n'avait jamais vu un visage aussi beau, et lorsque ses grands yeux bleus comme l'océan s'ouvrirent à lui, son cœur se mit à battre plus fort que pendant la bataille... Arylia ouvrit les yeux et vit son seigneur et maître pour la première fois. Elle sut tout de suite qu'il était l' élu des dieux qu'elle attendait. Elle lui dit sans savoir qu'il ne comprenait pas encore : "la forge majeure se trouve quelque part au delà du fleuve européen, mais je sais où se trouve une forge non loin d'ici, mène nous et je pourrais fabriquer à tes hommes des artefacts puissants..." L'heure du départ sonna... Nagaka contempla son clan, réduit désormais à un ronin, 2 bushi, un moine shaolin, une guerrière amazone et un mercenaire celte. Mais il avait le "réceptacle" à ses côtés, c'était le plus important...

Interventions divines :

Pour être effectuée, chaque Intervention des dieux tutélaires consomme un certain nombre de Points de Foi. Le joueur les dépense alors pour effectuer l'Intervention divine.

Notez bien que même si le Réceptacle de la bande est éliminé, du moment que les Points de Foi ont été accumulés le joueur peut les utiliser pour effectuer des Interventions divines.

Voici la liste des différentes Interventions divines de type **Influence divine** et leur coût en Points de Foi (Ils sont récapitulés sur la carte Influence divine), qui sont communs à toutes les factions :

-Influence du destin : 3 Points de Foi

Cette Intervention divine permet à la figurine de la bande qui est activée de relancer n'importe quel dé (mais un seul) lors d'un jet qu'elle effectue lors de son activation. Cela peut être par exemple un jet de Combat, un jet d'Athlétisme, d'Armure ou même de Dégât. Cette Intervention divine ne peut être effectuée qu'une seule fois pour un même jet de dé.

-Malédiction : 5 Points de Foi

Cette Intervention divine force la figurine de la bande adverse qui est activée à relancer n'importe quel dé (mais un seul) lors d'un jet qu'elle effectue lors de son activation. Cela peut être par exemple un jet de Combat, un jet d'Athlétisme, d'Armure ou même de Dégât. Cette Intervention divine ne peut être effectuée qu'une seule fois pour un même jet de dé.

-Prise de contrôle d'un Personnage Non Joueur : Nombre de Points de Foi égal au Nombre de points de Santé du PNJ multiplié par deux (Santé x2)

Si le PNJ n'a pas déjà été activé ce tour ci (par exemple par l'autre joueur grâce à ses Points de Foi), le joueur active le PNJ ce tour ci et le dirige lors de cette activation.

En outre les dieux de chaque faction peuvent effectuer des Intervention divines spécifiques à leur faction, qui sont indiqués sur les cartes **Interventions de faction** (avec leurs coût en Points de Foi et leurs effets).



Faction renégate et Points de Blasphème :

Ce que nous venons de voir fonctionne pour les factions théistes mais fonctionne un peu différemment pour les bandes de la faction renégate. En effet, comme nous l'avons vu, les membres d'un groupe de renégats ne vénèrent pas les dieux et ne souhaitent pas leur retour. Ils voient chacune de leurs actions de prédilection (les mêmes que les Actes de Foi de leur faction d'origine) comme un blasphème à l'égard des dieux.

Ainsi, à chaque fois qu'un membre du groupe de la faction renégate effectue une action de prédilection (par exemple combattre ou tirer pour un viking, réussir un jet d'Athlétisme pour un grec) il fait gagner à sa bande des Points de Blasphème, ceci tant que le Martyr est présent dans le groupe. Ces Points de Blasphème peuvent être utilisés exactement comme des Points de Foi, à savoir qu'ils permettent d'utiliser les pouvoirs de type Influence divine : Influence du Destin, Malédiction, Prise de contrôle d'un Personnage Non Joueur, où les coûts en Point de Foi sont remplacés par des coûts en Points de Blasphème.

De même qu'il existe des Interventions divines spécifiques aux dieux de chaque faction, il existe des Interventions divines spécifiques aux dieux sombres, qui sont indiqués sur les cartes Interventions des dieux

sombres (avec leurs coûts en Points de Blasphème et leurs effets).

Conflit d'Influence :

Il se peut que les dieux des deux bandes veulent influencer la même action, chacun en leur faveur. C'est le cas, par exemple, lorsque un joueur décide d'effectuer Influence du destin sur un jet de dé d'une de ses propres figurine et que son adversaire déclare vouloir effectuer une Malédiction sur le même jet de dé. Dans ce cas, on dit qu'il y a Conflit d'influence.

En cas de Conflit d'influence, chaque joueur doit dépenser les Points de Foi (ou de Blasphème) correspondant à l'intervention divine en question. Le Joueur décide ensuite secrètement du nombre de Points de Foi (ou de Blasphème) qu'il veut utiliser pour renforcer son Intervention.

Chaque Point de Foi (ou de Blasphème) est alors converti en un D6 que chaque joueur va lancer pour voir si son intervention est plus forte que celle de l'adversaire. On considère alors que chaque résultat supérieur ou égal à 4 qui est obtenu sur un D6 est un succès.

Le joueur qui obtient le plus de succès l'emporte et c'est son Intervention divine qui prend effet.

En cas d'égalité aucune Intervention divine ne prend effet.

Par exemple, le joueur grec choisit d'influencer le jet de tir de l'archère Jelena avec l'intervention Influence du destin. Il dépense donc 3 Points de Foi. Mais son adversaire, le joueur égyptien a décidé lui aussi d'influencer ce même jet de tir avec une Malédiction. Il doit donc dépenser 5 points de Foi, ce qu'il fait. Chacun de leur côté ils prennent un nombre de D6 au minimum égal au nombre de Points de Foi nécessaire pour l'Intervention divine, en l'occurrence quatre dans le cas du joueur grec (il utilise un Point de Foi supplémentaire) et cinq dans le cas du joueur égyptien. Le joueur grec lance sa réserve de dés et obtient 4, 4, 5, et 1. Il a donc 3 succès. Le joueur égyptien obtient 6, 4, 3, 1 et 5, obtenant lui aussi 3 succès. C'est donc une égalité et aucune intervention divine n'a lieu sur ce jet de tir.

Les factions et Panthéons d'Ichoria :

Nous présentons ici des profils génériques propres à chaque faction, que le joueur peut nommer à sa guise et pour lesquels il peut écrire selon son plaisir un historique spécifique afin de les personnaliser.

Les grecs :

Les hellènes, aussi appelés Grecs, sont les habitants de plusieurs cités-états à l'extrême Est de l'Europe. Les contrées sous le contrôle de ces cités-états sont entourées par la mer Égée et la péninsule hellénique est entourée de petite île dont la plus grosse, qui se trouve au sud, est la légendaire île de Crète où naquit le fameux premier exemple de Minotaure. Ce dernier était le fils de la reine Pasiphaé, épouse du roi Minos et d'un taureau blanc envoyé par le dieu des mers Poséidon.

Les peuplades hellènes ont une organisation différentes selon la cité-état dont elles dépendent. Chez les habitants de la guerrière Sparte par exemple, les citoyens sont tous des soldats de métier hors pair et des esclaves ou des serfs s'occupent de l'agriculture. Au sein de la florissante Athènes, où vit la démocratie, les citoyens ont le double rôle de protecteur de la cité et de citoyen, exerçant la vaste panoplie de métiers que l'on peut trouver dans une ville portuaire et ses dépendances agricoles.

Thèbes, Delphes sont parmi autant d'autres cités-états avec chacune leurs spécificités et institutions. Mais les Grecs forment un peuple à l'identité culturelle marquée et la religion est la même dans tout le pays. Les dieux grecs forment un Panthéon complexe, dirigé par Zeus, le dieu de la foudre et ses deux puissants frères, Poséidon, le dieu des mers et Hadès, le dieu des enfers. Le siège du Panthéon s'appelle l'Olympe et c'est là où se réunissent les dieux pour diriger le monde hellène.

Initiateurs des jeux olympiques, un ensemble de compétitions sportives sensés régler sans violence les conflits entre cités-états, les Grecs attachent une très grande importance aux vertus sportives. Malgré cela les cités-états sont souvent en guerre les unes contre les autres, et en conséquent les Hellènes constituent un peuple d'excellents guerriers, bien équipés et bien entraînés à se battre. Le style de bataille préféré des Grecs est le choc des phalanges où chaque guerrier doit coordonner ses attaques avec celles de ses voisins dans une mêlée organisée.

Traits de faction : Bons en combat, bons en athlétisme, profils équilibrés

Capacité de faction : Coordination

Coordination : Une figurine dotée de la règle Coordination confère +1 en Armure à toute figurine de sa bande en contact socle à socle avec elle. Ce bonus est non cumulable dans le cas de plusieurs figurines avec la règle Coordination en contact avec une même figurine.

Hoplite athénien (Achille) :

Athènes la florissante est une cité-état maritime située à l'est de la Grèce, fondée par le Héros Thésée. Elle tient son nom de la déesse protectrice Athéna, la fille de Zeus et qui est sa déesse tutélaire. Une de ses grandes particularités est d'avoir un système politique basé sur la démocratie où chaque citoyen athénien a voix égale au chapitre. Athènes est le centre des plus grands penseurs de la Grèce antique et de magnifiques monuments tels que le Parthénon font resplendir la cité.

Ses citoyens sont des commerçants, des artisans ou des agriculteurs et seuls ceux qui ont les moyens de se payer le fameux équipement d'un Hoplite avec sa lance, son bouclier et sa cuirasse sont obligés de défendre la cité. Bien que la discipline y soient aussi développée que dans la plupart des armées des cités grecs, les valeurs d'audace et de bravoure individuelle des Athéniens se retrouvent dans le style de combat des Athéniens. L'hoplite athénien est donc un bon combattant, courageux et prompt à briller au combat.

Nom : Hoplite athénien	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	2	3	4	3	4	3

Équipement : Épée

Capacités : Bouclier, Coordination



Hoplite spartiate (Léonidas) :

L'illustre Sparte est la principale rivale d'Athènes pour la suprématie en Grèce. Située dans la presqu'île du Péloponnèse, c'est une cité très religieuse mais c'est surtout une cité où on y forme les meilleurs guerriers de toute la Grèce antique. Sparte est la seule cité de Grèce dépourvue de murailles car d'après Lycurgue, législateur de Sparte, « une ville bien défendue est celle qui est entourée d'un mur d'hommes, et non d'un mur de briques ».

L'agôgê, l'éducation collective des futurs citoyens de Sparte, les Homoioi, les « semblables », commence dès l'âge de 7 ans et finit à 20 ans en ayant fait d'eux les guerriers les plus disciplinés et combattifs qui soient. Car toute cette éducation est tournée vers la guerre et à côté de Sparte les autres armées font figure d'amateurs en terme de science militaire.

Nom : Hoplite spartiate	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	5	3	2	3	4	3	4

Équipement : Lance, Épée

Capacités : Bouclier, Coordination



Archer crétois (Ulysse) :

La grande île de Crète, au sud du Péloponnèse, a été le lieu d'accueil d'une civilisation florissante, aujourd'hui éteinte. Elle a toutefois laissé un vestige de sa splendeur à travers les très réputés archers crétois, descendants des redoutables soldats du roi Minos. Ces archers sont de redoutables tireurs dotés d'arcs lourds avec des flèches à pointe en bronze. En outre ils sont plutôt efficaces en corps à corps avec une épée de qualité et un entraînement décent dans ce domaine.

Alors que les hoplites forment le gros des armées grecques, les mercenaires crétois prouvent régulièrement leur efficacité contre ces troupes d'hoplites ou même les formations de tirailleurs et archers adverses.

L'Archer crétois est comme tout grec, polyvalent en combat et très capable en athlétisme, correctement éduqué. Il faut un tirailleur redoutable, susceptible de harceler efficacement la bande adverse ou d'abattre un Réceptacle mal protégé.

Nom : Archer crétois	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût : (Ulysse)	3	4	1	4	4	3	3

Équipement : Épée, Arc lourd

Capacités : Coordination



Phalangiste (Thésée) :

La phalange est la formation de combat favorite des armées grecques. Chaque soldat est un hoplite assez lourdement armé qui se bat avec sa lance, tout en se protégeant de son bouclier, coude à coude avec ses frères d'armes. C'est un combattant compétent, formé à cette discipline militaire qui lui impose de tenir le rang sans faillir, à la fois dans son intérêt et de celui de ses camarades.

Bien éduqué, comme tout citoyen grec qui se respecte, dans les arts comme dans les disciplines sportives, c'est donc un guerrier polyvalent qui aura mainte fois l'occasion de prouver sa fiabilité dans la quête de l'Ichor et les autres missions que lui confèrera son Réceptacle.

Nom : Phalangiste	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	2	3	3	3	3	3

Équipement : Lance, Épée

Capacités : Bouclier, Coordination



Guerrière spartiate (Léda) :

A Sparte, les jeunes femmes devaient elles aussi suivre un entraînement collectif et sportif très rigoureux, en plus d'une formation à la danse et au chant pour les rituels religieux. Mais certaines spartiates étaient repérées pour leurs talents particuliers dans les arts du combat, et lorsqu'elles choisissaient de rejoindre le rang des guerriers elles étaient employées comme troupes de tirailleurs. Leur dextérité, tant à l'épée qu'à la lance en fait des javelinnières polyvalentes, tandis leur agilité leur offre la souplesse leur permettant de faire face à n'importe quelle type de menace.

Nom : Guerrière spartiate	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	4	2	4	5	3	2

Équipement : Lance, Épée

Léda



Capacités : Bouclier, Coordination

Réceptacles :

Sybille (Selènë) :

Les Sybilles grecs sont ces rares personnes dotées du don de Divination, et qu'on appelle plus généralement Réceptacles. Capables de percevoir la parole des dieux du Panthéon olympique, elles sont en général de faible constitution car leur vie entière a été consacrée à l'interprétation des signes. C'est un art qu'elles apprennent dans des sanctuaires qui leurs sont réservés, ainsi que certains rituels qui leurs permettent d'influer sur la psychologie des hommes communs qui leur font face. Elles prophétisent la plupart du temps sous forme d'énigmes, car tels sont les signes qu'elle perçoivent et plusieurs interprétations sont souvent possibles. Toutefois, depuis que les dieux ont recommencé à se manifester, elles ont des visions plus claires de ce qu'attendant les dieux de l'Olympe. Et comme les réceptacles des autres peuples elles se sont mises à chercher chacune un Élu et des Compagnons pour partir en quête de l'Ichor afin d'agrandir leurs pouvoirs.

Nom : Sybille	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	1	3	1	3	1	5	2

Équipement : Dague

Capacités : Réceptacle, Inspiration, Effroyable illusion

La brume se levait petit à petit de la ville ancienne de Syracuse. Kephaïos était en train de recoudre ses sandales, tranquillement assis sur le bord de la rue tandis qu'il entendit des bruits de pas de plusieurs hommes qui s'approchaient. Il ne pouvait distinguer ce dont il s'agissait précisément mais il semblait voir cinq silhouettes de guerriers portants d'énormes boucliers circulaires.

Kephaïos prit peur et se hâta de rentrer chez lui et de barricader la porte. Il monta à l'étage pour observer ce qui se passait de la mansarde. Il vit alors quatre autres silhouettes venir de l'autre bout de la rue qui était maintenant déserte mis à part les deux groupes de nouveaux venus.

Ce fut alors que l'aspect des guerriers du premier groupe fut dévoilé par la brume. Il portaient en effet de rutilants boucliers de bronze, entrecoupés d'un chevron, et avaient une stature musculaire hors du commun. Il y avait parmi eux une femme et même elle ne dépareillait pas au milieu de ces brutes de chair

et d'acier, dont les capes rouges volaient majestueusement derrière leur foulée. Kephaios pensait reconnaître en eux les légendaires guerriers grecs de la cité de Sparte.

L'autre groupe de guerriers sortit lui aussi de la brume. Bien moins impressionnant par la musculature, mais plus par leur exotisme, Kephaios crut les identifier comme des égyptiens. L'un d'entre eux était un colosse à la peau verdâtre, ventru et bien plus grand encore que les guerriers opposés. Il tenait dans ses mains une étrange arme bilames. En retrait du groupe d'égyptiens, se tenait une femme étrange, au corps recouvert d'inscriptions kabbalistiques et dont l'aura provoqua un frisson dans le corps de Kephaios.

Les vikings :

C'était écrit dans les Sagas, et raconté depuis des générations. Personne ne le croyait, des histoires, rien de plus, racontés par les Godis. Et pourtant, il venait de se déclencher : le Ragnarok ; les dieux s'étaient affrontés et aucun n'avait gagné.

Les Norsmen restaient sans dieux à prier ni à redouter d'ailleurs. Alors les Jötnar et autres Trolls, créatures des Sagas apparaissaient et ravageaient Midgard sans craindre d'être importunés par Thor, et les hommes se terraient. Des voyageurs étrangers ou les Vikings de retour d'expéditions rapportaient tous les mêmes récits, les Dieux ne donnaient plus aucun signe, seuls quelques hommes déclaraient avoir le pouvoir de les faire revenir, et prêchaient pour accomplir des quêtes, ils se nommaient eux-même « réceptacle ». Ils étaient toujours bien reçus, même si en partant, ils amenaient avec eux les meilleurs d'entre les guerriers. Ils étaient bien équipés, portant des cottes de mailles solides, de grands boucliers ronds, certains combattaient avec de grandes haches la hache danoise.

Les Vikings sont une partie du peuple des anciens Scandinaves, ils étaient on pourrait dire les marchands partant en expéditions, plus ou moins guerrières selon les circonstances, bref des aventuriers. Ils ne rechignaient pas à servir comme mercenaires, leurs capacités martiales et leur courage n'étant jamais remis en cause. Ainsi les Jomvikings, fameux guerriers ont une réputation légendaire qui en fait même douter de leur existence. De même, l'existence des femmes guerrières, vierges au bouclier, d'abord légendaire, semble s'affirmer.

Ce sont eux qui partaient donc en expédition, on disait partir en Vikings. Aventueux, ils partaient sur leurs Knör, bateaux rapides et solides, ils pouvaient même remonter les fleuves, allant jusqu'à Byzance, et en dans les terres Slaves.

C'est donc parmi ces hommes braves aventureux que les Godis, réceptacles nordiques, savaient pouvoir recruter les guerriers qui pourraient les escorter dans leur dangereuse quête aux Ichiors

Parmi les Norsmen il existait une caste spéciale constituée par les Berserkers (porteurs de peau d'ours) et les Ulfednar (chemise de loup) ; les guerriers fauves. La transe guerrière qui les rendait si redoutable n'est pas clairement expliquée. Mais partant du fait que des familles se transmettaient le don de génération en génération, il est vraisemblable que les guerriers fauves étaient des psychopathes, prompts à la colère, et que la poussée d'adrénaline les rendaient insensibles à la douleur des blessures, enfin les plus légères. Ils constituaient la garde rapprochée des seigneurs, à la fois craints et jalouxés.

Les Vikings forment une troupe courageuse, et ils sont rapides et endurants.

Traits de faction : Très bons en combat, bonne initiative, moyens en athlétisme

Capacité de faction : Attaque éclair

Attaque éclair : Une figurine avec cette capacité a la possibilité de se déplacer de 8 pas (12 pas si elle se hâte) pour engager une figurine ennemie.

Rus (Sigvald) :

Il avait fait son temps dans les gardes Varègues, il y avait fait ses preuves. Mais toutes ces fonctions d'apparat qui lui incombait commençait à lui peser. Son goût aventureux avait trouvé jusque là satisfaction, mais maintenant, faire le beau à la porte des appartements impériaux était au dessus de ses forces. Faire partie de la garde du Basileus était certes flatteur, et rémunérateur, et se sentir auprès des siens, loin de sa Suède natale, était réconfortant. Mais maintenant, sa pensée l'entraînait à la fois vers le pays, mais aussi vers d'autres cieux. Et puis les Rus, comme on les appelait, étaient perçus différemment depuis un moment. Tout ceci le dépassait, Il savait bien que le Ragnarok avait eu lieu, mais cela était dit, et lui, était toujours là. Mais le climat changeait, il songeait à quitter Byzance. Il avait coutume de baguenauder la nuit, dans Byzance, sa haute stature, et sa longue épée lui assurait la tranquillité. Alors qu'il se promenait dans les rues sombres, un bruit de rixe attira son attention, trois hommes en assaillaient un autre, en qui il reconnut chez cet homme un des siens, un homme du Nord, les autres semblaient être de ces moines fanatiques. Son sang Viking ne fit qu'un tour, il balaya rapidement les agresseurs. Son compatriote le remercia et se présenta à lui. Ce qu'il lui confia sur sa quête des Ichiors, et les luttes qui s'ensuivent, dont il

fut témoin, le décida à partir pour de bon. Surtout que l'homme qu'il venait de sauver, en qui il reconnu un Godi, lui en offrait l'opportunité. Il avait un Drakkar au port, il pouvait appareiller de suite. Il prit le temps de réunir quelques affaires et partit sans regret.

Nom : Rus	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	5	2	1	4	3	2	3

Équipement : Épée à deux mains

Capacités : Attaque éclair

Sigvald



Vierge guerrière (Runir) :

Elle était bien jeune, mais son intrépidité, son goût de l'aventure l'ait fait rejoindre le rang des Vierges guerrières, les vierges au bouclier. Elle démontra ses capacités guerrières, et les combats ne manquaient, maintenant que les Dieux étaient devenus quasiment muets. Des rumeurs courraient cependant sur des hommes, qu'on appelait Réceptacles. Ceux-ci passaient pour pouvoir parler aux Dieux, pour que leurs bénédictions reviennent. Elle suivait la piste depuis un moment, des hurlements de loups s'étaient fait entendre la nuit suivante, et des traces d'humains se mêlaient. Les traces se séparaient puis se recoupaient. Elle s'était élancée seule, elle avait foi en sa hache. Un bruit de combat se fit entendre, la guerrière serra encore plus fortement sa hache. Elle n'avait peur, mais sans courage inutile, ses sens étaient aux aguets, dans les bois le danger pouvait surgir de ces fourrés sombres, du haut des arbres aussi. Soudain, elle se figea, la tanière était là, mais les loups étaient morts, non sans avoir emporté leurs assaillants, des Norsmen, d'allure bigarrée, comme on en voyait dans des troupes de mercenaires. Elle fouilla les corps et les environs. Un jappement attira son attention, un louveteau, légèrement blessé se tenait près d'une pierre rouge. Elle s'approcha lentement, son empathie avec les animaux lui permit de le toucher, et de lui prodiguer les premiers soins. Le loup grogna soudain, mais pas envers elle, non, quelqu'un venait vers eux. Un godi, les sorciers qui accomplissaient les rites, que faisait-il donc par ici se dit-elle ?. L'homme s'arrêta, et se mit à parler d'une voix douce « les imbéciles, ils sont tous morts, je leur avais dit que les loups ne sont des proies dociles, maintenant, ils sont aux Vahalla, je suppose, mais je suis seul maintenant.' Enfin pas tout seul, il s'approcha du couple, et se mit à parler longuement, du Ragnarok, et des rituels que lui et ses semblables devaient accomplir avec ces pierres rouges, le sang des dieux, l'Ichior. Il avait besoin d'elle, et de son loup pourquoi pas, il lui semblait costaud malgré tout. Alors elle et son loup le suivirent. Les années passant, ils formèrent un duo inséparable et redoutables.

Nom : Walkyrie	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	3	1	4	3	2	4

Équipement : Hache

Capacités : Attaque éclair, Animal de garde

Runir



Berserker (Thorvald) :

Un jeune Jarl Sigvald rassembla ses hommes, on relatait avoir aperçut des traces de pas, la créature qui avait fait ces traces semblait inconnue, mais on chuchotait qu'il s'agissait d'un Jotun, un géant des sagas. Il fallait trouver cette créature, et l'éliminer, l'empêcher de nuire. Mais à force de chercher, on finit par trouver : une créature immense, plus de 15 pieds de haut, brandissant des haches immense. Mêmes les plus braves sentirent leurs forces les abandonner et commencèrent à fuir. Sigvald en appela aux Dieux disparus, et hurla le nom de Odin, alors tout d'un coup il fut pris de tremblements, et se roula par terre, l'écume aux lèvres, il se releva en hurlant, les forces découplées, il se jeta sur l'énorme créature, l'assénant d'énormes coups de hache. La créature s'effondra dans un flot de sang.

De retour au village, Sigvald raconta son histoire dans la halle. Alors Brunehilde, le Godi, une Réceptacle apparut depuis peu dans le village, qui disait avoir des rêves, prit la parole « tu as reçu le don d'Odin, je vous l'avais dit, les Dieux ne sont pas tous morts, et certains me parlent, maintenant vous en avez la preuve, Sigvald tu as été choisi, nous devons aller dans Midgard chercher d'autres traces de leur retour, prends tes meilleurs guerriers et partons » Sigvald apprit alors que les Dieux avaient inondé la terre du sang de leurs blessures, ce sang s'était transformé en pierre : les Ichors, qu'il fallait les réunir afin accomplir un rituel pour qu'enfin les Dieux reprennent place et tissent la destinée des hommes. Mais les adorateurs des autres Dieux pourraient y parvenir avant les Norsmen, une course contre le sablier du temps était engagée.

Nom : Berserker	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	5	2	1	4	3	2	4

Équipement : Grande hache



Capacités : Attaque éclair

Speer (Kara) :

Son allure fluette laissait à rire, mais ceux qui s'y étaient risqués n'y revenaient plus. Certes son manque de puissance musculaire le pénalisait, mais il l'avait surmontée, par une agilité supérieure. Il dénotait certes parmi ses congénères plus musculeux, plus rugueux, plus virils, d'autant plus qu'il avait délaissé le combat à l'épée et au bouclier, et surtout à la lourde lance. Il choisit la lance, mais sans bouclier, et se lança dans l'escrime à deux mains. Encore une fois, il fit l'objet de risée, de raillerie, l'apprentissage fut difficile et douloureux, mais payant à la longue. Son agilité, son audace et sa science du placement, le rendirent redoutable, même si l'expérience du combat lui faisait encore défaut.

Un inconnu se rendit à la Halle des guerriers. A son grand étonnement, le Jarl le reçut avec chaleur est

respect. L'inconnu harangua les guerriers, parla du Ragnarok, mais surtout du retour des Dieux. Il montra des gemmes rouges, scintillantes qu'il appelait Ichior, c'était le sang que les Dieux ont versé lors du Ragnarok. Le rùm recherchait des guerriers prêts à se lancer avec lui dans cette quête pour recueillir le plus d'Ichior. Ce serait dangereux, car d'autres réceptacles, ainsi qu'il se nommait, se mettraient sur leur chemin. De grands et forts guerriers se levèrent, et lorsque lui aussi se leva, il y eut des rires et gloussements, même le Jarl sourit. Mais le rùm s'approcha de lui, le jaugea de son regard lourd et perçant. Puis un sourire apparut sur son visage buriné, mais un sourire bienveillant ... Tu es le bienvenu, j'ai besoin d'hommes dévoués à la cause, pas de brutes sans cervelles ... ta lance trouvera sa place parmi nous... Alors le jeune fluët saisit sa lance, et regarda l'assemblée, plus aucun sourire ne se voyait dès lors, mais des regards et attitudes de respect.

Nom : Speer	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	3	3	2	4	4	3	2

Équipement : Lance

Capacités : Attaque éclair

Kara



Jarl (Jorund) :

Il était parti en Viking avec ses compagnons faire du commerce. Vers l'Est d'abord puis le sud en direction de la grande ville de Constantinople. Chargés de fourrures et d'ambre, tous pensaient devenir riches et célèbres à leur retour, pour ceux qui reviendraient. Ces voyages étaient dangereux, avec les guerriers des steppes, toujours entreprenants. Surtout que les Dieux étaient devenus sourds à leurs prières ; ils devaient s'en remettre qu'à eux mêmes. Il était confiant, il avait livré de nombreux combats, il était expérimenté, mais sans Vahalla pour l'accueillir, il craignait maintenant la mort. Il était toutefois sans peur, qu'une mort valeureuse au combat survienne, le marteau à la main et l'on chanterait ses exploits dans les sagas. Les ennemis étaient là, au bord de leur campement, des Saxons, ils étaient loin de chez eux. Le combat allait bientôt se tenir, ils préparaient chacun de leur côté.

Il se recueillait, priant Odin de lui donner la vaillance ; il ne savait pas s'il serait entendu, mais son courage se trouvait affermi. Il entendit soudain une voix derrière lui, c'était ce vieux fou de rùm. « Il y a bien longtemps que je n'ai pas vu quelqu'un prier avec tant de ferveurs » lui dit-il. Il répondit « je ne sais pas si je serais entendu, puisque les Dieux sont morts, mais je combattrais quand même au nom d'Odin » L'homme le regarda intensément : mais les Dieux ne sont pas morts, mon frère, ils sont cependant bien affaiblis, mon rôle consiste à leur redonner de la force à travers nos prières. » il tendit sa main dans laquelle se trouvait une pierre rouge, 'tu connais ces pierres, oui, je le vois à ton regard. J'ai besoin de toi, tes prières seront entendues si tu m'aides, le veux-tu ?'

Nous avons un combat à mener avant, ces foutus Saxons nous barrent le chemin répondit farouchement le guerrier.

Le rùm fit quelques passes avec ses mains devant lui et lui affirma d'une voix ferme : tes prières ont été entendues, vaillant guerrier, lances-toi dans la bataille, si tu meurs Odin t'accueillera, si tu survis, tu me suivras alors, pour mener à bien notre mission.

Alors le guerrier senti une chaleur l'envahir, une force terrible l'envahir « oui , je te suivrais » et il appela ses compagnons au combat : Venez avec moi, mes frères de combats, ce soir nous dînerons au Vahalla ou les corbeaux dévoreront ces maudits Saxons.'Et il s'avança, farouche en maniant son lourd marteau.

Nom : Jarl	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	3	2	4	2	3	4

Équipement : Marteau lourd

Capacités : Attaque éclair

Jorund



Les Amazones :

Les amazones sont un peuple constitué exclusivement de femmes, vivant dans des villages au bord du fleuve Thermodon, en Asie mineure. Ces femmes sont d'agiles guerrières, se battant à la lance et à l'arc et capables de prouesses extraordinaires. Descendantes des dieux d'après la légende, elles ont refusé la domination masculine et pour se reproduire, et perpétuer leurs traditions elles se servent parmi les plus beaux des hommes des peuplades voisines ou des prisonniers pour avoir des géniteurs pour leurs enfants. Quant aux enfants mâles qu'elles ont, elles les tuent ou les rendent difformes et invalides pour en faire des serviteurs.

Les lois de leur peuple sont dures et leur éducation l'est tout autant afin d'assurer la préservation de leur peuple et la survivance du matriarcat. Leur société est gouvernée par une reine, depuis la légendaire Hippolyté, que l'on disait fille d'Arès le dieu de la guerre lui même. Les amazones vénèrent le Panthéon des dieux grecs à qui elles vouent une grande dévotion, et les déesses féminines, telles Artémis, y ont une place de choix dans leur cœur.

Elles sont expertes dans le tir à l'arc, et le maniement de la lance ainsi que de l'épée et savent monter à cheval comme un homme. Elles vont aussi à la guerre sur de grands chars tirés par deux chevaux. Elles sont capables d'acrobaties sans nulle autres pareilles, passant d'un char ou d'un cheval à un autre d'un bond extrême et gracieux.

Quand les amazones se sentent menacés ou quand leur reine décide qu'il est temps de libérer les femmes de par le monde, elles partent en guerre contre certains peuples voisins. Elles n'en ressortent peut être pas toujours vainqueurs mais leurs ennemis n'en ressortent jamais indemnes. Et les captives qu'elles font deviennent leurs sœurs tandis que les hommes prisonniers sont soit exécutés, soit libérés après avoir servi de reproducteurs. On retrouve aussi des amazones sur les mers ou sur les fleuves, dans de petits esquifs pirates, poursuivant leur quête de trésors et de sœurs à libérer.

Traits de faction : Bonnes en combat, très bonnes en athlétisme

Capacité de faction : Acrobaties

Acrobatie : Une figurine avec cette règle peut, au prix d'une action, inverser sa place avec une autre figurine de sa bande située à 4 pas ou moins, et dotée elle aussi de cette règle. Ceci peut même avoir lieu si une des deux figurines en question est engagée (mais pas si l'une d'entre elles est immobilisée).

Épéiste amazone (Myrina) :

L'épéiste amazone est une combattante hors paire, armée d'un bouclier de taille moyenne et d'une épée à double tranchant similaire au glaive romain en plus long. Elle ne porte pas d'armure pour ne pas être gênée dans ses mouvements et ses pirouettes acrobatiques qu'elle effectue sur le champ de bataille pour se rendre inaccessibles aux coups de l'ennemi. Sa meilleure défense c'est le mouvement.

En général elle agit en seconde ligne, derrière les lanières, pour engager les ennemis adverses armés de lances sur lesquels elle a un avantage certain. Elle fait aussi des merveilles en tant que conductrice de char, descendant après son arrêt pour poursuivre les derniers survivants.

Nom : Épéiste amazone	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	5	3	2	5	5	2	2

Équipement : Épée

Capacités : Bouclier, Acrobaties

Myrina



Lancière amazone (Thalestri) :

La lancière amazone forme le gros de l'host amazone. Légèrement armurée et portant un large bouclier, elle reste tout de même capable de prouesse athlétique sur le champ de bataille, bien qu'un peu moins vive que ses sœurs. Elle se sert de sa lance comme arme de corps à corps mais aussi comme arme de jet, art dans lequel elle excelle. Elle doit alors finir le combat à la dague.

Comme ses sœurs son principal défaut est sa faible robustesse, qu'elle compense un peu par son armure ainsi qu'une sensibilité assez grande aux attaques magiques.

C'est pour cela qu'elle préférera en général attendre que son ennemi soit affaibli par ses sœurs archères avant de l'engager avec d'autres amazones.

Nom : Lancière amazone	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	3	4	3	4	4	2	2

Équipement : Lance, Dague

Capacités : Bouclier, Acrobaties

Thalestri



Archère Amazone (Asteria) :

Vénérant la déesse chasseresse Artémis, l'archère amazone joue un rôle crucial tant sur le champ de bataille, montée sur les chars que dans la vie quotidienne, où elle est responsable de l'approvisionnement en gibier des villages.

Acrobate comme ses sœurs, elle sait aussi se battre efficacement à l'épée. Fragile et peu protégée, il ne faut pas qu'elle se retrouve seule en face d'un ennemi plus lourd et infligeant de gros dégâts.

Nom : Archère amazone	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	3	4	1	4	5	2	2

Équipement : Épée, Arc

Capacités : Acrobaties



Pirate amazone (Ysite) :

La pirate amazone est une de ses femmes parmi les amazones qui ont le sens de l'aventure plus développé, mais aussi celles qui parmi les vétérans ont prouvé qu'elles étaient suffisamment attachées aux valeurs de la communauté pour ne pas sombrer aux sirènes des autres civilisations où le patriarcat les asserviraient. Armée d'une redoutable épée à deux mains à lame courbée la pirate amazone porte un vêtement léger, ce qui lui permet de nager et de bondir librement de mat en mat de navire.

Nom : Pirate amazone	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	3	1	4	5	2	2

Équipement : Épée à deux mains

Capacités : Acrobaties



Spadassin amazone (Hiera) :

La spadassin amazone est une des plus redoutables pirates qui soit. Très bonne combattante elle manie sa paire d'épée avec une grande dextérité et crée un tourbillon de lames impénétrable et mortel devant son adversaire.

Fragile comme ses sœurs, elle gagne à opérer en groupe pour se garantir la victoire.

Mais son apparente faiblesse physique ne doit pas faire sous-estimer à son adversaire les dégâts qu'elle est capable d'infliger.

On la retrouve à la pointe des attaques de pirates amazones, capables qu'elles sont d'esquiver les flèches adverses tout en délivrant leur pluie de coups dans une danse mortelle.

Nom : Spadassin amazone	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	4	3	1	5	5	2	2

Équipement : Paire d'épées

Capacités : Ambidextre, Acrobaties

Hiera



Les barbares en exil :

Qu'ils soient celtes, thraces ou nordique les barbares en exil ne forment pas une faction en temps que tels, ce sont des individus qui ont quitté leur peuple pour d'autres contrées et qui ont plus ou moins adoptés les coutumes et le Panthéon local.

Traits de faction : Un Héros barbare en exil peut être recruté par n'importe quelle bande de n'importe quelle faction. Il ne compte pas comme un mercenaire mais comme un compagnon à part entière.

Capacité de faction : Aucune

Fianna celte (Conan) :

Nom : Fianna celte	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	5	2	2	5	3	2	4

Équipement : Grande épée

Capacités : Charge dévastatrice

Conan



Réceptacles :

Sibylle barbare (Vésarine) :

Nom : Sibylle barbare	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	2	3	1	2	3	4	2

Équipement : Bâton

Capacités : Réceptacle, Effroyable illusion, Inspiration

Vésarine



Oracle errant (Hissar) :

Nom : Oracle errant	Combat	Adresse	Armure	Initiative	Athlé	Psy	Santé
Coût :	1	2	1	2	1	5	3

Équipement : Bâton

Capacités : Réceptacle, Immobilisation, Effroyable illusion

Hissar



Armes, équipements et règles spéciales :

Armes et équipements :

Arc : portée 18 pas ; Dégâts moyens

Arc lourd : portée 18 pas ; Dégâts moyens ; Perce-Armure

Bâton : Dégâts légers ; Allonge

Crocs et griffes : Dégâts moyens ; Perce-armure,

Dague : Dégâts légers ; Jet (portée 6 pas)

Épée : Dégâts moyens

Épée à deux mains : Dégâts lourds

Grande épée : Dégâts moyens ; Perce-armure

Grande hache : Dégâts lourds ; Perce-armure

Hache : Dégâts moyens ; Jet (portée 6 pas)

Hache à deux mains : Dégâts lourds

Hallebarde : Dégâts lourds, Allonge

Hallebarde lourde : Dégâts lourds ; Perce-Armure ; Allonge

Katana : Peut être utilisé à une main (Dégâts moyens) ou à deux mains (Dégâts lourds)

Lance : Dégâts moyens ; Allonge ; Jet (portée 9 pas)

Marteau : Dégâts moyens

Marteau : Dégâts lourds ; Commotion

L'étrange égyptienne leva alors les bras vers le ciel, regardant en haut et les bandelettes qui l'entouraient se mirent à s'agiter de manière surnaturelle. La peau de ses guerriers se craquela, devient encore plus verdâtre et un rictus se dessina sur leurs lèvres. Les deux plus petits encochèrent chacun une flèche et tirèrent en direction des spartiates.

Mais les boucliers sacrés de ses derniers n'eurent aucun mal à arrêter les flèches des tireurs égyptiens. Déconfite, l'égyptienne lança un regard noir aux spartiates qui riaient en ce moquant des siens et continuaient leur foulée de plus belle pour s'approcher au plus vite des égyptiens.

Elle tendit alors son bras droit en direction de ses ennemis et marmonna quelques incantations. Un serpent jaillit de sa main et fila dans les airs vers la spartiate. Celle-ci l'esquiva d'un bond prodigieux qui l'amena juste devant la mansarde de Kephaïos. La belle athlète arma son bras et projeta agilement sa lance en direction de la tête de la sorcière.

Mais juste avant l'impact, le géant égyptien s'était interposé et avait reçu la lance en plein torse. Il hurla de douleur, et alors qu'un sang vert dégouлина de sa plaie il brisa la lance d'une de ses mains. Il se tapa le torse vigoureusement, provoquant la giclée d'encore plus de sang vert et avança devant les archers, prêt à recevoir la charge des quatre spartiates qui étaient maintenant tout proches.

Capacités et règles spéciales :

Acrobatie : Une figurine avec cette règle peut, au prix d'une action, inverser sa place avec une autre figurine de sa bande située à 4 pas ou moins, et dotée elle aussi de cette règle. Ceci peut même avoir lieu si une des deux figurines en question est engagée (mais pas si l'une d'entre elles est immobilisée).

Allonge : Si une figurine adverse passe à 2 pas ou moins de la figurine avec la règle Allonge sans l'engager, elle subit une attaque d'opportunité de sa part.

Ambidextre : Une figurine avec la capacité Ambidextre et tenant une arme dans chaque main a la possibilité d'effectuer une relance de son jet de combat si le score ne convient pas.

Animal de garde : Cette figurine ne peut escalader ou descendre une paroi. De même elle ne peut grimper à une échelle ou une corde.

Attaque éclair : Une figurine avec cette capacité a la possibilité de se déplacer de 8 pas (12 pas si elle se hâte) pour engager une figurine ennemie.

Belluaire : Gagne +1 à son jet de combat contre les figurines dotées de la règle Animal ou Animal de garde.

Commotion : Une figurine mise En difficulté suite à une défaite au jet de combat contre cette figurine, subit un malus de -2 au jet de combat au lieu de -1.

Bouclier : Une figurine dotée de cette capacité gagne +1 en Adresse lorsqu'elle est la cible d'un tir.

Charge dévastatrice : Une figurine dotée de cette capacité peut relancer une fois son premier jet de combat lorsqu'elle a chargé une figurine adverse. Ceci est cumulable avec d'autres relances.

Coordination : Une figurine dotée de la règle Coordination confère +1 en Armure à toute figurine de sa bande en contact socle à socle avec elle. Ce bonus est non cumulable dans le cas de plusieurs figurines avec la règle Coordination en contact avec une même figurine.

Démon : Les dégâts critiques sont considérés comme normaux par cette créature, sauf si ils proviennent d'armes ou d'attaques magiques.

Effroi : Toute adversaire souhaitant charger une figurine ayant Effroi doit réussir un jet de Psychisme. En cas d'échec elle arrête son mouvement de charge à 2 pas de la figurine chargée, donc sans l'engager. Tout adversaire souhaitant tirer sur une figurine avec Effroi doit réussir un jet de Psychisme. En cas d'échec le tir est automatiquement échoué.

Effroyable illusion : Une figurine dotée de cette capacité peut dépenser une action pour doter d'Effroi une figurine de sa bande située à 9 pas ou moins. Cela peut être elle-même. Cet Effroi dure jusqu'à la fin du tour en cours.

Toute adversaire souhaitant charger une figurine ayant Effroi doit réussir un jet de Psychisme. En cas d'échec elle arrête son mouvement de charge à 2 pas de la figurine chargée, donc sans l'engager. Tout adversaire souhaitant tirer sur une figurine avec Effroi doit réussir un jet de Psychisme. En cas d'échec le tir est automatiquement échoué.

Immobilisation : Une figurine dotée de cette capacité peut dépenser une action pour immobiliser une figurine adverse située à 9 pas ou moins, jusqu'à la fin du tour. Une figurine immobilisée ne peut que faire des déplacements de valeur égale à 0 pas à moins de réussir un jet de Psychisme. Elle peut donc viser, recharger une arme, mais pas se mouvoir.

Inspiration : Une figurine dotée de cette capacité peut dépenser une action pour inspirer une figurine de sa bande située à 9 pas ou moins, jusqu'à la fin du tour. Une figurine inspirée gagne +1 à ses Combat, Adresse, Initiative, Athlétisme et Psychisme.

Jet (portée X pas) : Cette arme est une arme de tir de type Jet, avec une portée de X pas.

Occultisme : Une fois par activation, cette figurine peut augmenter de 1 ou diminuer de 1 un et un seul de ses jets de dé (exemple : jet de combat, jet d'Armure, jet d'athlétisme, etc). Le joueur doit indiquer lequel avant d'effectuer le jet de dé.

Portée X pas : Cette arme est une arme de tir qui a une portée de X pas, elle ne peut être utilisée en mêlée.

Perce-Armure : Lorsque une figurine ayant la règle Perce-Armure gagne un combat, la figurine adverse doit faire son jet d'Armure avec sa caractéristique Armure diminuée de 1 pour ce jet (jusqu'à un minimum de 1).

Rapide : Cette figurine a un mouvement de 8 pas (12 pas en se hâtant).

Réceptacle : Une figurine dotée de cette capacité a la possibilité de transformer les Actes de Foi des figurines de sa bande en Points de Foi. Tant que la figurine n'a pas été éliminée, chaque Acte de Foi accompli par une figurine de sa bande rapporte un nombre de points correspondant à l'Acte de Foi. Toute figurine de la même bande, hormis cette figurine, gagne +1 en Combat tant qu'elle est à 3 pas ou moins de cette figurine.

Réflexes foudroyants : Une figurine dotée de cette capacité gagne +1 en Armure à son jet d'Armure (jusqu'à un maximum de 5) lorsqu'elle a perdu un jet de combat.

Le premier spartiate profita de l'élan pour effectuer une attaque en sautant sur le colosse. Mais à la grande surprise du guerrier, il arriva à esquiver sa lance en pivotant sur sa jambe gauche. Et, décrivant un grand arc circulaire de son arme, il trancha en deux le spartiate, qui tomba inerte sur le sol, dans une mare de sang maculant encore plus sa grande cape vermeil.

Les égyptiens vociférèrent de joie tandis que les autres spartiates se mettaient en garde, bien protégés derrière leur bouclier. La jeune hellène se saisit de son épée et jeta son bouclier. Les deux premiers spartiates tentèrent d'engager le grand égyptien à coups de lance. Mais celui ci les tenait à distance respectable en faisant de grands moulinets avec son arme impressionnante.

Pendant ce temps là les archers s'étaient repliés vers la sorcière, qui était elle même en pleine invocation . Sous les imprécations de cette dernière le ciel lui même était en train de changer de couleur pour devenir plus sombre, et même semblait légèrement verdâtre. Les nuages se formaient à une vitesse impressionnante et bientôt quelques gouttes commencèrent à perler.

Et même les vaillants spartiates furent saisis de peur, car les quelques gouttes qui tombaient les cuisaient déjà terriblement alors que les égyptiens semblaient immunisés à cela. Les guerriers grecs gémissaient alors qu'ils tentaient de passer la défense du colosse pour atteindre la maléfique sorcière. Mais les archers avaient dégainés de courtes lames courbées et sorti des boucliers rectangulaires et s'étaient postés devant elle pour la protéger. Rien ne semblait pouvoir arrêter le triomphe des égyptiens.