

Sylvaren

Un jeu Med-Fan par Newlight

I Introduction au jeu :

Ce jeu est un jeu se jouant avec des figurines représentant chacune un individu et de préférence un certains nombre de décors, le tout dans un univers Médiéval Fantastique. Le jeu est destiné à être joué en solo ou en coopératif, mais il peut très bien être adapté pour jouer en 1 vs 1 ou plus.

Il nécessite pour jouer un certain nombre de dés à 6 faces (D6), environ une dizaine, mais plus on en a mieux c'est, ainsi qu'un mètre gradué en pas (2,5 cm).

En ce qui concerne le nombre de figurines, il s'agit d'un jeu de petites escarmouches et il faut compter environ 4-5 figurines par joueurs et une dizaines de figurines pour représenter les ennemis.

Un des intérêts de ce jeu est que le type de figurines représentant les ennemis compte peu même si il est conseillé d'avoir un équipement correspondant aux recommandations du scénario pour plus de crédibilité et d'immersion dans l'atmosphère. Ainsi les joueurs feront de leur mieux avec les figurines qu'ils ont sous la main. Il est par contre vivement recommandé que les figurines des Joueurs, aussi appelées Personnages Joueurs (PJ), représentent au moins le type du Personnage Joueur. Ainsi un Mage sera mieux représenté par une figurine de sorcier ou de magicien.

II Concepts de base :

Qualité d'une figurine :

Chaque figurine est définie par une seule caractéristique intrinsèque, sa Qualité, noté Q. Elle représente plus ou moins la Combativité de la figurine et le nombre de blessures qu'il faut lui infliger pour la mettre au tapis et la rendre incapable de se battre.

Ainsi on peut donner quelques exemples de valeurs de Qualité dans le tableau suivant :

Individu	Qualité
Civil, Paysan	1
Milicien, Brigand, Chasseur, Magicien	2
Homme d'armes, Rôdeur	3
Guerrier d'élite, Chevalier peu aguerri	4
Vaillant Chevalier	5

Jet d'une certaine difficulté et succès ou échecs :

Un jet d'un D6 peut avoir une difficulté D variant entre 2+ et 9+. Pour obtenir un succès à ce jet il faut faire ce nombre ou plus avec un D6. Ainsi pour un jet de difficulté 3+, des scores de 3, 4, 5 ou 6 sont des succès. 1 et 2 sont des échecs.

Pour obtenir un succès à un jet de difficulté 7+, il s'agit d'abord d'obtenir un 6, puis on relance le D6 et il faut obtenir 4+. On le note éventuellement 6/4+. De même pour 8+ et 9+ ou le deuxième jet doit faire respectivement 5+ et 6+ pour que ce soit un succès. Mais des jets d'une telle difficulté sont tout de même assez rares.

Test sur 2D6 de difficulté donnée :

Il s'agit de tests s'effectuant avec 2D6. Pour ce test on doit obtenir avec chaque D6 un score supérieur ou égal à la difficulté D du test pour obtenir un succès. Ainsi si la difficulté vaut $D=5+$ tout score de 5 ou de 6 est un succès, le reste étant des échecs.

On compte ensuite le nombre de succès. Si il n'y en a aucun c'est un échec complet, si il y en a qu'un un succès partiel, et si il y en a deux, un succès complet.

Ces Tests concernent en général les jets de lancers de sorts.

Test sur 2D6 de qualité :

Il s'agit de tests s'effectuant avec 2D6. Pour ce test on doit obtenir avec chaque D6 un score inférieur ou égal à la Qualité de la figurine pour obtenir un succès. Ainsi si la Qualité de la figurine est $Q=3$, tout score de 1, 2 ou 3 est un succès, le reste étant des échecs.

On compte ensuite le nombre de succès. Si il n'y en a aucun c'est un échec complet, si il y en a qu'un un succès partiel, et si il y en a deux, un succès complet.

Ces tests concernent en général les jets de Moral face à une créature effrayante.

III Activations et actions possibles :

Ordre d'activation des figurines :

Une figurine du groupe de Personnages Joueurs (PJ) de chaque joueur doit être désigné comme Chef de groupe.

Le Jeu se joue par tours, au cours de chacun desquels chaque figurine sur la table est activée et peut faire une action. Pour savoir dans quel ordre sont activées les figurines on procède de la manière suivante :

- D'abord le joueur a la possibilité d'activer son Chef ainsi que tous PJ à moins de 3 pas de lui, dans l'ordre qui lui convient. Il n'est pas obligé d'activer tous les PJ en question, mais seulement ceux qu'il veut.
- Ensuite sont activés les figurines correspondant aux ennemis du joueur.
- Puis le reste des PJ qui n'ont pas été déjà activés sont activés.

Dans le cas de plusieurs joueurs les phases d'activation restent les mêmes, à savoir que les ennemis sont toujours activés en un second temps, mais pour savoir quel joueur est activé en premier dans les autres phases on lance un D6 pour chaque joueur en début de tour (Relancez en cas d'égalité ou départagez au sort en lançant un seul D6 si il n'y a que deux joueurs).

Activation d'une figurine :

Lors de son activation une figurine peut effectuer deux actions. Elle ne peut effectuer qu'une fois un type d'action par activation. Voici la liste des actions qu'elle peut effectuer :

- Si la figurine est engagée avec une figurine ennemie, c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec cette dernière, elle peut effectuer une phase de combat en mêlée.
- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, et dispose d'une arme de tir, elle peut effectuer une action de tir sur une figurine ennemie à portée et en vue.
- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, et peut lancer des sorts, elle peut

essayer d'en lancer un.

- Si la figurine n'est pas engagée avec une figurine ennemie, elle peut se déplacer de son mouvement (4 pas pour la plupart des figurines) selon n'importe quelle trajectoire. Elle peut aussi escalader une échelle avec son mouvement.
- Dans certains scénarios elle peut aussi effectuer une action spéciale telle que crocheter une porte (souvent au prix d'une Test de 2D6 de difficulté donnée) ou effectuer un rituel par exemple.

IV Combat en mêlée et tir :

Règles de combat en mêlée :

Comme on l'a vu, une figurine est engagée avec une figurine ennemie si elle est en contact socle à socle avec cette dernière. Au cours d'une action elle peut effectuer une phase de combat en mêlée. Une figurine ne peut se désengager d'une autre tant que la Qualité de cette dernière ne vaut pas 0.

Lorsqu'une figurine effectue une phase de combat en mêlée, aussi appelée phase de mêlée, avec une autre, chacune des figurines lance autant de D6 que sa qualité. La difficulté D de ces jets est indiquée par les armes et armures des deux protagonistes mais de base elle est de 4+.

Chaque succès obtenu au jet de mêlée inflige une blessure à l'adversaire et chaque blessure réduit de manière définitive la Qualité Q de l'adversaire pour la suite de la partie.

Difficulté du jet de mêlée : Pour une figurine armée d'une arme à une main (Épée, Marteau, Hache par exemple) contre une figurine sans armure, la difficulté D du jet de mêlée est de 4+. Mais cette difficulté peut être modifiée par le port d'armure de l'opposant ou l'utilisation d'armes lourdes. Le tableau ci dessous présente les différents modificateurs à la difficulté du jet de Mêlée pour les armures de l'opposant (Une Rondache compte comme des Bouclier pour la mêlée) :

Armure de l'opposant	Modificateur à la difficulté D
Armure de cuir + Bouclier	D+1
Armure de plates partielle ou cotte de mailles	D+1
Armure de plates partielle ou cotte de mailles + Bouclier	D+2
Armure de plates complète	D+2
Armure de plates complète + Bouclier	D+3

Le tableau ci dessous présente les différents modificateurs à la difficulté du jet de Mêlée pour les armes de l'attaquant :

Arme de l'attaquant	Modificateur à la difficulté D
Mains nues	D+2
Arme légère (Gourdin, Dague)	D+1
Arme normale (Épée, Marteau, Hache par exemple)	D+0
Arme à une main + Arme légère ou normale dans l'autre main	D-1
Arme lourde (Épée à 2 mains, Marteau à 2 mains par exemple)	D-1

Passage à travers une autre figurine : Une figurine peut passer à travers une figurine alliée (mais pas une figurine ennemie) si elle n'est pas engagée en corps à corps. Si elle est engagée en corps à corps ce n'est pas possible.

Règles de tir :

Pour effectuer une action de tir, si elle dispose d'une arme de tir, une figurine doit pouvoir voir la figurine cible et être à portée de celle ci par rapport à la portée maximum de son arme.

Si tel est le cas, pour effectuer un tir, elle lance autant de D6 que sa Qualité Q (sauf modificateurs liés à des circonstances particulières telles que un tir à longue portée). Chaque score supérieur ou égal à la difficulté D du tir (pour un tir dans des conditions classiques celle ci est de 4+) correspond à un succès et inflige une blessure à la cible. Comme dans le cas du combat en mêlée, chaque blessure réduit de manière définitive la Qualité Q de l'adversaire pour la suite de la partie.

Le tableau suivant présente les modificateurs à la Qualité du tir :

Circonstances particulières	Modificateur de tir
Tir au double de la portée de l'arme (Longue portée)	Q-1
Tir sur une figurine cachée par un obstacle à plus de 50%	Q-1

Le tableau ci dessous présente les différentes armes de tir et leur caractéristiques :

Arme de tir	Caractéristiques de l'arme de tir
Arme de jet	Portée 2 pas
Arc	Portée 4 pas
Arbalète	Portée 4 pas, Q+1 pour le tir, Rechargement (nécessite une action pour retirer)
Pistolet	Portée 2 pas, Q+1 pour le tir, D-1, Rechargement (nécessite une action pour retirer)

Difficulté du jet de Tir : De base, la difficulté du tir est de 4+ (sauf pour un pistolet pour lequel elle est de 3+) mais elle est modifié par l'armure de la cible de la même manière que pour un combat en mêlée. La seule exception est le cas du Bouclier (mais pas de la Rondache) qui augmente la difficulté du tir de 1 (D+1 pour un Bouclier), même porté sans armure de cuir.

Tir dans un corps à corps : Une figurine ne peut tirer dans un corps à corps entre plusieurs figurines ennemies engagées.

Tir à travers une figurine alliée : Une figurine peut tirer à travers une figurine allié et considère que celle ci ne gêne pas la ligne de vue, mais pas dans le cas d'une figurine ennemie.

V Magie

Il existe trois types principaux de lanceurs de sorts, les Elémentalistes, qui manipulent les éléments naturels, les Nécromanciens, qui exercent leur pouvoir sur les morts et les Théurgistes, qui utilisent une magie basée sur le pouvoir de leur Divinité.

Ces figurines sont capables de lancer des sorts, ce qu'elles font au prix d'une action.

Lancer un sort nécessite un Test de 2D6 de difficulté 4+ (cette difficulté peut être modifiée par le port d'un bâton magique par exemple), appelé Test de Magie, où l'on compte le nombre de succès.

Obtenir un échec complet au Test de Magie, à savoir obtenir 2 échecs aux D6, implique un contrecoup du sort, ayant des conséquences négatives pour eux.

Contrecoup d'un sort : Lancez autant de D6 que la Qualité Q que le lanceur du sort subissant le contrecoup. La difficulté D dépend du type de lanceur de sorts. Chaque échec diminue d'autant sa Qualité Q pour le reste de la partie.

Lancer un sort d'un corps à corps : Si le lanceur de sorts est engagé par une figurine ennemi il ne peut pas lancer de sorts. Par contre il peut très bien lancer un sort dans un corps à corps.

Sorts des Élémentalistes : La difficulté D d'un contrecoup est de 3+.

Pour la suite on notera Succès magiques le nombre de succès obtenus au Test de Magie.

- **Explosion magique :** Portée 9 pas. La cible du sorts subit une attaque de $Q=2$ x succès magiques. Les modificateurs d'armures à la difficulté D de l'attaque s'appliquent normalement. Toutes les figurines ennemies à moins de 1 x succès magiques pas subissent quant à eux une attaque de $Q=1$ x succès magiques.
- **Paralysie :** Portée 9 pas. Réduit la Qualité Q de la cible de 3 x succès magiques pour ce tour et de 2 x succès magiques toutes les figurines ennemis à moins de 1 x succès magiques pas, pour ce tour.
- **Invocation d'Élémentaire :** Portée 9 pas. Invoque un Élémentaire à portée de sorts avec comme Qualité $Q=3$ x succès magiques et qui reste en jeu 2 x succès magiques tours. Il doit être activé juste après le lanceur de sorts. Ce sort ne peut être relancé pendant 2 x succès magiques tours.
- **Téléportation :** Portée Lanceur de sort lui même. Permet au lanceur de sorts de se déplacer n'importe où à 8 x succès magiques pas.

Sorts des Nécromanciens : La difficulté D d'un contrecoup est de 3+.

- **Drain de Vie :** Portée 6 pas. Retire définitivement 1 x succès magiques à la Qualité Q de la cible. Le lanceur de sorts quant à lui acquiert les 1 x succès magiques à sa Qualité Q pour ce tour.
- **Invocation de Morts Vivants :** Portée 6 pas. Invoque 2 x succès magiques Morts Vivants de Qualité $Q=2$ à portée de sort et qui restent en jeu 2 x succès magiques tours. Ils doivent être activés juste après le lanceur de sorts. Ce sort ne peut être relancé pendant 2 x succès magiques tours.
- **Lenteur :** Portée 9 pas. Toutes les figurines ennemies à moins de 2 x succès magiques de la cible voit leur mouvement réduit de 1 + succès magiques pas pour ce tour.
- **Inspiration maléfique :** Portée Lanceur de sort lui même. Confère un bonus de Qualité Q égal à 1 x succès magique à toutes les figurines alliées à 2 x succès magiques pas du lanceur de sorts.

Sorts des Théurgistes : La difficulté D d'un contrecoup est de 2+.

- **Guérison magique :** Portée 3 pas. Fait récupérer à la cible, qui ne peut pas être lui même, 1 x succès magiques de Qualité qu'elle a perdu, même sur une figurine à $Q=0$. Ce sort ne

permet pas de faire dépasser la Qualité initiale.

- **Bouclier magique** : Portée Lanceur de sort lui même. Annule 1 x succès magiques blessures pour ce tour par figurine alliée à moins de 3 pas du lanceur de sorts.
- **Brise sort** : Portée Lanceur de sort lui même. Ce sort ne nécessite aucune action pour être lancé. Lorsque le lanceur de sorts est la cible direct d'un sort, procédez au Test de Magie comme pour les autres sorts, et chaque succès magique obtenu annule un succès magique obtenu par le lanceur de sorts ennemi.

Objets spéciaux :

Porter un Grimoire ou un Bâton magique réduisent de 1 (D-1) la difficulté du Test de Magie pour les Elémentalistes et les Nécromanciens. Notez que leurs effets ne sont pas cumulatifs et que le bâton compte comme une arme légère magique.

Porter un Livre Saint ou une Sainte Relique réduisent de 1 (D-1) la difficulté du Test de Magie pour les Théurgistes. Notez que leurs effets ne sont pas cumulatifs.

VI Règles spéciales

Règles spéciales pour les figurines :

Assassin : La figurine gagne Q+1 en attaque pour la première phase de combat contre une figurine avec laquelle elle vient d'être engagée. En outre elle dispose de la règle Furtif.

Effrayant : Toute figurine ennemie souhaitant engager ou se faisant engager par la figurine avec cette règle doit effectuer un Test de Moral. C'est un test sur 2D6 de Qualité (On lance 2D6, les scores inférieurs ou égaux à la Qualité de la figurine sont des succès). Si la figurine ennemie a obtenu 2 échecs (échec complet), elle doit fuir jusqu'à l'obstacle le plus proche (un quelconque élément de décor) à plus de 2 pas, quitte à le faire sur plusieurs tours. Si la figurine a obtenu un succès (succès partiel) elle subit Q-2 en attaque contre la figurine avec la règle Effrayant. Si elle a obtenu deux succès à son Test de Moral (Succès complet) le combat se passe normalement.

Fragile : La difficulté D pour blesser cette figurine est réduite de 1 (D-1). Ceci est cumulable avec d'éventuels armures ou bouclier.

Furtif : Tant que cette figurine est en contact avec un obstacle (n'importe quel élément de décors d'au moins une demi fois le volume de la figurine) celle ci ne peut être prise pour cible par un tir. De plus aucune figurine a plus de deux pas d'elle au début de son activation ne peut l'engager ni s'approcher à moins d'un demi pas d'elle.

Lent : Cette figurine a un mouvement de 3 pas.

Marcheur agile : Cette figurine se déplace sur un Terrain difficile avec son mouvement normal.

Rapide : le mouvement de cette figurine est de 8 pas.

Robuste : La difficulté D pour blesser cette figurine est augmentée de 1 (D+1). Ceci est cumulable avec d'éventuels armures ou bouclier.

Spectral : Cette figurine ne peut être blessée que par des armes magiques. En outre elle ignore les obstacles pour son mouvement.

Stupide : Cette figurine voit la difficulté D de ses Test de Magie et de Contrecoup de sort augmentée de 1 (D+1). De plus elle peut être augmentée à certains autres tests dépendant des scénarios.

Tireur habile : Cette figurine gagne Q+2 lors d'une attaque de tir.

Autres règles spéciales :

Terrain difficile : Le mouvement d'une figurine traversant un terrain difficile est divisé par deux.

Terrain magique : Tout lanceur de sorts lançant un sort sur un terrain magique voit la difficulté de son Test de Magie réduite de 1 (D-1).

VII Constitution d'un groupe de Personnages Joueurs

Création d'un groupe de PJ :

Un joueur dispose d'une réserve de Qualité de Q=16 pour créer son groupe de PJ. Un PJ ne peut avoir une Qualité supérieur à Q=6. Le fait de promouvoir une figurine Lanceur de sorts (de n'importe quel type) a un coût de 2 pour la réserve de Qualité du joueur. Le nombre maximum de figurines pour un groupe est de 6.

Par ailleurs il dispose d'un nombre de Couronnes C lui permettant d'acheter de l'équipement ou des règles spéciales pour ses PJ.

Les tableaux suivants résument le coût des armes, armures et équipement spéciaux :

Arme	Coût en Couronnes
Arme légère (Gourdin, Dague, Bâton à 2 mains)	2 C
Arme à une main (Épée, Marteau, Hache)	5 C
Armes à 2 mains	8 C
Arc	10 C
Arbalète	10 C
Pistolet	15 C

Arme magique	Coût en Couronnes
Arme légère magique (Gourdin, Dague)	20 C
Arme à une main magique	30 C
Armes à 2 mains magique	40 C

Armure	Coût en Couronnes
Rondache	2 C
Bouclier	5 C
Armure de cuir	10 C
Cotte de mailles ou armure de plates partielle	25 C
Armure de plates complète	40 C

Équipement magiques	Coût en Couronnes
Grimoire magique	30 C
Bâton magique	35 C
Livre Saint, Sainte Relique	40 C

Le tableau suivant résume le coût des règles spéciales (les coûts négatifs indiquent qu'il s'agit d'un désavantage qui permet de récupérer des Couronnes) :

Règle spéciale	Coût en Couronnes
Assassin	35 C
Fragile	- 20 C
Furtif	30 C
Lent	- 10 C
Marcheur agile	10 C
Robuste	20 C
Stupide	- 10 C
Tireur habile	15 C

Races et règles spéciales :

Certaines races peuvent être représentées par des règles spéciales typiques de leur race. Voici un tableau résumant ces caractéristiques :

Race	Règles spéciales
Hobbit	Marcheur agile, Fragile
Nain	Robuste, Lent
Orc	Robuste, Stupide
Elfe	Tireur habile, Fragile

VIII Forces Ennemies (FE) :

Visibilité : La visibilité lors d'une partie est de 9 pas. C'est à dire qu'au delà on ne peut savoir à quel type d'ennemi on a affaire même si on peut discerner leur présence.

La puissance des Forces Ennemies (à savoir leur Qualité totale) est déterminée au départ et éventuellement sa composition en terme de figurine et notée sur un petit bout de papier carré qui servira à les représenter tant qu'elle n'auront été à portée de visibilité des PJ (on dira qu'elles sont alors en vue des PJ une fois à portée de visibilité). On les dispose plus ou moins aléatoirement comme l'indique le scénario sur la surface de jeu.

Tant qu'elles ne sont pas en vue d'un PJ au moins, les Forces Ennemies (noté FE) ne sont pas dévoilées. Ce n'est que dès qu'elles sont en vue d'un PJ qu'on dévoile leur composition et qu'on les représente par les figurines correspondantes. En attendant qu'elles soient dévoilées les Forces ennemies FE peuvent avoir plusieurs types de comportement.

Voici les comportements que peuvent avoir les Forces ennemis avant qu'elles soient dévoilées.

Garde : La FE reste immobile.

Aléatoire : La FE se déplace de 4 pas dans une direction aléatoire (Plusieurs moyens existent pour déterminer une direction aléatoire, le plus simple est un Dé indiquant une direction. En l'absence d'un tel Dé, vous pouvez lancer 2D6 et prendre la direction allant du plus petit résultat au plus haut. Si le déplacement devrait amener la FE à heurter un obstacle elle prend en fait la direction opposée.

Assaut : La FE se déplace de 4 pas en se dirigeant vers le PJ le plus proche par le chemin le plus court.

Patrouille : La FE se déplace de 4 pas en faisant des allers retours entre deux points définis par le scénario.

Comportement d'une FE lorsqu'elle est dévoilée :

Lorsqu'elle est dévoilée, les figurines de la FE (Personnages Non Joueur Ennemis ou PNJE) peuvent avoir trois type de comportement selon leur équipement et leurs capacités.

Guerrier : Ce PNJE n'est ni un lanceur de sorts ni doté d'arme de tir. Il se dirige vers le PJ le plus proche, par le chemin le plus court et effectue des phases de combat en Mêlée tant que la Qualité d'une des deux figurines n'est pas réduite à 0. Si elle réduit la Qualité du PJ à 0 elle se dirige à nouveau vers le PJ le plus proche et fait de même.

Tireur : Ce PNJE n'est pas un lanceur de sorts mais est doté d'une arme de tir. Il se déplace par le chemin le plus court de telle sorte qu'il soit à portée de tir du PJ le plus proche non engagé et en vue de celui ci. Alors il lui tire dessus et ainsi de suite.

Magicien : CE PNJE est un lanceur de sorts. Il se déplace par le chemin le plus court de telle sorte qu'il soit à portée de tir du PJ le plus proche et en vue de celui ci. Alors il lance un sort tiré aléatoirement parmi sa liste de sorts disponibles.

XI Création d'un scénario aléatoire :

Génération des Forces Ennemies (FE) :

Pour créer un scénario aléatoire chaque joueur doit d'abord se créer un groupe de PJ. Ensuite ils doivent décider du Niveau de Menace (NM) du scénario : Faible, Moyen ou Fort.

- Le NM faible correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut une fois celle des PJ des joueurs.
- Le NM moyen correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut une fois et demi celle des PJ des joueurs.
- Le NM fort correspond à une situation où la Qualité totale des PNJE vaut deux fois celle des PJ des joueurs.

Ensuite ils doivent déterminer combien de pions (ou carrés de papier) représentant les FE il peut disposer sur sa surface de jeu. Chacune doit être espacée de 12 pas au moins en début de partie. Un nombre entre 3 et 6 est recommandé selon la taille de la surface de jeu.

Ensuite il répartit la réserve de qualité parmi les FE en adoptant les subdivisions suivantes : FE

faible = Qualité des PJ /4, FE moyenne = Qualité des PJ /2, FE forte = Qualité des PJ. Le nombre de PNJE par Force Ennemi pour atteindre cette Qualité est à la discrétion des joueurs, mais un nombre entre 3 et 6 est recommandé.

Si les joueurs veulent avoir à affronter un Ennemi de haut calibre, ils peuvent décider de mettre une seule figurine dans une FE.

Concernant l'équipement des FE les joueurs font avec les figurines qu'ils ont à leur disposition mais il est conseillé de les accorder à la Qualité des PNJE, ceux ayant la meilleure Qualité ayant le meilleur équipement. Varier les équipements au sein d'une FE (par exemple mélanger Tireurs et Guerriers) peut rendre le jeu plus intéressant.

Arrangement de la surface de jeu :

Les Joueurs notent ensuite sur chaque bout de papier la composition de chaque FE et les placent face cachée sur la surface de jeu à plus de 12 pas les unes des autres. Ils décident ensuite du type de FE dont il va s'agir (Garde, Aléatoire, Assaut, Patrouille, auquel cas il faut préciser entre quels points la FE patrouille). Ils le notent sur la face visible du papier.

Encore une fois il est recommandé pour augmenter le plaisir de jeu de varier les types de FE.

Les décors sont placés ensuite dans des proportions raisonnables par rapport à la surface de jeu, mais de petits obstacles au tir et aux déplacements sont aussi bienvenus.

X Système de Campagne :

Le jeu peut très bien être joué en campagne, où les PJ gagneront de l'expérience (Points d'expérience PX) et des Couronnes pour s'acheter de l'équipement ou acquérir des règles spéciales.

En effet chaque scénario proposé rapporte un certain nombre de Couronnes pour l'ensemble du groupe ainsi qu'un certain nombre de Points d'expérience (PX) par PJ. En général celui ci dépend du Niveau de Menace du scénario. Les coûts des équipements sont indiqués au Chapitre VII.

Les Points d'expérience permettent d'augmenter la Qualité Q des PJ. Le coût pour progresser d'un point de Qualité dépend de la Qualité du PJ et vaut le double en PX de la Qualité au dessus. Par exemple un PJ de Qualité 2 devra obtenir $2 \times 3 = 6$ PX pour atteindre un niveau de Qualité 3.

Notez bien qu'une règle spéciale avec un coût négatif ne peut être acquise en cours de campagne. De même un PJ ne peut devenir un lanceur de sorts si il ne l'était au départ.

XI Scénarios prêts à jouer :

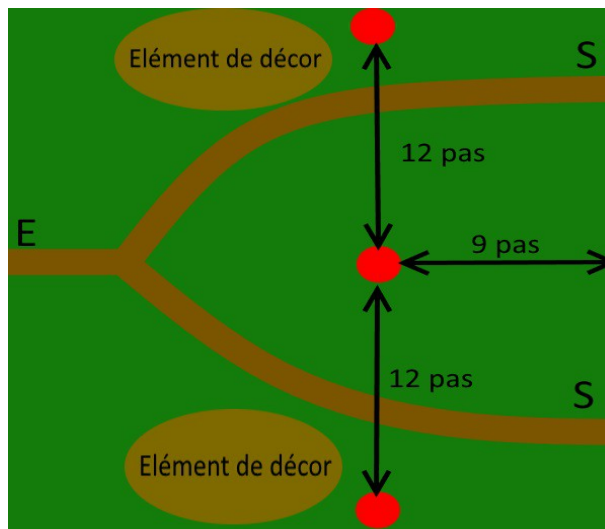
Scénario 1 : Embuscade, Niveau de Menace Facile

Préparez 3 papiers de FE, dont 2 à $Q=1/4$ Qualité des PJ et une à $Q=1/2$ Qualité des PJ. Déterminez le nombre de figurines par FE et leur qualité ainsi que les figurines pour les représenter (Cela peut être des brigands, des orcs, ou même des voleurs hobbits ! Etc). Retournez les papiers de FE face cachée sur la table (ou pliées) aux endroits indiqués sur la carte par des disques rouges.

Les PJ sont accompagnés de 2 à 3 figurines de Civils, considérés comme des PJ, de Qualité 1 et armés d'une arme légère chacun. L'objectif du joueur est de faire passer un maximum de Civils par une sorties indiquées sur la carte par un S. Le point de départ du groupe est noté E.

La récompense est de 15 Couronnes par Civil rescapé et chaque PJ gagne 1 PX si ils sauvent au moins un Civil.

A partir du tour 3, lancez un D6, sur un 5+ apparaît à l'entrée E une FE de Q=1/4 Qualité des PJ, du même type de figurines que les autres FE. Cette FE est de type Assaut.

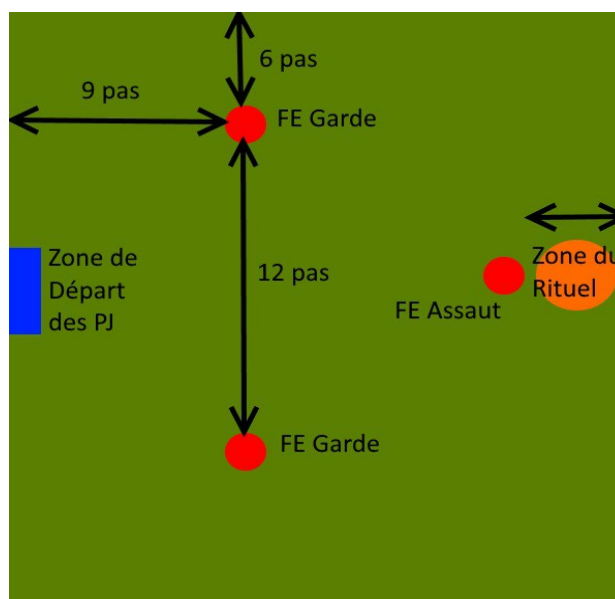


Scénario 2 : Interruption d'un sacrifice rituel, Niveau de Menace faible

Préparez 3 papiers de FE à Q=1/4 Qualité des PJ. Essayer de varier le nombre de figurines par FE ou leur Qualité respective pour introduire un peu de suspense. Vous pouvez les figurer par des cultistes, des brigands ou des orcs par exemple. Deux des FE sont de type Garde tandis que la troisième d'entre elles est de type Assaut. Disposez les comme indiqué sur la carte par un disque rouge. Au milieu d'un des bords de table placez 3 figurines représentant des Cultistes, à l'endroit indiqué comme Zone du Rituel. Deux sont de Qualité 2 tandis que le dernier, le Chef des Cultistes est de Qualité 3. Une quatrième figurine de civil leur est jointe pour figurer la victime sacrificielle (Secondaire, le rituel peut être une incantation par exemple). Disposez des décors à votre goût sur la table pour la rendre intéressante, avec de préférence des décors forestiers ou marécageux.

L'objectif des PJ est d'éliminer le Chef des Cultistes avant qu'il effectue le sacrifice (ou l'incantation). Le groupe gagne alors 35 Couronnes et chaque PJ gagne 1 PX.

Au bout de 3 tours, lancez 2D6, sur un résultat de 11+, le rituel est effectué par le Chef des Cultistes et la partie est perdue.



Scénario 3 : Défense d'un village, Niveau de Menace moyen

Placez de préférence au milieu d'un des bords de la surface de jeu un élément de décor telle qu'une maison, figurant les abords d'un village (zone marron sur la carte). L'objectif est d'empêcher les FE de l'atteindre.

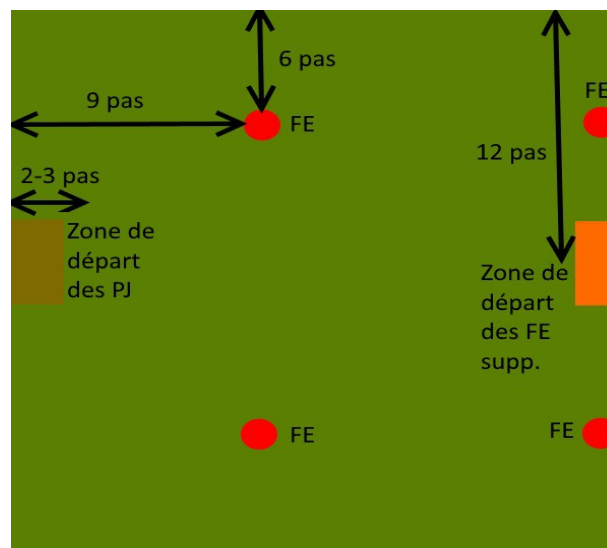
Le groupe gagne alors 50 Couronnes et chaque PJ gagne 1 PX.

Pour les FE préparez huit papiers dont 6 vont représenter des FE à $Q=1/4$ Qualité des PJ. Déterminez les figurines (2-3) correspondant à chaque FE, des brigands, des orcs, des gobelins ou un mélange de tout ça.

Un autre va représenter un leurre avec 2-3 figurines de Civils fuyant devant les hordes ennemies, chacun à $Q=1$ et disposant d'une arme légère. Dès qu'ils sont en vue des PJ ils sont eux aussi considérés comme des PJ.

Pour le dernier papier préparez 2-3 figurines de milicien, à Qualité $Q=2$ et armés d'armes normales, éventuellement avec armure de cuir et bouclier. Dès qu'ils seront en vue des PJ ils sont eux aussi considérés comme des PJ. Placez des décors à votre convenance (de préférence champêtre, forestiers ou marécageux) pour rendre la partie plus intéressante.

Placez quatre des FE tirées au sort parmi les huit comme indiquées sur la carte (disques rouge), elles sont toutes de type Assaut. Chaque début de tour à partir du 3ème, lancez un D6. Sur un 5+ apparaît une des FE restantes à l'emplacement indiqué sur la carte (rectangle orange).



Scénario 4 : Chasse au monstre, Niveau de Menace moyen à fort

Préparez une surface de jeu avec des décors forestiers, ou une plaine ravagée, ou bien des ruines anciennes.

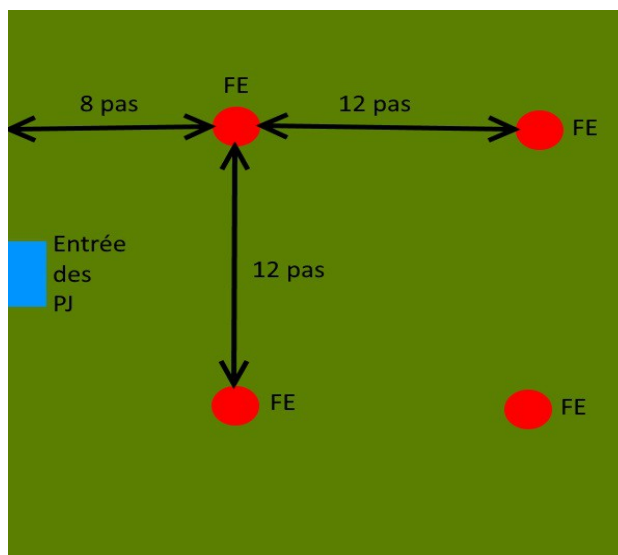
Préparez 3 FE représentant de petites créatures maléfiques non magiques (comme des nuées d'araignées, des gobelins, des chauves souris géantes) de Qualité $Q=1/4$ de la Qualité des PJ et armées d'armes légères ou normales.

Préparez une FE de Qualité $Q=3/4$ de la Qualité des PJ et représentant un Monstre considéré comme ayant une arme lourde, Effrayant et Robuste.

Les 4 FE sont de type Garde. Disposez les comme indiqué sur la carte par un disque rouge.

Chaque début de tour, lancez un D6. Sur un 6+ une FE de Qualité $Q=1/4$ de la Qualité des PJ, représentant de petites créatures maléfiques non magiques apparaît sur un bord de table dans une direction aléatoire. Cette FE est de type Assaut.

La mission des PJ est l'élimination du Monstre, ce qui rapporte 60 Couronnes au groupe et 2 PX à chaque PJ.



Scénario 5 : Attaque d'un convoi, Niveau de Menace fort

Préparez une surface de jeu avec des décors forestiers et un chemin au milieu. Préparez 3 papiers avec deux FE de Qualité $Q=3/4$ de la Qualité des PJ (3-4 figurines dans le style garde humain correctement armées et armurées, dont peut être un ou deux tireurs) et une FE de Qualité $Q=1/2$ de la Qualité des PJ (2-3 figurines dans le style garde humain correctement armées et armurées). Préparez en outre quelques figurines figurant un convoi de marchandises ou de Civils.

Placez le convoi et une FE de type Garde déterminée aléatoirement à la position indiquée sur la carte (rectangle marron). Positionnez les PJ à votre gré sur l'une des positions de départ (disques bleus).

Au début du tour 4 positionnez un FE de type Assaut à un bout du chemin (disque rouge FE n°1).

Au début du tour 8 positionnez la FE restante de type Assaut à un bout du chemin (disque rouge FE n°2).

La mission est de venir à bout de toutes les FE, ce qui rapporte 90 Couronnes au groupe et 2 PX à chaque PJ.

