

L'Aurore Obscure : Règles de base

Création/Auteur : Sylvain Mazoyer « Newlight »

Présentation du jeu :

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

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

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

La surface de jeu conseillée doit faire 24 pas par 24 et quelques éléments de décors (5-6) de petite taille (Arbres, buissons ou petites ruines, de 3-4 pas de côté environ), bloquant les lignes de vue et les déplacement sont préférables.

Caractéristiques d'une figurine :

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

Initiative (I) : C'est le sens de prise de décision du héros.

Réaction (R) : Cela représente la capacité à réagir, les réflexes face à une action adverse.

Combat (C) : C'est à la fois la dextérité au combat et la force du héros.

Tir (T) : C'est la capacité à atteindre un cible à distance.

Sauvegarde (S) : C'est un mélange entre la robustesse et l'armure du héros.

Vitalité (V) : C'est l'endurance aux coups de la la figurine, à part pour les Monstres elle vaut 1 en général et c'est sa valeur par défaut si elle n'est pas précisée.

Jet de dé à seuil, caractéristique seuil :

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

Certaines caractéristiques seuil, telles que la sauvegarde d'armure notée S, sont modifiables dans certains cas, par exemple si l'arme adverse est particulièrement puissante. Un tel modificateur est alors indiqué par S+X (ou S-X), ou X est le modificateur de la Sauvegarde. Le modificateur s'ajoute ou se soutraie alors au seuil de la caractéristique seuil. Si il est censé dépasser 6+ alors un jet impliquant la caractéristique seuil est quand même réussi sur un 6+. De même il ne peut être modifié plus bas que 2+.

Si la Sauvegarde d'armure d'une figurine est de 5+ par exemple (S5+), et que cette figurine est la cible d'une arme avec S+1, il faut obtenir 6 au lieu de 5 ou 6 pour réussir la sauvegarde d'armure.

Activation d'une figurine :

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

Lorsqu'une figurine est activée, elle a la possibilité d'effectuer une seule action statique ou une à plusieurs actions dynamiques dont on choisit le nombre en fonction du risque qu'on veut prendre. Le nombre maximal d'actions dynamiques que peut faire la figurine correspond au nombre de seuils indiqué après la lettre I.

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

Les actions dynamiques sont des actions de mouvement, telle que Bouger et tirer, Courir, Sauter, Escalader, Nager. Pour effectuer une ou plusieurs actions dynamiques, il faut réussir un ou plusieurs jets d'Initiative de difficulté indiquée par les différents seuils.

Jets d'initiative pour effectuer des actions dynamiques :

Lorsqu'on veut faire faire à une figurine une ou plusieurs actions dynamiques, on doit effectuer un jet de D6 par action. La difficulté du jet de dé pour une action est le seuil indiqué par la valeur d'initiative de la figurine correspondant au numéro de l'action. La figurine ne peut faire plus d'actions dynamiques qu'elle n'a de valeurs d'initiative.

Une figurine qui échoue un jet n'effectue pas l'action dynamique en question et son activation s'arrête là.

Ainsi si une figurine avec Initiative 2+/5+ veut faire 2 actions lors de son activation, il faut d'abord effectuer deux jets de D6 successifs, le premier de difficulté 2+. Cette figurine ne peut faire trois actions dynamiques par activation.

Si la figurine ne veut faire qu'une seule action dynamique elle doit seulement réussir un jet sur 2+.

On peut aussi utiliser des dés de couleurs différentes pour chaque jet et les lancer tous en même temps. Une autre option, très visuelle, consiste à placer les D6 sur la valeur du seuil à atteindre ou dépasser à l'endroit d'arrivée de l'action dynamique sur la table et à effectuer les jets successifs.

Une figurine peut tout à fait effectuer une action statique à la place d'une action dynamique.

Ainsi la figurine de l'exemple précédent ayant réussi tous ses jets de dé, elle peut faire deux actions dynamiques. Elle peut aussi remplacer une ou plusieurs d'entre elles par une action statique et faire par exemple, une Course et une action de Tir statique.

Actions possibles pour une figurine :

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

➤ Actions statiques :

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

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

Se mettre à couvert : Si la figurine est en contact avec un élément de décors d'au moins un demi pas de côté, elle peut se mettre à couvert. Une figurine de tireur ennemie pour laquelle cette figurine est à couvert (c'est à dire qu'elle est au moins dissimulée à 50%) subit un modificateur de +3 à son tir, T+3 (+1 pour être dissimulée et +2 pour être à couvert), jusqu'à un maximum de 6+.

Se mettre à terre : La figurine peut se mettre à terre. On lui attribue alors un jeton « A terre », soit à côté, soit sur la carte la représentant. Une figurine de tireur ennemie tirant sur cette figurine à terre subit un modificateur de +1 à son tir, T+1.

Une figurine à terre le reste tant qu'elle n'effectue pas d'action de mouvement ou ne s'est pas relevée. Une figurine à terre ne peut effectuer le déplacement de 1 pas autorisé pour une action statique. A la place, ce déplacement peut servir à se relever.

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

Lancer un sort : La figurine peut utiliser une action de sort qui est dans son profil.

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

➤ Actions dynamique :

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

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

Déplacement en tirant : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance maximale de 4 pas. A n'importe quel moment de son déplacement, elle effectue un Tir au jugé comme décrit dans la section Tir, ce qui augmente la défense contre les tirs de la cible de 2D6.

Charger : La figurine se déplace selon n'importe quelle trajectoire permise par l'environnement (elle ne peut traverser un élément de décor ou une figurine alliée ou ennemie) d'une distance

maximale de 4 pas. Si à la fin de son déplacement elle est en contact socle à socle avec une figurine ennemie, elle peut effectuer une phase de combat avec elle avec un modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1.

Se désengager : Une figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut se désengager du corps à corps simplement en se déplaçant lors de son activation, donc au prix d'une action dynamique.

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

Une action dynamique peut être remplacée par n'importe quelle action statique, donc sans déplacement, ou par l'action Viser.

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

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

Le tour de jeu :

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

Au cours d'un tour de jeu, chaque figurine va être activée. On active alternativement les figurines des différents camp en commençant par ordre croissant de numéro pour les tour impaires et décroissant pour les tours pairs.

On appelle une séquence le fait d'activer une figurine de chaque camp. Dans l'exemple précédent une séquence correspond donc à l'activation de 2 figurines de camps différents.

Une figurine ne peut être activée qu'une fois par tour. Une fois qu'elle a été activée, on le note en plaçant un jeton « Activée » à côté d'elle ou sur la liste de bande, qu'elle ai effectué une action ou non. On continue l'activation des figurines non activées jusqu'à ce que chaque joueur ai activé toutes ses figurines.

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

Réaction d'une figurine à une action adverse la ciblant :

Si une figurine est la cible d'une action adverse, comme un tir, un pouvoir psychique ou une charge en corps à corps, elle a la possibilité de réagir éventuellement.

Pour savoir si elle réagit on lance un D6. Si le résultat est égal ou supérieur au seuil indiqué par la caractéristique Réaction (noté R) la figurine cible peut réagir.

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

- Si elle subit un Tir, elle peut **Tirer en retour** ou **Se mettre à terre**. Si un élément de décor se trouve à un pas ou moins d'elle, elle peut aussi **Se mettre à couvert**. Elle peut éventuellement aussi **Lancer un sort**.

➤ Si elle se fait charger, elle peut **Contre-charger** ou faire un **Tir de contre-charge**.

➤ Si elle est la cible d'un sort, elle peut **Tirer en retour** ou **Lancer un sort**.

Par exemple, une figurine a R4+, elle subit un tir. On lance donc un D6 pour cette figurine et on obtient 5. La figurine peut donc réagir, et on décide alors de la faire tirer. Les deux tirs ont lieu alors en simultané et les dégâts de chaque tir s'appliquent.

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

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

Si une figurine se met à couvert ou à terre en réaction à un tir, elle bénéficie du bonus de couvert ou de à terre pour ce tir subi.

Tir de contre charge : La seule exception à la règle de simultanéité concerne le tir de contre-charge, pour lequel la réaction a lieu avant l'action subie. Ainsi si la figurine qui charge est tuée par le tir de contre-charge, elle ne peut évidemment pas charger. Le tir est considéré à portée courte.

Contre-charge : Une figurine effectuant une contre-charge bénéficie elle aussi du modificateur de -1 à sa valeur de combat, C-1, jusqu'à un minimum de 2+.

Effectuer un Tir :

Pour effectuer un tir sur un cible, celle ci doit être en ligne de vue (on doit pouvoir tracer un trait sans obstacle entre le tireur et sa cible) et à portée de l'arme de tir utilisée.

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

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

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

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

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

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

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

Résumé des modificateur de Tir :

Cible à Terre ou Dissimulée ou Tir en mouvement: T+1

Cible à couvert : T+3

Dégâts et Sauvegarde :

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

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

Par défaut et si rien n'est indiqué, la Vitalité d'une figurine est de 1. Il suffit donc d'un dégât non annulé pour la mettre hors de combat.

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

Effectuer une phase de combat en Mêlée :

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

Chaque figurine lance alors autant de D6 que la puissance P de son arme l'indique. Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de Combat C de la figurine est une touche.

On considère que les D6 sont explosifs et chaque résultat de 6 confère un D6 supplémentaire à lancer.

On compare alors le nombre de chaque figurine et la figurine avec le plus grand nombre l'emporte. Si il y a une égalité aucune ne l'emporte et aucun n'est infligé.

Chaque touche en plus que le résultat adverse est un dégât. Ce dégât peut être éventuellement annulé par une Sauvegarde.

Lancer un sort :

Un sort est une règle spéciale indiquée dans le profil d'une figurine. IL peut être lancer au prix d'une action statique.

En général le sort est suivi d'un seuil X+. On doit donc lancer un D6, et si le résultat est supérieur ou égal à X, le sort est lancé avec succès.

Si aucun seuil n'est indiqué le sort est réussi automatiquement.

Les effets du sort sont indiqués dans le descriptif du sort afférent.

Profil d'une figurine :

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

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

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

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

Acrobate : Cette figurine peut se désengager sans déclencher de réaction adverse éventuelle.

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

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

Confusion X+ (1 action statique) : Sort. Une figurine ennemie à 12 pas ou moins et en ligne de vue devient confuse sur un X+ (X-1 si c'est un Esprit faible ou X+1 si c'est un Esprit fort) et ses valeurs d'Initiative et de Réaction sont augmentées de 2 pour ce tour jusqu'à un maximum de 6+ (I+2, R+2).

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

Effrayant : Toute figurine souhaitant engager une figurine avec la règle Effrayant doit réussir un jet de difficulté 4+ ou s'arrêter à 4 pas d'elle. De même toute figurine effectuant une phase de Mêlée contre cette figurine doit réussir un jet de difficulté 4+ ou subir C+1 (jusqu'à un maximum de 6+) pour cette phase de Mêlée.

Esprit faible : Résiste très mal aux sorts tels que Confusion, comme spécifié dans la règle de Confusion.

Esprit fort : Résiste bien aux sorts tels que Confusion, comme spécifié dans la règle de Confusion.

Esquive : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 1, jusqu'à un maximum de 6+ (T+1).

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

Furtif : Si cette figurine finit son déplacement dans les conditions nécessaires pour se cacher, elle le fait automatiquement (sans avoir à utiliser d'action statique. En outre elle compte comme ayant la règle insaisissable : lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 6+ (T+2).

Insaisissable : Lorsque cette figurine est la cible d'un tir, le tireur voit la difficulté de son tir augmentée de 2, jusqu'à un maximum de 6+ (T+2).

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

Marcheur agile : La figurine ignore les terrains difficiles.

Meneur : Les figurines alliées à moins de 2 pas peuvent être activées à la suite du Meneur lorsque celui ci est activé et faire autant d'actions que lui. Elles comptent alors comme activées.

Meneur charismatique : Comme Meneur, sauf que les figurines alliées activées à la suite du Meneur gagnent Très courageux pour ce tour (ou perdent Peu courageux le cas échéant).

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

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

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

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

Soin X+ (1 action statique) : Sort. Une figurine amie Hors de Combat au contact peut participer à nouveau sur un X+. Elle peut être activée au prochain tour. Un seul essai par partie par figurine hors de Combat.

Volant : Cette figurine ignore les décors pour ses déplacements.

Actions et attaques coordonnées :

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

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

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

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