

## Règles

**Crédit :** Serge De Letter, JP Lelain, Vince Clorto, Grégory Larbi du groupe Facebook Passions Modeling and Gaming, ainsi que Gulix et Nekola du forum Warmania, Many du Warfo, Fbruntz de la Tribune Ludique

### Présentation des caractéristiques d'une figurine :

#### **Caractéristiques de base d'un humain de l'Empire de Swidenth :**

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	6	0	0	1

**Mouvement (Mouv) :** C'est le nombre de pas dont peut se déplacer la figurine par tour.

**Combat (Comb) :** C'est la capacité à se battre en corps à corps (aussi dit "en mêlée") et aussi à esquiver les tirs adverses. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

**Tir (Tir) :** C'est la capacité à tirer sur une figurine adverse ou sur une cible fixe. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

**Défense (Def) :** C'est la résistance de la figurine aux coups qu'on lui porte. Elle peut être augmentée par une armure ou un bouclier par exemple.

**Bravoure (Brav) :** C'est la capacité de la figurine à faire face à des événements stressants, tels que la mort de son chef, la moitié de la bande qui est décimée, faire face à une créature particulièrement monstrueuse ou puissante, etc. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

**Psychisme (Psy) :** C'est la capacité à résister à certains sorts adverses, tels que des tentatives de prise de contrôle mentale, de paralysie, et ciblant la figurine. C'est aussi la capacité à lancer des sorts pour un lanceur des sorts. La plupart du temps on l'utilise comme un bonus à ajouter à un jet de D20.

**Vitalité (Vit) :** C'est le nombre de grosses blessures que la figurine peut encaisser avant d'être hors de combat. Une figurine de taille humaine a en général une Vitalité de 1 tandis que les créatures plus grosses peuvent avoir plusieurs points en Vitalité.

### Déroulement d'un tour de jeu :

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Au début de chaque tour on lance un D20 pour déterminer quel joueur a l'initiative (par exemple sur un 11+ le joueur 1, sinon le joueur 2). Si il y a plus de 2 joueurs, chacun lance un D20 et l'initiative se fait par ordre décroissant de score. Relancez un D20 pour chaque joueur en cas d'égalité jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

### **Phases d'activation :**

Une figurine ne peut être activée qu'un fois par tour, c'est à dire qu'on ne peut la jouer qu'une fois par tour.

Dans chaque camp il y a des Meneurs (Chef et Champions).

Chaque Meneur a une phase d'activation spécifique avant le reste des troupes. Lors de sa phase d'activation on peut aussi activer autant de figurines alliées que l'on veut, et dans n'importe quel ordre à partir du moment qu'elles sont dans la bulle de commandement du Meneur (à moins de 3 pas pour le Chef, moins de 2 pas pour les Champions)

Il y a alternance entre les phases d'activation des Meneurs de chaque camp, en commençant par la phase d'activation d'un Meneur du camp qui a l'initiative.

Ce qui donne Phase du Meneur 1 (Joueur 1) – Phase du Meneur 1 (Joueur 2) – Phase du Meneur 2 (Joueur 1) – Phase du Meneur 2 (Joueur 2)

et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Meneur à activer dans aucun camp, et qu'il ne reste que des hommes de main non activés lors de la phase d'activation d'un Meneur quelconque.

Auquel cas on procède à la phase d'activation des figurines non encore activées du joueur 1 puis à la phase d'activation des figurines non encore activées du joueur 2.

Les Meneurs peuvent être activés dans n'importe quel ordre quelque soit leur rang (Chef ou Champion).

Il est possible qu'un camp ait moins de Meneurs que l'autre, auquel cas on procède d'abord aux phases d'activation des Meneurs restant du joueur en ayant le plus, avant d'activer le reste des troupes.

Il est conseillé d'utiliser un moyen (tel que des jetons, différent de ceux indiquant l'état sonnés, tels que des jetons verts par exemple) pour bien retenir quelles figurines ont été activées pendant le tour et lesquelles restent à activer.

**Activation de groupe :** Toutes les figurines d'une même phase d'activation peuvent effectuer ensemble un mouvement puis initier ensemble une phase de combat contre une figurine adverse pour tous bénéficier du bonus de surnombre.

#### **Bulle de commandement des Meneurs :**

Chaque Meneur a une bulle de commandement d'une certaine portée. Toute figurine dans la bulle de commandement du Meneur (c'est à dire celles qui sont à une distance inférieure à la portée de la bulle de commandement) au début de la phase d'activation du Meneur, peut être (mais n'est pas obligatoirement, au choix du joueur) activée pendant la phase d'activation du Meneur. La bulle de commandement d'un Chef est de portée 3 pas tandis que celle d'un Champion est de 2 pas.

Il est conseillé de bien noter quels figurines ont le droit d'être activées dans la phase d'activation d'un Meneur, donc au début de sa phase, avant de procéder à leur activation. L'ordre dans lequel on active les figurines d'une même phase d'activation est laissé au libre choix du joueur, ce n'est par exemple pas le Meneur en premier ou en dernier.

#### **Activation d'une figurine :**

Une figurine a deux actions par activation, dont l'une d'entre elles doit obligatoirement être l'une des suivantes :

- soit un déplacement égal à son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- soit l'action de se concentrer sur sa deuxième action (viser, se concentrer sur le lancement d'un sort, sur une action spéciale, etc)
- soit l'action de recharger son arme.
- soit rien

L'autre action peut être une des actions suivantes :

- Course : si la figurine s'est déplacée lors de la première action elle peut se déplacer en plus d'un demi fois son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- Si elle a une arme de tir la figurine peut tirer.
- Elle peut effectuer une phase de combat en mêlée si elle est en contact socle à socle avec une figurine adverse (On dit alors qu'elle est engagée).

-Si la figurine est un Lanceur de sorts il peut essayer d'en lancer un.  
-Elle peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, se camoufler, etc.

**Se déplacer à travers une autre figurine :** Une figurine ne peut passer à travers une autre figurine et doit la contourner. Si c'est un ennemi, et qu'elle passe à moins de 0,5 pas d'elle, on considère alors qu'elle est engagée avec elle (comme si elle était en contact socle à socle).

### **Règles de combat en corps à corps ("en mêlée") :**

Figurine engagées : Deux figurines adverses ne peuvent effectuer une phase de corps à corps l'un avec l'autre que si elles sont engagées, c'est à dire en contact socle à socle ou au moins à moins de 0,5 pas l'une de l'autre. Lorsqu'une figurine s'approche à moins de 0,5 pas d'une figurine adverse, on dit qu'elle l'engage.  
Deux figurines engagées ne peuvent se désengager volontairement (c'est à dire s'éloigner à plus de 0,5 pas l'une de l'autre) sauf exceptions liées à une règle spéciale.

#### Effectuer une phase de combat :

Si une des deux figurines engagées procède à une phase de combat, l'un ou l'autre peut gagner et blesser l'adversaire

On lance :

D20 + Combat de celui qui effectue la phase de combat + Bonus éventuels

**Vs**

D20+ Combat de la figurine adverse + Bonus éventuels

L'écart est la différence entre gagnant (plus haut score) et perdant (plus bas). Si il est de 0 le combat se solde par une égalité et rien ne se passe, sinon on effectue le calcul des dégâts suivant.

#### Calcul de dégâts :

On ajoute à l'écart d'éventuels dommages dus à l'arme utilisée ou à une règle spéciale de la figurine. Par exemple une épée inflige des dommages égaux à 2.

-Si l'écart est inférieur ou égal à la Défense du perdant, le perdant recule d'un pas ou non, au choix du Gagnant. Si une ou deux figurines alliés situées immédiatement derrière le perdant se trouve sur le passage du perdant, elle peuvent reculer avec pour le laisser reculer. Dans le cas où ces figurines alliés ne peuvent elle même reculer, soit à cause d'un obstacle, soit qu'elles sont engagées, soit qu'une autre figurine (allié ou ennemi) les en empêche en se trouvant sur leur passage, le perdant ne peut reculer (et les alliés non plus) auquel le perdant est sonné.

-Si l'écart est supérieur à la Défense du perdant celui ci devient Sonné (on dit que l'attaque le sonne) jusqu'à la fin du prochain tour (on peut l'indiquer avec un jeton spécial, de couleur rouge par exemple, ou bicolore même, voire un dé).

Tant qu'il est Sonné, il a un malus de -4 à ses caractéristiques Combat, Tir, Bravoure et Psychisme. Les malus se cumulent et si il devient Sonné à nouveau alors qu'il l'est déjà (utilisez autant de jetons que nécessaire pour le signifier).

-Si l'écart est supérieur à 2 x Défense du perdant, celui ci perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.  
Une figurine Hors de combat ne fait plus rien de la partie à moins d'être soignée d'une manière ou d'une autre.

-Si l'écart est supérieur à 3 x Défense du perdant celui ci subit une Blessure horrible. Il perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.  
En outre cela a des répercussion sur son devenir en campagne et il devra tester sur la Table des Blessures horribles après la partie pour voir ce qui lui arrive.  
De plus tous les alliés du perdant à moins de 3 pas de lui doivent faire un test de Bravoure de difficulté 8.

**Coup critique et coup malheureux :** Si le gagnant a obtenu un 20 naturel (résultat brut du jet de dé, sans ajout d'aucun modificateur) à son jet de combat, alors il a réalisé un coup critique. Les dommages sont augmentés de 3.

Si l'une des deux figurines a obtenu un 1 naturel à son jet de combat, alors il s'agit d'un coup malheureux et la figurine fait tomber une des armes ou bouclier qu'elle tient en main (déterminez quelle main en lançant un D20). Dans ce cas l'arme ou le bouclier ne peut être récupéré tant que la figurine est engagé et nécessite une action pour être récupérée.

**Se concentrer (Préparer l'assaut) :** Si la figurine s'est concentrée en première action, elle gagne +1 Combat en deuxième action.

**Charge :** Une figurine ayant engagé au cours de son déplacement en première action une figurine ennemie et ayant effectué une phase de combat ensuite avec cette figurine ennemie, gagne dommage+2 pour cette phase de combat et si elle gagne le combat.

**Surnombre :** Si une figurine seule est engagée par plusieurs figurines adverses, on dit qu'il y a surnombre et les figurines en surnombre bénéficient d'un bonus à leur caractéristique Combat de +2 par allié engagé aussi avec la figurine adverse seule.

Si dans deux groupes de figurines adverses engagées les unes avec les autres il y a surnombre d'un des groupes, le joueur contrôlant ce groupe en surnombre détermine des sous-groupes de telle sorte qu'aucune figurine du groupe adverse se retrouve sans au moins un adversaire et comme cela l'arrange du moment qu'il respecte la première condition.

Les phases de combat doivent être effectuées alors entre figurines du même sous-groupe, et les bonus de surnombre s'appliquent normalement pour chaque sous-groupe.

**Deux armes de corps à corps :** On considère comme première arme de corps à corps celle infligeant le plus de dommages. En cas d'égalité, le joueur choisit quelle est la première arme de corps à corps et donc les effets spéciaux en cas de victoire à la phase de combat.

Le fait de porter une arme légère en deuxième arme de corps à corps ajoute +1 au Combat.

Le fait de porter une arme moyenne en deuxième arme de corps à corps ajoute +1 au Combat et aux dommages.

**Combat à mains nues :** Si une figurine n'a pas d'armes elle subit un malus de -2 à son Combat et a Dommages=-2, sauf exceptions telles que la règle Arts martiaux.

## Règles de Tir :

### Portée d'une arme de tir :

Une arme a trois niveau de portée. La portée courte d'une arme est aussi noté p, tandis que la portée longue est simplement noté portée et vaut 3 x portée courte (3 x p).

Portée courte, moyenne et longue (1 x p, 2 x p, 3 x p)

Exemple : Portée 18 pas (p=6) correspond a une portée courte de 6 pas(p) , une portée moyenne de 12 pas (2 x p), et une portée longue de 18 pas (3 x p).

A chaque portée correspond un bonus de portée :

Bonus de Portée : +2 pour portée courte, +1 pour portée moyenne, +0 pour portée longue

### Effectuer un tir sur une figurine adverse (Jet de tir) :

On lance :

D20 + Tir du tireur + Bonus de portée pour le Tireur+ autres Bonus éventuels

**Vs**

D20+ Combat de la cible + Bonus de couvert et autres éventuellement pour la cible

**Bonus de couvert :** +2 à la cible si la cible est couverte de manière claire à + de 33%, +4 si elle est couverte à plus de 66%.

Si une figurine est partiellement couverte par un allié du tireur, le tir ne peut avoir lieu sauf exceptions. En cas d'exception, si le tir est réussi c'est bien la cible qui est touchée, sinon lancez un D20, sur un 8+ c'est l'allié du tireur qui subit une attaque de tir de la part du tireur. On résout cette attaque exactement comme si l'allié était à la place de la cible.

**Bonus de Concentration (Viser) :** +2 au tir si le tireur s'est concentré en première action. En cas d'armes à tirs multiples, le Bonus s'applique seulement au premier tir de la phase de tir.

**Bonus de Camouflage :** +2 au tir si le tireur est camouflé.

### Calcul des dégâts :

Si la cible obtient le plus haut score au jet de tir ou un score égal à celui du tireur, le tir a manqué sa cible, ou la cible l'a esquivé. Rien ne se passe.

Si le tireur obtient un score supérieur à celui de sa cible, cela se passe ensuite comme en corps à corps, on procède au Calcul des dégâts.

L'écart est la différence entre gagnant (tireur) et perdant (cible).

On ajoute à l'écart d'éventuels dommages dus à l'arme utilisée ou à une règle spéciale de la figurine. Exemple : Un arc normal inflige des dommages égaux à 1.

-Si l'écart est inférieur ou égal à la Défense du perdant, le perdant recule d'un pas ou non, au choix du Gagnant. Si une ou deux figurines alliés situées immédiatement derrière le perdant se trouve sur le passage du perdant, elle peuvent reculer avec pour le laisser reculer. Dans le cas où ces figurines alliés ne peuvent elle même reculer, soit à cause d'un obstacle, soit qu'elles sont engagées, soit qu'une autre figurine (allié ou ennemi) les en empêche en se trouvant sur leur passage, le perdant ne peut reculer (et les alliés non plus) auquel le perdant est sonné.

-Si l'écart est supérieur à la Défense du perdant celui ci devient Sonné (on dit que l'attaque le sonne) jusqu'à la fin du prochain tour (on peut l'indiquer avec un jeton spécial, de couleur rouge par exemple).

Tant qu'il est Sonné, il a un malus de -4 à ses caractéristiques Combat, Tir, Bravoure et Psychisme. Les malus se cumulent et si il devient Sonné à nouveau alors qu'il l'est déjà (utilisez autant de jetons que nécessaire pour le signifier).

-Si l'écart est supérieur à 2 x Défense du perdant, celui ci perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.

Une figurine Hors de combat ne fait plus rien de la partie à moins d'être soignée d'une manière ou d'une autre.

-Si l'écart est supérieur à 3 x Défense du perdant celui ci subit une Blessure horrible. Il perd un point de Vitalité si il en a encore plusieurs ou devient Hors de combat sinon.

En outre cela a des répercussion sur son devenir en campagne et il devra tester sur la Table des Blessures horribles après la partie pour voir ce qui lui arrive.

De plus tous les alliés du perdant ayant une ligne de vue sur lui doivent réussir un test de Bravoure de difficulté 7 ou être sonné.

**Coup critique :** Si le gagnant a obtenu un 20 naturel à son jet de combat, alors il a réalisé un coup critique. Les dommages sont augmentés de 3.

**Tir dans un corps à corps :** Il est normalement impossible de tirer dans un corps à corps, c'est à dire sur une figurine adverse engagée avec une figurine alliée.

**Tir d'un corps à corps :** Une figurine engagée au corps à corps ne peut tirer lorsqu'elle est engagée en corps à corps (sauf exceptions, comme dans le cas des figurines gigantesques, ou de certains engins de guerre, c'est à dire de manière extrêmement rare dans ce jeu).