

Chapitre 0 :

Les Frères du Donjon

Questions et réponses (bande de curieux !)

Qu'est ce que Naheulbeuk ?

Le « Donjon de Naheulbeuk » est une saga sonore diffusée en MP3, et qui raconte l'histoire d'un groupe d'aventuriers pas comme les autres. Elle est disponible gratuitement sur www.penofchaos.com. Elle est aussi disponible en BD, à quand le film ?

Voici ce qu'en dit son auteur John « Poc » Lang : « Le donjon de Naheulbeuk est né sur un coup de tête, une envie de délirer. J'ai commencé en septembre 2000, puis après six mois d'essais et de tests bizarres, j'ai mis en ligne sur mon vieux site MerHamWar les 3 premiers épisodes, à l'époque sans autre but que de faire partager à mes visiteurs ces aventures grotesques. C'est donc en début 2001 que tout a commencé. La suite est simple : des visiteurs, des liens, du bouche à oreille et de nouveaux épisodes, des publicités débiles, des chansons...

Mes inspirations sont, entre autres, les sketches de François Perusse et la lecture des fantastiques aventures de Kalon que je vous invite à découvrir au plus vite. On y ajoute bien entendu des années d'expérience du jeu de rôle (de L'oeil Noir à JRTM en passant par Stormbringer, Warhammer...) et pas mal de lectures dans le style médiéval-fantastique. »

La genèse des figurines Naheulbeuk

Lors du monde du jeu 2003, j'étais venu voir le premier concert live du Naheulband avec ma mie et là nous étions à la bourre à cause du métro. Ce moyen populaire de se déplacer dans le donjon est vraiment pas fiable. Encore un coup des nains qui faisaient grève pour avoir plus d'or pour continuer à creuser les prochaines rames. Du coup nous loupâmes le concert mythique (m'en fou depuis j'ai vu celui de la loco à Paris avec plus de mille fans !!!). Et là, je rencontra le rédac chef de Ravage qui me dit alors d'un ton apaisé et totalement maîtrisé :

« PatrikémortelfoketufassehunjeusurNaheulbeuk »

Je répondis « Ok Daboss ». Du coup la conception de FDA prit six mois de retard mais à la clef nous eûmes le premier jeu de figurines sur Naheulbeuk dans le Ravage 17 et à la fin de cette aventure je connaissais le vénérable John et sa bande de joyeux drilles. Pour le remercier de sa sympathie, je le mis en contact avec Fenryll. De belles figurines virent alors le jour.

Aujourd'hui, maintenant que les figurines sont là, je suis bien forcé de faire l'extension Naheulbeuk qui va avec FDA!!!



Qu'est ce que Frères d'Armes ? FDA

Bah c'est juste l'un des meilleurs jeux d'escarmouches avec figurines francophone (pour les anglophones, il existe aussi dans la langue de la perfide Albion). Et puis, là où il est vraiment top c'est qu'on peut jouer avec dans l'univers délirant du Donjon de Naheulbeuk ou s'en servir pour caler une vitrine de figurines bancaire.

Les règles qui suivent sont une version adaptée spécialement pour le donjon de Naheulbeuk. Vous n'êtes pas obligés d'acheter le jeu Frères d'Armes pour y jouer. Les règles sont décomposées en deux parties. La première est faite pour débiter rapidos, la deuxième propose des options supplémentaires permettant d'agrémenter les parties de jeu de trucs encore plus débiles.

BETA test FDA Naheul

Les premières parties officielles de FDA dans le monde de Naheulbeuk ont eu lieu au festival de Cannes 2006 grâce à Christophe Tzar de Nurgle. Depuis, le chaos se répand sur la côte et même Brice de Nice a abandonné sa planche pour jouer avec des figurines Naheulbeuk.

Aujourd'hui, le jeu est en Beta test. C'est-à-dire que n'importe quel fan de Naheul joueur de figurines plus ou moins Beta (comme Brice) peut nous envoyer ses commentaires sur le jeu afin qu'il soit amélioré.

<http://fdarmes.nuxit.net/phpBB2/index.php>

Vous pouvez aussi contribuer au jeu en proposant des scénarios, des plans de donjons ou de belles photos de figurines peintes du donjon ou des photos des figurines Naheulbeuk dans des situations insolites. Le jeu est gratuit !

Poc et les figurines

Laissons donc la plume du clavier à maître POC. Etendu sur son divan, il nous raconte ses relations incestueuses avec ce qui a plombé sa vie :

« Les figurines et moi, c'est une longue histoire. Cela date d'avant la bataille de Zoug-Amag-Zlong, quand les chroniques d'existaient pas.



Figurines pour BloodBowl, j'ai fait une équipe en deux jours. Et ça se voit... sous-couches noires et marrons, brossage, point barre.

Mes premiers contacts avec des figurines eurent lieu lorsque j'ouvris la boîte de base de l'Oeil Noir, avec ses figs en bristol à découper. Si vous voulez une date, sachez seulement que Grosquick était encore parmi nous ! Il n'était pas menacé par l'affreux lapin. Et le capitaine Igloo n'était pas né.



Des figurines 100% brossées avec un peu plus d'application, mais pas trop.

N'ayant pas d'argent de poche, et pas de revenu, je passai un moment à simuler des batailles de Jeu de rôle avec ces figurines, au milieu des murs en carton, des sols en carton et des porte-pions en plastique. Mais c'était moche. Les elfes, guerrières et magiciennes étaient déjà bien roulées, mais cela manquait de relief.



De près, c'est vraiment laid. Y'a au moins de quoi gagner une golden slayer poubelle !

Les premières figurines en métal moulé firent leur apparition dans mon espace vital, mais toujours sans argent, c'était plutôt difficile de s'en procurer. Un co-rôliste m'offrit alors

une figurine d'aventurier d'une marque inconnue, histoire de ne pas être le seul gars de la bande avec une figurine en carton. J'utilisai quelques pots de peinture à l'huile pour maquette pour la mettre en couleurs - ne disposant que de 4 couleurs - et c'était toujours moche. Côté technique, j'utilisais une pointe de compas (pinceaux trop chers) pour étaler de la peinture non diluée en gros pâtés fort laids. Je n'avais pas été renseigné, et je n'avais pas vu d'autres exemples de figurines peintes que celles de mes amis, qui étaient aussi affreuses que les miennes.



Pour mes guerriers du Chaos, figurines que je préfère, je faisais un peu plus attention. Ici en plus on a droit à des mélanges de couleurs et de métal. Cela reste presque uniquement du brossage.



Figurine de la même période que le guerrier pourpre, mais reprise plus tard au blanc brossé. J'aurai mieux fait de rester couché....

Après avoir récupéré fortuitement quelques autres figurines, pareillement massacrées (incluant des tests au pinceau de supermarché épilé avec des ciseaux), je tombai lors d'une balade dans le 6e arrondissement de Paris sur un marchand de trucs étranges. Le genre de vieux comme dans Gremlins, qui tient une boutique encombrée de choses diverses, n'ayant aucun rapport avec rien. Il possédait un bac de figurines fantasy ! On y trouvait des blisters de 4 figurines pour 18 francs, ce qui à notre époque passerait pour un mirage. Grâce au vieux énigmatique, ma collection devint correcte en quelques mois. Je fis la découverte par hasard du principe de la sous-couche (noir mat), un détail qui change la vie.



Les années suivantes, ayant réussi à voir quelques figurines peintes (en catalogues ou boutiques), je tentai sans grand succès d'appréhender les techniques secrètes des « grands », tout en évitant soigneusement de lire leurs conseils - ce qui était évidemment compliqué et hasardeux. Le service militaire, avec son habituelle dose de bullage, me donna tellement de temps libre que j'eus l'occasion de repeindre entièrement ma collection, en utilisant cette fois le brossage à sec découvert récemment, et qui était si pratique que j'en mettais absolument partout. Cela donnait cette fois des figurines belles de loin, mais toujours bordéliques de près.



Encore une figurine reprise tardivement au blanc brossé. Je ne sais pas ce qui m'a pris. Au final, c'est plus contrasté que l'original, mais aussi plus bordélique. N'importe quoi...

Puis vint le moment où je pris en photo une de mes figurines en mode macro, que je comparai avec une photo de catalogue... et non, c'était pas ça, c'était toujours pourri ! Rage, haine, et saucisses grillées furent jetées à la face du monde ingrat.



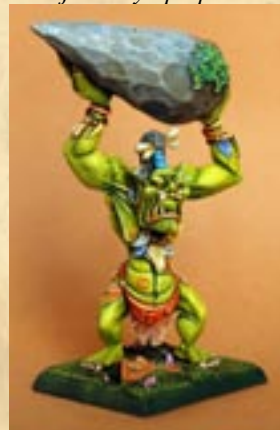
Mélange de brossages et de dégradés en s'appliquant à peu près. On reste sur sous-couche noire.

Je décidai donc d'arrêter, parce qu'il faut bien se rendre à l'évidence, on n'est pas forcément fait pour la peinture de figurines.



Premier essai d'une figurine sur sous-couche blanche et peinture diluée – Merci Patrick pour la fig ;) (et moi je dis merci à Thierry pour la fig)

C'est dans mes pérégrinations naheulbeukiennes que je rencontrai Patrick (auteur de Frères d'Armes ici présent), et par son intermédiaire plusieurs peintres et spécialistes de la figurine. On prononça alors les mots « dilution », « sous-couche blanche en bombe », « lavis »... et autres invocations bizarres. Et non, je n'avais encore jamais dilué de peinture après avoir peint 250 figurines ! Je décidai alors de repartir à zéro et d'essayer toutes ces techniques, et au premier essai (Thrud le Barbare), je fus illuminé par le résultat. C'était plus long, certes, mais beaucoup plus agréable ! Et surtout, on pouvait enfin découvrir les détails de la figurine, ce qui est toujours sympa pour le sculpteur.



Troll sauvage de chez Fenryll, peinture assez récente. Un mélange de techniques mais surtout, de l'application et une véritable envie de faire de la peinture correcte.

C'est donc au moment où j'arrivai enfin à peindre correctement que je découvris que je n'avais plus de temps libre pour pratiquer ce hobby. C'est con la vie parfois.



Mon premier essai de figurine confrontation, pour essayer de coller au modèle officiel en photo sur la boîte. Du temps, de la patience, et de la motivation !

Bref, en conclusion, je peux ajouter : ne faites pas comme moi, écoutez et lisez les conseils de ceux qui savent peindre, au lieu de penser que vous ne savez pas peindre. Le talent, tout le monde n'en a pas, mais au moins tout le monde peut utiliser de bonnes techniques.



Un vieux ogre GW déjà peint 2 fois auparavant, récemment refait avec application et techniques adéquates.



Un gob que je n'ai pas peint en courant, pour une fois

*Et une fois que vous aurez des figurines pas trop moches,
vous pourrez jouer à Frères d'Armes. Baston !
Force, honneur, et peinture diluée.
Pen of Chaos »*



Zangdar sculpté d'après la tête de POC et peint par lui-même. On voit le miroir qui lui a servi de modèle dans un reflet de la pupille droite de la figurine.



Que faire d'autres avec ses figs?

A part jouer à Frères d'Armes, vous pouvez faire pleins d'autres trucs débiles avec des figurines Naheulbeuk. Nous avons des photos pour illustrer tout ce que nous avons osés faire avec mais la censure a frappé (aieuuuuux) très fort (aieuuuuuuuuuuux). Vous pouvez donc :

- Caler un meuble afin de remplacer votre vieux Frères d'Armes tout raplapla
- Les fondre au micro onde pour en faire des guerriers mous du chaos
- Les jeter dans un concert du naheulband (le nain est toujours content dans ce cas là, car ça lui change des vieilles chaussettes moisies gardées de génération en génération par de vieux elfes aigris qui lui sont jetées à la figure lors de ses prestations scéniques)
- Les rentrer dans son nez pour impressionner l'adversaire (une spécialité des joueurs lyonnais du Crazy Orc), ça marche aussi avec les dés, après l'adversaire hésite toujours à ne pas abandonner la partie...
- Les offrir à mon fils qui vient de naître ou à moi même car c'est bientôt mon anniversaire
- Faire de beaux dioramas
- Faire un potage d'hommes poireaux

Peindre : La painting party

C'est une soirée sympa entre potes (et parfois potesses) qui permet de peindre rapidement ses figurines.

Préparation

- Deux semaines de sevrage sans peinture.
- Défi proposé pour le lendemain « avec mes 567 nouvelles figurines peintes composées en 23 unités, bref la réserve de mon corps de reconnaissance, je vais encore broyer tes trois pauv'nains peints au rouleau avec des mouffes qui te servent d'armée. »
- Oublier ses clés de voiture afin de rentrer avec le premier métro.
- Etre célibataire (ou avoir une copine autonome ou qui peint pour vous)

Matériel

- Dix kilos de plomb ou de résine achetés la veille,
- Des vieux pinceaux avec trois poils,
- Des pots de peintures d'il y a dix ans (car les récents sont déjà secs),
- Un CD de musique bruyante pour couvrir les bruits de l'extérieur,
- A bouffer (truc rapide),
- A boire (paille pour éviter de boire avec les mains déjà prises),

La painting party est une activité réservée aux membres du grand saturnisme bigarré, une sous branche du groupuscule plus reconnus des « on préfère jouer avec du plomb plutôt qu'avec des pions ! ». Ils ont d'ailleurs des nouveaux sympathisants qui préfèrent jouer avec de la résine que du plastique de berline. Le rituel, en général bimensuel, regroupe environ 6 pratiquants dans un lieu clos « le salon ». Enfermés entre 4 murs et leur conception de la vie, ils s'éclairent de lumière vive se battant telle les papillons pour se rapprocher des ampoules. Recherchent-ils la fée électricité ? Où à bronzer ? Seuls les initiés le savent.

Après plusieurs heures recroquevillés, ils lèvent des yeux hagards et tendent le bras d'un air de défi. Le membre restant tendu jusqu'au jugement, toujours sévère de leurs pairs :

- « Tiens t'as une nouvelle bague ? »
- « Elle est sympas ta sous-couche »

« Tu l'as acheté où ta figurine d'occase déjà mal peinte qui va te coûter plus chère en trichloréthylène ? »

« Pourquoi il louche ton général d'armée elfe ? »

« Typique le genre de figurine où il manque un « Kill » dans le dos... »

Après plusieurs heures de cérémonies le néophyte est perdu et le novice continue de chercher des savonnets. Les dialogues sont alors de plus en plus sporadiques et étranges. Parfois des grognements fusent entre 2 rictus, c'est le moment où tout le monde attend la phrase qui consacrera la cérémonie. Cette litanie est malheureusement très dure à trouver et il ne nous en est parvenu qu'une seule : « Le zoat, c'est technique à peindre » Une fois prononcé chaque membre sait que le jour se pointe et qu'il est tend de choper le premier métro. Arrivés sous leur couette tachée de peinture, les doigts élimés et les yeux hagards, ils rêvent aux différentes insultes et stratagèmes servant à écraser leur futur adversaire dans un bain de sang ou à coup de gravier de 12.

But explicite de la painting party : finir son armée de milliers de figurines pour le lendemain car au Crazy Orc et dans pleins d'autres clubs de jeu « onjoupavecdefigpapinte !!! »



Ceci une salle après, pendant et avant plusieurs painting party, je sais ça fait peur tout ce chaos mais c'est ça qu'est beau !



Ceci une table après quelles painting party et ça donne envie ! Des milliers de figurines peintes !!!

Installer et jouer viiiiiiiiiiiiiiiiite !!!

Installer le jeu

C'est simple, il suffit de lire les règles, imprimer les cartes et trouver des figurines. Le joueur qui joue l'ogre n'est pas obligé de se laver les dents.

La peinture au bol

Pour les plus pressés, qui n'ont pas de figurines peintes, voilà une technique de peinture au bol par Lolof.

Ingrédients : une blouse de travail, de vieux vêtements, des chaussures en décomposition, un bol, de la peinture, des figurines, un panneau « Attention, risques de projection de peinture sur 50m »

- Prenez un espace assez grand, 12mx12mx12m (ouais, je sais les pièces de 12 m de haut, tout le monde n'en a pas), de préférence en extérieur.

- Enfilez correctement les vêtements.

- Posez le panneau « Attention, risques de projection de peinture sur 50m » surtout si vous n'avez pas un espace de 12 par 12

- Préparer votre peinture : 1/2 bol de peinture, 1/2 bol d'eau.

- Munissez-vous de figurines à saloper.

- Prenez une figurine dans votre main droite.

- Opérez une translation vers la gauche jusqu'au bol de peinture.

- Projetez la figurine dans le bol, de manière à éclabousser vos frusques.

- Plongez la main gauche dans le bol.

- Ressortez la figurine, mettez-là à sécher sur la pile à gauche de la table.

Vous obtiendrez de superbes figurines peintes au bol et vous pourrez alors vous exclamer : « Moi, je peins au bol ».

Note technique : Plus le soleil et la chaleur sont puissants, plus le séchage se fera rapidement, plus la figurine sera salopée.

Qu'est ce que les théorèmes de Receveur ?

Votre serviteur sévit depuis plusieurs années à travers la presse ludique et les conventions de jeux. C'est pourquoi, il a développé pleins de théorèmes permettant de jouer plus vite.

Par exemple : « Jette le dé ! Regarde, le résultat après !!! » C'est très utile dans les jeux à critiques comme Warhammer où certains résultats donnent toujours une réussite ou un échec de l'action : 1=échec et 6=réussite.

Les théorèmes vous donne pleins d'astuces au cours de votre lecture des règles.



Jouer vite ou à la hophop

Conseils pour jouer rapidement avec des figurines.

Avant le jeu :

- Socler ses figurines avec du plastique aimanté
- Créer son armée la veille
- Se coucher tôt (seul) et se lever tard
- Arriver à l'heure (voir 5mn en avance)
- Lire toutes les règles du jeu, voir tester les règles de combat avant de venir
- Elaborer des stratégies hyper secrètes dans ces toilettes (là au moins vous êtes sur de pas être espionné, quoi que ???)

Pendant le jeu :

- Ne pas parler au joueur dont c'est le tour, (il faut lui parler seulement si vous avez du temps pour le déconcentrer ou pour jouer contre la montre, ici le but c'est de jouer vite donc à la Bernardo)
- Lire les théorèmes de Receveur (plus il y a de dé plus ça va vite, surtout s'ils sont rouges sur une table verte...),
- Un mètre par joueur (et pas une maîtresse)
- Poser ses figurines aimantées sur des plaques en fer
- Virer les parasites : portables, maîtresse bruyantes, nourriture, belle-mère acariâtre...
- Avoir un arbitre impartial

Sinon si vous avez très peu de temps jouez à Warhammer puisque dans ce jeu il est stipulé qu'en cas de désaccord les joueurs doivent jeter 1d6 et le plus haut score à raison.

Alors commencez la partie en disant :

« j'ai gagné », si votre opposant dit : « non », le dé vous départagera !

A Frères d'Armes Naheulbeuk, on peut dire que c'est le plus débile qui gagne. Bon tirage au sort !

Allez lire les règles maintenant bandes de feignasses !





Chapitre 1 : La baston et la ruse

Les règles pour les bitos du Donjon

Le Postulat

La règle simule des combats d'escarmouches où chaque figurine est un individu. Afin de retranscrire l'ambiance des parties, n'hésitez pas à lire les conseils et exemples des deux troupes s'affrontant au cours de ces pages : les aventuriers et les victimes des aventuriers appelées plus communément les méchants ou les monstres ou le camp du maître du Donjon.

Le Matériel

Les figurines et les pions

Pour jouer, nous vous conseillons d'utiliser les figurines Fenryll ou de prendre des pions de 2,5 cm de côté. Le socle de chaque figurine doit tenir dans un carré de 2,5 cm de côté.

L'échelle

Il vous faut une règle de système métrique. Une figurine représente un individu : héros, soldat, civil, créature, aventurier, poulet.

Le Dé à dix faces ou D10

Vous avez besoin d'un dé 10 appelé parfois D10 dans la règle et d'un dé à 6 faces.

Attention, le 0 sur le D10 donne un résultat de 0.

Un 0 au D10 est souvent le signe d'un échec critique et ce résultat peut parfois coûter la vie à votre figurine ou lui mettre la honte de sa vie dans son petit cœur de résine.

Variante : jouer avec deux dés « normaux »

Dès que l'on vous demande dans la règle de jeter un D10, jetez deux dés à six faces ou D6, additionnez les résultats puis enlevez 2.

Les échecs critiques

Si vous faite 0 au D10, c'est peut être un échec critique. En cas de 0, rejetez le D10, si vous faites encore 0, c'est réellement un échec critique. Sinon, c'est automatiquement un échec (normal).

Le D10 tombe de la table

Son résultat est alors automatiquement : 0. A votre âge, il faudrait apprendre à jeter sur la table de jeu et pas dessous. Après votre chat ou votre familier risque de les gober en plus !

Les Caractéristiques

Les valeurs des caractéristiques

Elles définissent la puissance de chaque figurine dans plusieurs domaines.



Valeurs	Significations
0	Vraiment nul
1	Limite Nul
2	Minable
3	Mauvais
4	Pitoyable
5	Bof bof bof
6	Peut se la péter
7	Balaise
8	A respecter
9	Légendaire
10+	POC

Les définitions des caractéristiques

La Combativité : C

Elle représente la manière de se battre d'une figurine : ses techniques, ses compétences, son savoir-faire de bretteur. C'est donc sa manière de distribuer des baffes et des coups de boules. La Combativité permet de toucher, pulvériser, massacrer son adversaire au corps à corps.

Le Tir : T

Le tir permet à une figurine de lancer un bidule désagréable à travers différents moyens sur ses ennemis les plus éloignés. Ils avaient qu'à pas être dans la trajectoire !

La Défense : D

Une figurine a beaucoup plus de chance de survivre si sa Défense est élevée. Elle comprend sa résistance naturelle face aux dégâts. Elle permet de dévier et d'encaisser les coups les plus violents.

La Défense symbolise aussi l'Endurance de la figurine et sa capacité à se relever lorsqu'elle est « sonnée ».

L'Adresse/Agilité : A

Cette caractéristique est essentielle pour réussir les actions spéciales qui demandent à la figurine une grande agilité et une grande vitesse d'exécution.

Le Moral : M

Issu de la discipline, des croyances et des motivations des guerriers, le moral permet à vos combattants de rester se battre jusqu'au dernier.

Le Moral est noté en chiffre romain. Certaines cartes n'ont pas 111 mais III. Le moral va de 0 (larve fuyard invétéré) à IV (même pas peur même dans le noir à 10 contre 1 une main dans le dos).

Les petits malins vont me dire que le 0 n'est pas un chiffre romain. Cependant, à l'origine ce n'est pas un chiffre arabe mais indien. Alors qui fait le plus le malin ?

Le jet de seuil ou jet de caractéristique

Lorsque que vous devez effectuer un jet de seuil, vous devez le faire sous la caractéristique correspondante. Par exemple, si vous devez faire un Jet de Tir ou JT, vous lancez le D10 et le résultat du D10 doit être égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique pour réussir l'action.

L'elfe a 7 en Tir, elle doit faire : 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 pour réussir son Jet de Tir ou JT. Sinon, il est raté. Les autres chiffres sont un échec et 0 est potentiellement un échec critique.

Le Jet d'Adresse : JA

Un JA doit être effectué pour réussir une action demandant de l'Agilité comme sauter une haie ou courir sans tomber ou se gratter l'entre jambe sans se faire remarquer.

Le Jet de Défense : JD

La figurine qui est touchée par une arme ennemie doit réussir un JD pour ne pas être mise hors de combat (HdC), blessée, sonnée ou tuée.

Le Jet de « Je suis dégoûté » : JDeg

Parfois un JDeg est demandé à la figurine pour ne plus être « sonnée » ou pour voir le résultat de sa propre maladresse en cas d'escalade ratée par exemple. Un JDeg « je suis dégoûté » se fait sans aucun bonus d'équipement sous la caractéristique Défense de la figurine. Une armure n'aide pas à escalader un mur ou à se réveiller d'un coup de masse Paf sur la tête.

Le Jet de Moral de la troupe : JM

Un JM doit être effectué pour connaître les réactions de la troupe entière à la fin de chaque tour. Pour connaître la valeur de M de la troupe, il suffit d'additionner tous les M des figurines encore valides (non « sonnées », « hors de combat » « blessée » ou « tuées ») et debout.

Le Jet de Tir : JT

Pour toucher sa cible avec un projectile, il faut réussir un JT.



Petite astuce

Lorsqu'il y a écrit J + une lettre, cela signifie qu'il faut jeter 1D10 et faire moins que la caractéristique qui commence par cette lettre.

Exception de l'astuce : pour le JC et le JI, il faut faire le plus possible avec le D10.

Et oui, dans les lois et règles françaises, il y a toujours une exception débile quelque part. Faut bin faire vivre les hommes légumes et les avocats.

Les jets de comparaison

Ces jets sont effectués en simultané par les joueurs. Celui qui obtient la plus haute somme, gagne le jet de comparaison. Vous pouvez aussi faire le concours de celui qui pisse le plus loin mais vous allez soit vite vous retrouver à cours de liquide (à moins d'avoir un bon stock de bière) soit d'avoir des problèmes avec votre bourgeoise qui préfère arroser les plantes du salon elle-même.

Le Jet de Combativité ou de Corps à Corps : JC

Dans un corps à corps, chaque combattant fait un JC. Pour cela, il faut additionner le résultat du D10 à la caractéristique de Combat de la figurine. Le combattant qui fait la plus haute somme gagne le corps à corps.

Un orc a 5 en C. Il fait 3 au D10. Il a donc une somme de 8. Le nain a une C de 6. Il fait 8 au D10, soit une somme de 14. Le nain fait donc plus que l'orc. Il gagne alors ce corps à corps. L'orc va bientôt devoir tenter de survivre au coup de hache à deux mains du nain.

Le Jet d'Initiative : JI

Un JI doit être effectué pour connaître l'initiative de la troupe entière au début de chaque tour. Pour connaître la valeur d'initiative de la troupe, il suffit d'additionner tous les M des figurines encore valides (non « sonnées », « hors de combat » « blessée » ou « tuées ») et debout.

Les bonus et malus aux caractéristiques

Parfois, le contexte peut être défavorable (la nuit, un sol inégal, une arme rouillée) ou favorable (ennemi « sonné ») à l'action qu'entreprend une figurine. Lorsqu'elle a un bonus ou un malus, elle l'applique sur sa caractéristique avant de jeter le D10.

Maintenant, l'orc a un malus de -2 au Tir car il est « blessé ». Avant il avait 4 et là il passe à 2 avec le malus. Lorsqu'il fait un JT, il doit donc désormais faire 1 ou 2 avec le D10 pour le réussir. De toute manière, il s'en fout parce qu'il préfère frapper au corps à corps !



Le Tour de jeu

Un tour de jeu, c'est l'activation alternée de toutes les figurines présentes sur le champ de bataille. Toutes vont être activées et dépenser leur temps d'actions du tour pour se déplacer, se battre ou manger un sandwich.

Une fois qu'elles ont toutes été activées, votre troupe teste son moral. Cela permet de savoir si elle reste ou non sur ce champ de mort.

Phase 1 : L'Initiative du Tour

Chaque joueur lance 1 D10 et y ajoute le Moral de toutes ses figurines valides (non « sonnées », « hors de combat » ou « tuées ») et debout. Celui qui a le plus haut score gagne l'initiative pour ce tour. Sur 0 au D10, vous perdez automatiquement l'initiative. Si égalité, celui qui a le moins de figurines gagne l'initiative, sinon rejetez les dés.

Celui qui a gagné l'initiative peut la céder à son adversaire qui doit alors obligatoirement la prendre. Le joueur qui a l'initiative doit jouer une figurine en premier.

Lorsqu'un nouveau tour commence, chaque joueur relance un D10 pour recalculer son initiative.

Les aventuriers additionnent leur Moral. Ils obtiennent 14, les méchants ont 14 aussi. Celui qui fait le plus au D10 gagne donc l'initiative. Le Méchant fait 9 et les aventuriers font 1. Le maître du Donjon gagne l'initiative et décide de la garder. Il doit alors activer une figurine le premier.

Phase 2 : Activation de toutes les figurines

Quand il a fini de jouer une figurine, son opposant en active une, puis ils en jouent chacun une de manière alternée. Lorsqu'un joueur n'a plus de figurines à activer, son opposant joue les siennes une par une. Le tour s'arrête lorsque les deux joueurs ont activé toutes leurs figurines. Une figurine ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

Une fois que vous avez activé une figurine, vous pouvez placer un marqueur (une pièce, un crâne...) à côté d'elle pour vous rappeler qu'elle a joué ce tour. Enlevez les marqueurs à la fin de chaque tour. Si vous avez des cartes, il suffit de pencher la carte.

Pas encore activé



A été activé



Phase 3 : La Fin du Tour (moral et fin)

Le Jet de Moral de la troupe

Lorsque toutes les figurines des deux joueurs ont été activées, il faut tester le Moral général de la troupe. Celui qui a joué la première figurine du tour teste le premier.

Additionnez tous les M des figurines valides (non « sonnées », « hors de combat » « blessée » ou « tuées ») et debout de la troupe. Si le D10 fait plus que cette somme, c'est un échec.

Les aventuriers et les méchants ont un score de 14 chacun. Pour le moment, aucune des deux armées ne risquent de s'avouer vaincue.

JM Réussi : Même pas peur !

La troupe est toujours prête à en découdre. Elle pousse son cri de guerre et entame un nouveau tour de jeu.

JM Echec : Craque au moral

La troupe a perdue la bataille. Le scénario est terminé. Si celui qui avait l'initiative craque au moral, l'autre ne fait pas de Jet de Moral car il a gagné la bataille.

JM Echec Critique : Confusion

La troupe reste, mais elle perd automatiquement la prochaine initiative. S'il y a un échec critique dans les deux camps, rejetez les dés.

La fin du scénario

Une fois le Jet de Moral de la troupe fait, il faut que les deux camps vérifient les conditions de victoire du scénario. Si la partie n'est pas finie, entamez un nouveau tour.



Les actions d'une figurine

L'activation d'une figurine

Une figurine activée peut décomposer tout ce qu'elle va faire en 2 unités de temps. Lors de son temps d'activation, elle enchaîne une série d'actions. Chaque action lui coûte un peu de son temps.

Par tour de jeu, elle peut faire :

- Soit 2 actions rapides
- Soit 1 action lente

Une figurine activée dépense ses actions dans l'ordre qu'elle souhaite pour se déplacer, tirer, chanter, péter, frapper, râler... Elle enchaîne une série d'actions puis s'arrête d'agir lorsqu'elle est à cours d'unités de temps ou qu'elle ne veut plus en utiliser. Dès que le joueur déclare que la figurine a fini de jouer, les unités de temps restantes sont perdues.

L'elfe peut choisir une action rapide de déplacement puis une action rapide permettant de tirer sur un adversaire. Une fois qu'elle n'a plus d'unités de temps, elle a fini son activation du tour et c'est à l'ennemi de jouer un monstre.

Les actions volontaires

Il est impossible de simuler le temps que fait chaque figurine pour tirer, dégainer ou courir. Selon son entraînement et son matériel, il est difficile de déterminer un temps précis. C'est pourquoi, chaque action de jeu est décrite de manière relative.

Cela permet de décomposer dans le temps les actions d'une figurine et de se rappeler facilement le coût en temps de chaque action.

Une action éclair (temps = 0)

Elle dure à peine une douzaine de secondes. Elle ne compte pas dans le décompte du temps. Une figurine peut en faire autant qu'elle veut lors de son activation. C'est par exemple s'orienter de quelques degrés pour un fantassin ou se gratter l'oreille.

Une action rapide (temps = 1)

Elle dure quelques dizaines de secondes. C'est dégainer, ramasser un objet, courir, hurler.

Une action lente (temps = 2)

Elle dure plutôt une minute. C'est par exemple marcher ou se relever ou réciter un poème.

C'est l'action de référence pour le temps. Si une action est plus prompte, elle est dite rapide.

Les actions contextuelles

Certaines actions sont dépendantes d'opportunités ou de l'état nerveux de la figurine. Elles se jouent souvent pendant l'activation d'un adversaire.

Une action de réaction (temps = 2)

Cette action est une action lente, elle dure plutôt une minute. Elle se joue lors d'une activation ennemie.

Si votre figurine n'a pas encore été activée ce tour, elle peut peut-être réagir à une approche ennemie en frappant l'adversaire ou en lui tirant dessus.

Par exemple, un orc se déplace, il passe devant l'elfe qui n'a pas encore été activée. Elle lui tire alors dessus (enfin elle essaie de pas toucher un autre aventurier dans le feu de l'action) grâce à une action de réaction. Si l'orc est toujours vivant et qu'il lui reste des actions, il continue d'agir.

Une figurine qui a fait une action de réaction ne pourra pas être activée de nouveau ce tour. Réagir à une activation adverse ou agir à son activation, il faut choisir !

Une action réflexe de survie (temps = 0)

Cette action dure à peine quelques secondes. Elle ne compte donc pas dans le décompte du temps.

Si votre figurine a déjà été activée, elle peut toujours espérer être sauvée par une action réflexe de survie. En un éclair de seconde, elle peut tenter de parer ou d'esquiver un danger. Elle peut faire autant d'action réflexe qu'elle veut tant qu'elle est consciente (pas « sonnée »).

L'adrénaline générée par le stress d'un combat permet aussi bien de chasser un moustique de la main tout en étripant son adversaire que de parer des attaques portées par de multiples assaillants.

Une action obligatoire

Parfois, une figurine ne réagit plus à vos ordres. Elle fait alors des actions obligatoires dictées par le système. C'est le cas lorsqu'elle est « sonnée ».

Les autres actions

Si une action n'est pas décrite dans le jeu, mettez-vous d'accord avec votre adversaire (avant la partie si possible) pour lui donner un temps relatif. Sinon, sur pile c'est 1 et sur face c'est 2.



Le nain étant lent et de mauvaise foi, il risque de souvent d'utiliser la règle de désaccord. C'est pourquoi, pour un nain, une action non décrite lui coûte toujours 2. Cela lui donnera une occasion de plus de râler et râler en faisant une action, ça prend bien deux unités de temps !



Le Déplacement

Le Mouvement

Une figurine doit se déplacer droit devant elle sans dévier de sa trajectoire (même si elle est bourrée). A chaque tour, une figurine, si elle est montée ou à pied, ne peut se déplacer de plus de x centimètres par action. En revanche, elle peut faire autant d'actions de mouvement qu'elle veut. Par exemple, un fantassin se déplace de 10 cm maximum par action de mouvement en terrain clair.

Le guerrier doit repousser les branches, éviter les racines et accidents de terrain sans compter les sables mouvants et autres chausse-trappes de la nature. Le milieu urbain a lui aussi ses pièges retors : pavés glissants, caniveaux, déchets en tout genre et pots de chambre abandonnés. C'est pourquoi avancer vite est dangereux et surtout dans les terrains accidentés ou encombrés dit non clairs.

Si la figurine n'est pas sur un terrain clair mais dans un marécage, des broussailles, une forêt ou sur une échelle par exemple, c'est son score d'Agilité qui lui donne la distance en cm qu'elle peut parcourir par action de mouvement.

Table de MOUVEMENT

Types	terrain clair	autres terrains
Piéton	10 cm	A en cm
Monté	20 cm	A fois 2 cm

Un goblin est promu éclaireur malgré lui par son shaman. En terrain clair, il peut parcourir 10cm avec une seule action de mouvement. Il a 7 en Agilité, donc sur un autre type de terrain, il peut avancer de 7cm au maximum.

Si une figurine commence son mouvement sur un type de terrain et le finit sur un autre, elle prend en compte le terrain le plus pénalisant.

Au premier tour de jeu, l'elfe se rapproche du camp orc. Elle a commencé son mouvement dans une salle sans aspérités, puis elle a cherché un tas de débris pour baisser l'efficacité des tirs ennemis. Elle a parcouru 4 cm en terrain clair puis est arrivée vers les débris où son mouvement est limité à 7 cm, car elle a 7 en Agilité. Elle n'a pu alors bouger de plus de 3 cm (7 cm autorisés - 4 cm déjà parcourus) dans ce bosquet.

Si elle avait déjà fait 7 cm sur les dalles claires, elle n'aurait pu se rendre derrière les débris avec ce mouvement. Dans ce cas, elle aurait dû faire un deuxième mouvement pour s'y rendre.



Les Actions de Déplacement

Avancer : action lente (temps 2)

La figurine avance tout droit de 10 cm maximum ou de 20 cm si elle est montée.

En terrain non clair, elle avance au maximum de son A en cm (A fois 2 si elle est montée).

Avancer vite : action rapide (temps 1)

Une figurine qui avance plus vite que la normale a des chances de chuter à cause du terrain : trous, racines, branches basses, herbe mouillée, gel...

Avancer vite permet de se déplacer de la distance maximum habituelle, mais en utilisant moins de temps. En fait, la figurine se dépêche. Pour avancer vite, la figurine doit réussir un JA.

JA Réussi : La figurine avance

La figurine avance. Une figurine en terrain non clair ne peut se déplacer de plus de son A.

JA Echec : La figurine avance un peu

La figurine avance de son A en cm. De peur de tomber la tête en avant, la figurine ralentit.

JA Echec Critique : Gamelle !!!

En cas d'échec critique (0 puis encore 0), la figurine se gamelle. La figurine parcourt une distance égale à la valeur de son Agilité puis tombe.

Si elle ne refait pas 0, c'est juste un Echec.

Le shaman demande à l'éclaireur goblin de se rapprocher rapidement de la salle où dorment les aventuriers. Le goblin avance vite. Il a 7 en Agilité. Il fait un JA. Il fait 5 au D10, c'est réussi, car il fait égal ou moins que sa valeur de A. Son shaman s'impatiente, alors il tente une dernière fois d'avancer vite. Il fait 0. Il relance alors le D10, 1, ouf, ce n'est pas échec critique. C'est juste un échec. Il avance alors que de 7 cm (sa valeur en A)

Théorème de Receveur Quand ça marche, ça marche.

En gros, lorsque la figurine marche, elle ne fait pas de jet de dé puisque ça marche ! Rien ne sert de courir avec une agilité de troll, sauf pour le plaisir de le voir se gameller bien sûr.



Les Actions de Positionnement

Elles déterminent l'orientation de la figurine et si elle a les pieds sur terre ou la face contre terre.

Se relever : action lente (temps = 2)

La figurine se relève et s'oriente.

Se rétablir : action lente (temps = 2)

Une figurine « sonnée » est obligée de tenter de se rétablir. Elle ne peut rien faire d'autre. Faire un JDeg (je suis dégoûté). Si la figurine se rétablit, elle s'oriente comme elle le souhaite.

La servante a été « sonnée ». Elle tente de se rétablir. Elle échoue, elle reste donc sur le ventre. Elle pourra retenter de se rétablir au tour prochain.

Bien que Reivax passe la plupart de son temps au sol, il est ici debout. Sa dignité ne lui permet pas de se redresser plus.



S'orienter : action éclair gratuite (temps = 0)

L'orientation est un déplacement sur place. Une figurine se déplace droit devant elle. Elle ne peut s'orienter lors d'un mouvement. Si elle veut avancer puis aller à droite puis avancer, elle fait trois actions distinctes : un mouvement, puis une orientation puis un mouvement.

Le voleur s'active. Il décide de se faufiler entre les décors. Il commence par s'orienter (action gratuite) sur la gauche, puis avance vite de 10 cm (action rapide), ensuite il s'oriente à nouveau (action gratuite) sur la gauche pour contourner un piège, puis se déplace en courant de 10 cm (action rapide), enfin, il s'oriente à nouveau (action gratuite) sur la droite pour se mettre dans le dos de l'ennemi.

Il a fait 2 actions rapides lors de son activation. Il n'a donc plus d'actions à faire.

Être au Contact

Lorsqu'une figurine entre en contact avec une autre, cette dernière peut se tourner gratuitement face à l'attaquant. Il n'y a pas de bonus à attaquer dans le dos. Ce mouvement gratuit ne doit pas servir pour grappiller des centimètres.

Il ne peut y avoir plus de quatre ennemis sur un fantassin, six sur un cavalier et huit sur une grosse créature. La figurine est alors encerclée et ne peut plus bouger.

Une figurine qui rentre au contact d'un ennemi n'est pas obligée de le frapper. Il lui est plutôt conseillé d'appeler un ami à la rescousse pour frapper à deux. C'est tellement plus convivial et plus sûr !

Deux figurines du même camp ne peuvent être au contact l'une de l'autre sauf si l'une relève l'autre ou tente de la soigner ou de lui faire un bisou.



Ici laliche est encerclée par les hommes poireaux. Si un quatrième ennemi la contacte, elle risque d'être immobilisée comme un tuteur à tomates.

Les litiges liés aux déplacements

Pour régler tous les litiges possibles liés aux mouvements : déplacement à côté d'une figurine, d'un coin de mur, sur un passage étroit et autres, le mieux est que la figurine effectue un JA. Si elle rate, elle s'arrête devant l'obstacle, sinon elle le franchit.



Finalement laliche se libère car les hommes légumes sont ses amis. Enfin, peut être que le ménestrel va les convaincre de passer dans son camp pour faire de la soupe de liche ?



Le Corps à Corps

Le Déroulement d'un Corps à Corps (JC)

Étape 1 : Contacter l'adversaire

Une figurine entre au contact d'un ennemi soit pour tenter de le « frapper » (il fera un Jet de Combat) soit pour apporter un avantage au prochain ami qui frappera cet ennemi.

Si le personnage décide de « frapper », il devient l'attaquant. L'attaquant engage alors un corps à corps en faisant une action lente de combat contre le défenseur qui lui a 3 options :

1 : Il a déjà été activé à ce tour. Il ne peut alors que se défendre avec une action réflexe (gratuite).

2 : Il n'a pas été activé à ce tour, mais il ne veut pas dépenser ses actions. Il décide alors de se défendre avec une action réflexe (gratuite).

3 : Il n'a pas été activé à ce tour. Il décide d'utiliser une action de réaction (lente) pour tenter d'embrocher son assaillant ou d'esquiver l'attaque.

Étape 2 : Qui frapper ?

Si vous êtes au contact de plusieurs ennemis, vous devez frapper par ordre de priorité :

- ☐ un ennemi qui est debout
- ☐ un ennemi qui vous fait face
- ☐ un ennemi qui est sur votre flanc
- ☐ un ennemi non « sonné »

Étape 3 : Faire une passe d'arme (JC)

Les deux figurines se frappent avec les armes qu'elles ont en main.

Une figurine sans arme de contact se bat avec ses poings (il faut savoir ranger son arme de tir à temps ou lâcher son arme).

L'attaquant et le défenseur font leur JC (Jet de Combat) en simultané. C'est une passe d'arme. Ils jettent tous deux 1 D10 puis ajoutent leur niveau de Combativité. En cas d'égalité, ils regardent qui a pris l'avantage.

Le barbare est enfin à distance et charge un champion orc. Il a 6 en C et le champion orc aussi. Ils font tous les deux 5 au D10. Le barbare gagne le combat, car en cas d'égalité au D10, il a l'avantage avec sa charge et son épée. L'orc subit donc une touche.

Si le champion orc avait fait plus, le barbare n'aurait pas subit de touche car le champion orc n'avait pas annoncé qu'il voulait embrocher son adversaire.

Les Avantages au JC

Lors d'un corps à corps, il faut savoir prendre l'avantage. En cas d'égalité, la figurine ayant le plus d'avantages gagne la passe d'arme.

Si les deux figurines ont le même nombre d'avantages, c'est celle qui initie l'attaque qui est la figurine la plus avantagée.

Charge

Une figurine qui charge gagne un avantage.

Plusieurs amis au contact d'un ennemi

La figurine qui combat un ennemi au contact d'amis à lui est avantagée. Elle a +1 avantage par ami présent. Elle ajoute aussi sa monture et celle de ses amis.

Attention, un ami (et sa monture) occupé par un autre ennemi ne peut compter, il est déjà bien occupé ailleurs.

Bien équipée

Si la figurine tient une arme dans chaque main, elle a un avantage.

Attention, pour bénéficier de cet avantage il faut avoir une arme assez longue dans la main droite et une plus petite ou un bouclier dans la gauche. Il faut par exemple : une épée et un pistolet ou une dague ou une main gauche ou un bouclier. Avoir deux dagues, ou deux haches, ou deux saucissons (sauf si c'est de la rosette) ou deux pistolets ne donnent pas droit à ce bonus.

La philosophe de Frères d'Armes est de respecter ce que la figurine a de gravée sur elle.

Théorème de Receveur : Jette les dés d'abord !!!

Explication du théorème de Receveur : si un cas particulier arrive, alors là il faut consulter les règles. Par exemple, cela ne sert rien de calculer les avantages, s'il n'y a pas d'égalité au JC.

Ennemi en mauvaise posture

Si la figurine attaque un ennemi au sol alors qu'elle est debout, elle a automatiquement l'avantage.

Frapper un ennemi « au sol »

Si vous frappez un ennemi au sol (figurine sur le dos), jetez le D10 si vous ne faites pas 0, il est automatiquement touché. Il fait alors un JD. Sinon sur 0, c'est raté et il n'y a pas d'échec critique possible.

Frapper un ennemi « sonné »

Si vous frappez un ennemi « sonné » (figurine sur le ventre), jetez le D10 si vous ne faites pas 0, il est automatiquement touché. Sinon sur 0, c'est raté et il n'y a pas d'échec critique possible.

La figurine « sonnée » ne fait rien. Elle subit. Si elle est touchée, elle fait un JD.

Étape 4 : Résultats de la passe d'arme (JC)

Deux JC égaux : Les armes s'entrechoquent

Si les 2 figurines font la même somme avec leur JC, leurs armes s'entrechoquent. La figurine la plus avantagée gagne le corps à corps car elle repousse l'arme adverse pour y planter la sienne dans le corps de son ennemi.

Un JC plus haut que l'autre : Une arme touche

Si une figurine fait plus que l'autre, celle qui a fait moins subit une touche.

La figurine touchée tente alors de réduire l'impact du coup porté. Elle fait un JD. (Voir la partie sur les dégâts.) La passe d'arme s'arrête là.

Exception : si la figurine qui touche faisait une action réflexe de survie « se défendre », elle ne touche pas. Elle n'a fait que dévier ou éviter le coup. La passe d'arme s'arrête là.

Le champion orc est touché, il tente de survivre à la frappe en faisant un JD. Il a une D de 5 et une fourrure épaisse qui lui donne un bonus de +1. Il doit faire donc au moins 6 au D10 (mais pas 0). Il fait 4. L'attaque ne lui fait donc pas de dommage.

Cependant, le barbare a une épée à deux mains. Le champion orc doit donc relancer son JD. Il refait 4. C'est vraiment un orc avec le cul bordé de nouilles par Crom se dit le barbare.

Un combattant fait un échec critique : aie, aie !

S'il fait 0, puis encore 0, il est mis hors de combat (HdC). S'il ne refait pas 0, il est juste automatiquement touché et doit faire un JD. La passe d'arme s'arrête là.

Les deux combattants font un échec critique :

Ils sont tous deux mis HdC et resteront dans les annales. La passe d'arme s'arrête là faute de combattants.

Maîtriser le hasard

En cas d'égalité au JC, la figurine la plus avantagee gagne le JC.

La colonne de gauche donne la différence de Combativité entre les deux belligérants. S'ils ont la même C, l'avantage a 55% de chance de gagner la passe d'arme et le désavantagé 45%.

Si l'attaquant a une C de 5 et le défenseur une C de 4, l'attaquant a 62% de chance de gagner et le défenseur 37%.

Comme vous le voyez, il vaut mieux attaquer pour avoir l'avantage. Non, ce n'est pas un jeu barbare pour autant.

C-C	% de chance de gagner	
	avantage	désavantage
-9	9%	9%
-8	10%	9%
-7	12%	10%
-6	15%	12%
-5	19%	15%
-4	24%	19%
-3	30%	24%
-2	37%	30%
-1	45%	37%
0	55%	45%
1	62%	54%
2	69%	62%
3	75%	69%
4	80%	75%
5	84%	80%
6	87%	84%
7	89%	87%
8	90%	89%
9	90%	90%



Les Actions de Corps à Corps

Charger : action lente (temps = 2)

La figurine fait une action « d'avancer » puis une action « frapper » sur l'ennemi qu'elle vient de contacter en faisant un JC.

La figurine gagne un avantage.

Embrocher : action de réaction (temps = 2)

Le défenseur peut « frapper » un ennemi qui l'attaque au contact. Son JC peut donc toucher l'attaquant et lui faire ainsi des dégâts. On dit embrocher mais cela pourrait être riposter ou répliquer ou bastonner en simultané.

Frapper : action lente (temps = 2)

La figurine « frappe » un ennemi au corps à corps et tente de le toucher avec son JC. Si elle touche, elle fait des dégâts.

La figurine gagne un avantage.

Se défendre : action réflexe de survie (temps = 0)

La figurine se défend d'un ennemi au corps à corps en faisant un JC. Elle ne peut le toucher (lui faire du mal), elle peut juste dévier le coup.

Rappel :

Si un combattant ne fait pas l'une de ces trois actions : « frapper », « charger » ou « embrocher », il ne fait que dévier le coup lorsqu'il gagne la passe d'arme.

Pour esquinter son adversaire dans un corps à corps, il faut obligatoirement faire l'une de ces 3 actions.

Seules les actions « frapper » et « charger » donnent un avantage au combat.

Seule l'action « charger » donne un avantage au combat.

Le Tir



Le Déroulement d'un Tir (JT)

Étape 1 : Choisir sa Cible

Les restrictions

Il est interdit de tirer dans une mêlée ou en étant au contact de l'ennemi. Pour tirer, une figurine ne doit pas être couchée.

Les munitions des armes à projectiles (arc, pistolet) sont illimitées sauf en cas d'échec critique. Les armes de jet (javelot, francisque) sont comptées.

Angle de tir

L'infanterie et l'artillerie tirent droit devant leur socle de front. Il doit y avoir une droite entre le socle du tireur et celui de sa cible. Il suffit qu'il y ait un bout du socle dans la trajectoire.

Les montés tirent dans toutes les directions.

L'archer à pied peut tirer sur la guerrière qui est en face de lui (la plus en bas sur la photo). S'il veut tirer sur l'une des deux autres, il devra s'orienter. Il aura alors un malus pour tirer.

La cavalière amazone peut lancer son javelot sur qui elle veut sans s'orienter, car elle est montée sur un cheval.

Tirer dans une mêlée

Il est interdit de tirer dans une mêlée. Néanmoins, il est possible de tirer sur un ennemi debout qui est au contact d'une figurine amie au sol.

Étape 2 : Tirer (JT)

Une figurine qui n'est pas au contact d'un adversaire peut lui tirer dessus avec une des armes qu'elle a en main. Elle fait alors un JT.

Les Malus au JT

Le tireur est gêné : T-1

Si le tireur fait une action avant de tirer ou s'il réagit lors du tour ennemi, il est gêné. Par exemple, il a bougé ce tour ou il est sur une monture ou il vient de recharger rapidement. S'orienter ne le pénalise pas.

La cible est peu visible : T-1

La cible est peu visible, si elle a un bouclier, si elle est au sol ou si elle n'est pas **entièrement** visible (cachée en partie par un décor).

Le bouclier de la cible ne compte pas si le tireur tire dans son dos ou avec une arme à feu.

Étape 3 : Résultats du Tir (JT)

Quelle que soit le résultat d'un tir, la munition est perdue.

JT réussi : Le tir touche sa cible

La cible touchée tente alors d'encaisser l'impact du coup porté. Elle fait un JD. Voir le chapitre sur les dégâts.

Au deuxième tour, L'elfe repère un orc. Le Ranger décide de lui décocher une de ses flèches. Elle fait 3 au D10. Elle a 7 en Tir. Elle réussit, car elle fait moins ou égal à 7.

Comme l'elfe est maladroite, elle a une chance de toucher un de ses amis. Par malchance, le voleur est touché à la place de l'orc.

Le voleur subit alors une touche du à un tir. Sa D est de 4. Son JD doit faire moins de 5, sinon il risque d'avoir très mal au fondement.

JT Échec :

La munition est perdue. La figurine devrait retourner s'entraîner sur des pommes ou un poulet.

JT Échec Critique :

0 puis encore 0. Le tireur n'a plus de munitions avec cette arme. Si pas encore 0, c'est juste un Echec.

Les Actions de Tir

Recharger arme - temps variable (1 à 2)

Action rapide : arc, fronde, javelot, sarbacane

Action lente : arbalète, arme à poudre

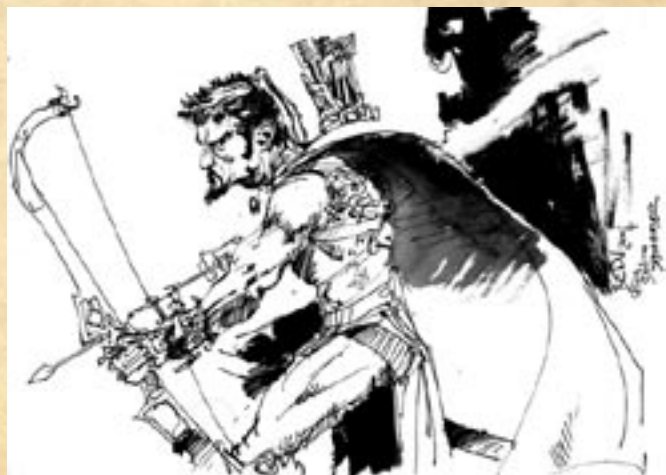
Tirer (JT) - action rapide (temps = 1)

Permet de tirer un projectile en faisant un JT.

Théorème de Receveur : Jette des dés rouges !!!

Explication du théorème de Receveur : Jouer avec des dés rouges permet de jouer plus vite. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce que l'on joue souvent sur une nappe verte. Vous êtes donc sur de trouver rapidement vos dés.

Il faut donc choisir la couleur de ses dés en fonction de la nature du terrain de jeu.



Les Dégâts

Le Jet de Défense (JD)

Si une figurine est touchée, elle doit faire un JD pour connaître son état physique. Elle doit faire moins que sa D avec 1D10.

Après une touche, les résultats du JD

JD réussi : Même pas mal

La figurine touchée encaisse le coup physiquement. Elle n'a pas de blessure. Elle a juste eu peur de voir la Mort de trop près.

JD = D : Sonnée (étourdie, ko, abasourdie)

Si le résultat du D10 donne le chiffre de la caractéristique de la figurine, cette dernière est « sonnée ».

Si, elle porte un casque, elle n'est pas « sonnée ». Cependant, elle doit faire un JDeg (je suis dégoûté).

Une figurine sonnée est mise sur le ventre. Une figurine sonnée ne peut plus faire qu'une seule action : « se rétablir ».

Une figurine « sonnée » qui est de nouveau « sonnée » est alors considérée comme étant « hors de combat ».

JD Échec : Hors de combat (HdC)

La figurine ne peut plus se battre. Retirez-la de la partie. Elle reviendra peut-être au prochain scénario.

JD Échec Critique : Requiescat in pace

0 puis encore 0. La figurine est morte. Vous pouvez la fondre ou l'enterrer au fond de votre jardin.

C'est la seule manière de mourir (dans Frères d'Armes). Et oui ça arrive, et souvent une fois de trop.

Le voleur touché par une flèche doit faire 4 ou moins (mais pas 0). Malheureusement pour la fierté de ses ancêtres, il fait 0. Il relance le D10 et refait 0. Il est donc tué sur le coup. S'il avait fait moins de 4, il n'aurait rien eu, plus de 4, il aurait été mis « HdC », 5 il aurait été « sonné ». En grillant un point de destin, les aventuriers pourront peut-être le ramener à la vie.

Le je suis dégoûté (JDeg)

Un JDeg arrive lorsque la figurine est victime de sa propre maladresse ou d'un coup du destin. Une figurine qui subit un « je suis dégoûtée » lance 1 D10 sous sa Défense sans aucun bonus d'armure ni de casque (si le résultat « sonnée » apparaît après le JDeg).

JDeg Réussi : La figurine n'a rien ou se relève

JDeg = D : Sonnée (étourdie, ko, abasourdie)

JDeg Échec : La figurine tombe ou reste au sol

JDeg Échec Critique : Hors de Combat (HdC)

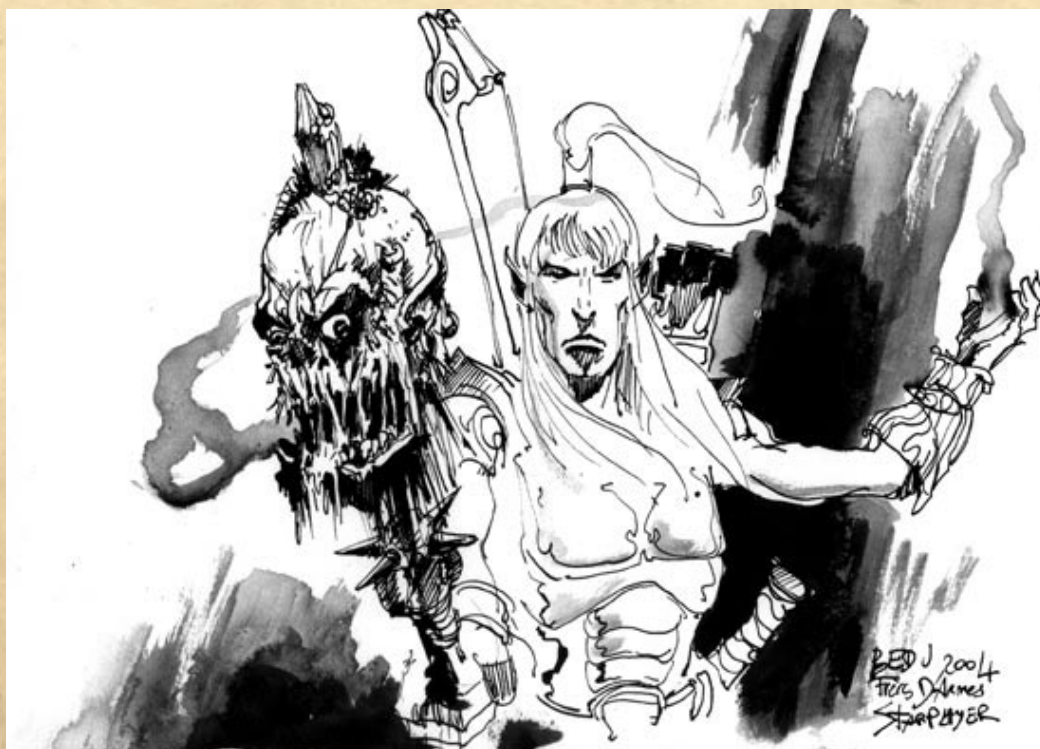
Attention, ne confondez pas le JD (du à une touche l'ennemi) avec le JDeg (je suis dégoûté). Ce dernier, est souvent du à la propre maladresse de la figurine. Il sert aussi à sortir la figurine de son état « sonné ».

Théorème de Receveur : Jette des dés de couleur !!!

Explication du théorème de Receveur : Jeter un dé rouge pour le JC et dé orange pour le JD en même temps permet de régler rapidement un combat. Si vous gagnez le corps à corps, vous avez juste usé votre poignet pour rien.

Si vous avez perdu le corps à corps, le dé orange dit si vous avez réussis votre JD.

Si vous avez fait 0 au D10, le dé orange donne la valeur de l'échec critique et là vous êtes peut-être bon pour rejeter un D10 pour un JD ou un JDeg selon les cas.



Vers plus de simulation

Frères d'Armes est un jeu rapide et violent. Si vous désirez plus de finesse et plus de réalisme, c'est possible. Cette partie de Frères d'Armes introduit des règles supplémentaires sur les déplacements, le tir, le corps à corps ainsi que de nouvelles actions dites avancées comme éplucher des hommes légumes à la chandelle.

Avant de les utiliser, nous vous conseillons de vous familiariser avec les règles de base. Vous n'êtes pas obligé de jouer avec toutes les règles avancées, faites selon votre bon plaisir. Avant chaque bataille, mettez-vous d'accord avec votre cher ennemi pour savoir à partir de quelles règles vous allez vous affronter.

Si vous désirez pimenter vos parties avec des situations cocasses ou spectaculaires, n'hésitez pas à utiliser les tables d'échecs critiques.

Sa tapir, sauter, escalader...

Si vous aimez voir vos figurines courir, ramper, se faufiler ou se rouler dans la boue, vous allez pouvoir le faire.

Les nouvelles actions de Positionnement

Se coucher : action lente (temps = 2)

La figurine s'allonge sur le sol.

Se Cacher : action lente (temps = 2)

La figurine profite du décor et est considérée cachée. Pour être caché, il faut toujours être proche d'un décor. Par exemple, il faut se placer derrière un arbre ou une colonne.

Une figurine peut se cacher si aucune figurine ennemie ne regarde dans sa direction ou si elle est cachée à plus de 50%. Dans tous les cas, elle doit être à plus de 30 cm de l'ennemi.

Une figurine qui est à moins de 20 cm du front d'un ennemi est automatiquement découverte.

Il est impossible d'attaquer ou de tirer sur une figurine cachée. Il faut d'abord la découvrir en se rapprochant d'elle, puis entrer en contact avec elle.

Cette action est impossible en terrain clair. Un monté ne peut se cacher ou se mettre à couvert. Une figurine « cachée » qui est découverte devient « tapie ».

Se Tapir : action rapide (temps = 1)

Dans Frères d'Armes, une figurine qui se tapie représente un guerrier prudent qui emploie la ruse. Le personnage est en général légèrement courbé et profite des moindres aspérités du terrain et de la végétation pour masquer au maximum son corps ou ses parties vitales ou ses bijoux de famille en cas de projectile impromptu. Il n'a pas besoin d'être derrière un décor pour être tapi. En général, vous êtes tapis face à une menace qui se trouve devant vous. C'est pourquoi, un ennemi qui vous tire dans le dos n'est pas gêné par votre position. Selon la théorie de la ruse, le but de la guerre étant toujours de voir sans être vu.

Une cible « tapie » est automatiquement peu visible (T-1), sauf si on lui tire dans le dos.

Une figurine « tapie » qui est contactée par un ennemi n'est plus considérée comme « tapie ».

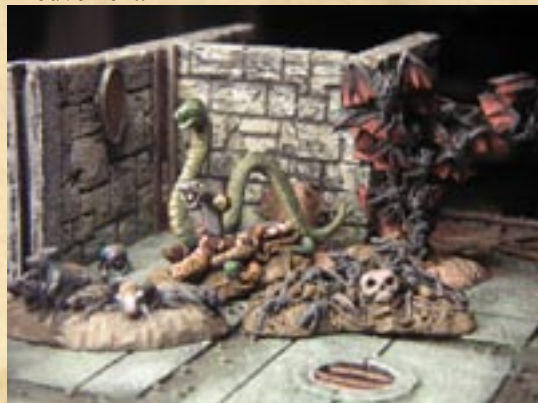
Certaines figurines comme le barbare ou le paladin refusent de se tapir ! Et pourquoi pas se déguiser en fourmilier tant qu'on y est !

Brume de guerre

Au début de la bataille, toutes les figurines non montées peuvent être cachées, tapies ou à découvert.

Le terrain accidenté

Une figurine qui rate son déplacement rapide dans un terrain accidenté doit faire un JDeg (je suis dégoûté), après avoir fait son mouvement.



Le terrain accidenté ne gêne pas certaines bestioles. Elles arrivent même parfois à se glisser dans vos bottes ou dans votre caleçon...

Les nouvelles actions de Déplacement

Avancer caché : action lente (temps = 2)

Une figurine cachée (en terrain non clair) peut se déplacer tout en restant cachée.

Avancer couché : action rapide (temps = 1)

Si la figurine est au sol, elle peut ramper de 2 cm quelque soit ses malus.

Avancer tapie : action lente (temps = 2)

La figurine se déplace tout en restant tapie.

Escalader : action lente (temps = 2)

Si le décor est plus grand que la figurine, elle doit tenter de l'escalader pour le franchir.

Elle fait un JA :

Réussi : la figurine escalade sa hauteur + 1 D10cm.

Échec : la figurine reste sur place.

Échec critique : la figurine subit un JDeg.

Sauter : action réflexe de survie (temps = 0)

Si pendant qu'elle avance, la figurine croise un décor plus petit qu'elle, elle essaie de sauter par dessus.

Elle fait un JA :

Réussi : la figurine saute l'obstacle.

JA Échec : la figurine tombe de l'autre côté.

JA Échec critique : idem échec et fait un JDeg.

L'Encombrement

S'il y a des objets dans votre scénario, déterminez leur encombrement avec votre adversaire avant le début de la bataille.

Objets encombrants	Poids
Armure métallique	3
Armure non métallique	1
Objet à une main	1
Objet à deux mains, bouclier	2
Pièce d'artillerie	8



Les objets usuels : dagues, livres, figurines, sandwich SNCF, parchemins, fioles, préservatifs ne comptent pas dans l'encombrement.

Si le poids porté par une figurine est de 6 ou plus, elle est encombrée. Un guerrier surarmé et portant énormément de matériel est souvent fort maladroit et est handicapé dans ses mouvements.

C'est pourquoi une figurine encombrée ne peut avancer vite.

Des Dégâts moins expéditifs

La détermination des dégâts se fait toujours de la même manière. Cependant, en cas d'échec, la figurine n'est pas mise « hors de combat » mais elle est « blessée ». C'est vrai pour les JD (Jet de Défense) et les JDeg (je suis dégoûté).

JD = D : Sonnée

Si la figurine était déjà « blessée » ou « sonnée », elle est alors mise « hors de combat » (HdC).

JD Échec : Blessée

La figurine est « blessée ». Retournez sa carte. En général, ses caractéristiques sont alors moins fortes (sauf pour le barbare qui devient berseker). Une figurine blessée ne peut plus faire qu'une seule action par tour. Elle peut bien sûr faire autant d'actions réflexes de survie que nécessaire.

Si elle est « blessée » à nouveau ou « sonnée », elle est alors mise HdC.

Une figurine blessée tourne sa carte du côté blessé : là où il y a une grosse tache de sang ou de vin pour les grosses barriques avinées comme le nain.



Certaines figurines particulièrement faibles comme le vieux Gildas et les gobelins ne peuvent être blessés. Pour eux, être blessés signifie être hors de combat. Les cartes de ces figurines n'ont pas de verso.

Les Points de Destin

Le joueur aventurier commence la partie avec 2 points de destin. Il en donne un à deux aventuriers (pas pour l'ogre).

Lorsqu'un aventurier meure ou est HdC, un autre aventurier qui est dans les 10cm peut utiliser un point de destin. C'est une action lente. L'aventurier meurtri se retrouve alors indemne mais au sol. Le point de destin est perdu. Si l'aventurier était mort, jetez 1 D10 sur 0, il revient mais est blessé et au sol. Un aventurier transformé en tas de cendre ne peut revenir à la vie.

Plus d'actions de réaction

Les guerriers sont toujours à l'affût d'une opportunité pour contre attaquer ou surprendre l'adversaire.

Avant, une figurine pouvait être activée lors du tour adverse uniquement lors d'un corps à corps. Maintenant, elle pourra le faire dans d'autres contextes comme le tir ou pour mieux se défendre au corps à corps.

N'oubliez pas de mettre des marqueurs ou de tourner vos cartes pour savoir qui a joué ou non. Une figurine sans marqueur étant une figurine non activée, cela signifie qu'elle peut faire une action de réaction.

Une figurine ne peut faire qu'une seule action de réaction par tour de jeu puisqu'elle lui prend tout son temps.

Une figurine qui passe son tour ne peut plus faire son action de réaction.

Une seule figurine peut faire une action de réaction (lente) lors de l'activation d'une figurine adverse.

Le tour précédent, l'éclaireur goblin s'était beaucoup approché de la salle où dorment les aventuriers. Prudent, il s'était caché derrière une colonne. La magicienne se réveille et le repère. Elle se rapproche du goblin afin de lui lancer un sortilège. Le goblin décide alors de faire un tir de réaction. Il lui décoche une flèche.



Croiser le Fer

Le nouveau corps à corps permet de mieux vous défendre face à des assauts impétueux ou d'utiliser plusieurs armes en même temps.

Être très avantage

Si la figurine a au moins trois avantages de plus que son ennemi, elle peut rejeter son D10 de JC, sauf si c'est un 0. Elle le rejette après le lancé de son adversaire.

Coup critique

Lors d'un corps à corps, si le JC d'un des combattants fait plus que le double de l'autre, celui qui a fait le moins est automatiquement mis « Hors de Combat ».

Le ménestrel a 4 en C et Zangdar a 6. Ce dernier fait 9 au D10 soit un JC de 15 (6+9). Si le ménestrel fait 0, 1, 2, ou 3 au D10 (entre 0 et 7), il est automatiquement mis HdC. S'il fait plus, il fera tout de même moins que Zangdar et devra réussir un JD.

Attention, le coup critique ne fonctionne que si le combattant attaque ou embroche. Une action réflexe de survie ne peut pas faire de dégâts.

Le combattant fait un échec critique

Si une figurine fait un 0 naturel lors de son JC, c'est un échec critique. Désormais, vous pouvez jeter un D10 sur la table d'échec critique au corps à corps. Attention, le résultat s'applique seulement s'il est possible, sinon ignorez-le.

Table d'échec critique au CORPS À CORPS

D10	Résultats	Effets
0-	HdC	La figurine est HdC
1	Sonné	La figurine est sonnée
2	Blessée	La figurine est blessée
3	Gamelle	La figurine tombe
4	Partie vitale	L'ennemi vous fait JD-3
5	Parade avec le bras	L'ennemi vous fait JD-2
6	Arme chute sur vos pieds	L'ennemi vous fait JD-1
7	Arme détériorée	Il faut la réparer
8	Arme glisse	L'arme tombe au sol
9	Feinte !	L'ennemi vous rate

Les effets se cumulent. C'est toujours l'arme principale qui est concernée. Un résultat impossible est ignoré.

De 0 à 3 et 9, la figurine subit un effet et la passe d'arme se termine là.

De 4 à 6, la figurine est touchée et doit faire un JD avec un malus. Après le JD, la passe d'arme est terminée.

Combattre avec Deux Armes

Si un combattant a une arme dans chaque main, il choisit quelle arme il utilise. Dans un corps à corps, il désigne avant de lancer le D10 celle qui sert à toucher (donc aussi à faire les dégâts) et celle qui sert à se défendre. En général, un combattant frappe avec son épée et se défend avec son bouclier. Néanmoins, il peut faire l'inverse !

Un bon coup de umbo (la partie métallique du bouclier) dans la tête en a déjà sonné plus d'un ! Attention, manipuler plusieurs armes en même temps entraîne des désagréments. Il est difficile de ramasser quelque chose ou de guider une monture avec des mains pleines.

Utiliser deux armes

Malus à l'Agilité

Un combattant ayant une arme dans chaque main ne peut faire d'actions demandant un JA et l'utilisation de ses mains. Elle peut donc courir (sauf si elle marche sur les mains) ou esquiver une attaque par exemple.

Utiliser deux lames

Une figurine ayant une lame (épée, sabre, rapière) dans une main et une dague ou une autre lame dans l'autre main gagne un avantage supplémentaire.

Utiliser deux haches

Une figurine ayant une hache dans chacune de ses mains est considérée comme ayant une arme à deux mains.

Utiliser une hache et une lame

Une figurine ayant une hache et une lame choisit avant de lancer son JC si elle a deux avantages ou un avantage et une arme à deux mains.

Les nouvelles actions de corps à corps

Changer d'arme en cas de corps à corps inopiné : action de réaction (temps = 2)

La figurine est contactée par un ennemi et veut changer d'arme avant le combat.

Faire un JA.

JA Réussi : elle prend en main l'arme de son choix.

JA Échec : la figurine ne peut changer d'arme.

JA Échec critique : toutes les armes qu'elle souhaitait inter changer tombent au sol.

Esquiver un corps à corps : action de réaction (2)

Il ne doit pas y avoir d'autres ennemis au contact de la figurine attaquée.

Juste avant le début du corps à corps, faites un JA.

JA Réussi : le défenseur recule de 5cm.

JA Échec : le défenseur fait une action réflexe de survie.

JA Échec Critique : la figurine subit un JDeg et le corps à corps est terminé.

Posture défensive : action de réaction (2)

Cette action permet d'atténuer l'impact de la potentielle touche ennemi. En général, un guerrier prend une posture défensive quand il sait que son adversaire est bien meilleur escrimeur que lui. Il espère gagner du temps en attendant les renforts. Il vaut mieux qu'il est un bon moral.

Juste avant le début du corps à corps, faites un JA.

JA Réussi : si l'attaquant est celui qui touche, le défenseur pourra relancer son JD s'il le rate. Il ne pourra relancer un 0 au D10.

JA Échec : Le défenseur fait une action réflexe (de survie).

JA Échec Critique : la figurine subit un JDeg et le corps à corps est terminé.



Tirer plus souvent

Maintenant, vous pouvez viser, tirer lors d'une activation adverse ou dans une mêlée.

Tirer dans une Mêlée

Lors d'un tir dans une mêlée, le tireur a le choix : faire un tir avec un malus de T-2 sans autres conséquences ou faire un tir normal.

Si le tir normal touche, lancez le D10, sur un résultat pair il touche un ami touchant la cible initiale. L'ennemi choisit la victime de ce tir malencontreux. La victime a JD-1 lors du tir.

Les nouvelles actions de tir

Recharger plus vite : action rapide (1)

Il est possible de recharger plus vite une arme qui devrait être chargée avec une action lente. Pour cela, il faut réussir un JA. Sinon ça rate.

Récupérer trait planté : action lente (2)

Il est possible de récupérer une dague ou un javelot qui ont été lancés. Le trait peut se trouver au sol ou planté dans un bouclier ou encore sur un personnage hors de combat. Il faut être adjacent au trait. Il faut faire un JA. En cas d'échec, le trait est cassé.

Tirer avec deux pistolets : action lente (2)

Une figurine peut décharger les pistolets qu'elle a dans chaque main sur la même cible. Elle est alors considérée comme un tireur « gêné » soit T-1.

Si elle a deux cibles différentes, elle a T-4.

Tir défensif : action de réaction lente (2)

Si la figurine est contactée par un ennemi et qu'elle a un projectile armé, elle peut tenter de lui tirer dessus avant le combat. Elle doit réaliser un JA avant de faire son JT. Le résultat du JA influence le JT.

La figurine s'oriente et fait un JA

Réussi : JT sans malus ou bonus

Échec : JT à T-1

Échec critique : plus de munitions

Tir de réaction : action de réaction (2)

Si la figurine voit un ennemi passer dans sa zone de tir et qu'elle a un projectile armé, elle peut tenter de lui tirer avec T-1 car il est considéré comme étant un tireur « gêné ».

Un monté peut bien sûr tirer à 360°. Un fantassin ne tire que devant lui.

Tirer en visant (JT) - action lente (2)

Permet de tirer un projectile en ignorant le malus : « la cible est peu visible ». C'est un tir précis.

La portée courte

Une cible qui est à moins de 10 cm du tireur est beaucoup plus facile à atteindre. Le tireur ignore le malus « la cible est peu visible ». C'est un tir précis.

Tirer sur une cible à couvert

Une cible qui se fait tirer dans le dos ne profite ni de son bouclier et n'est pas considérée comme tapie.

Il est impossible de tirer sur une figurine cachée, il faut d'abord la découvrir en se rapprochant d'elle ou en la détectant. Une figurine qui tire n'est plus tapie ni cachée.

En étant derrière une fenêtre, un mur ou un arbre, une colonne, un distributeur de canettes la cible a des chances que le projectile percute le décor plutôt que son corps. Si une cible est dissimulée à plus de 50% derrière un décor, elle peut relancer son JD. Elle peut le relancer, si elle n'a pas fait pas 0 au D10. Elle obtient cette relance même si c'est un tir précis.

Bonus et malus avancés au JT pour TIRER

T-1	Le tireur est gêné , il : a bougé, est monté, fait un tir de réaction, tire avec 2 pistolets ou fait un tir défensif au JA raté
T-1	La cible est peu visible : décor, bouclier, au sol ou tapie. Ignoré par un tir précis.

Les effets se cumulent.

Le tir est un échec critique

En cas d'échec critique du JT (soit un résultat de 0 naturel au D10), lancez 1 D10 sur la table d'échec critique au tir. Dans tous les cas, le tir ne touche pas. Si le résultat ne peut s'appliquer, il ne se passe rien.

Table d'échec critique au TIR

D10	Résultats	Effets
0	<i>Trou dans le sac</i>	Plus de munitions
1-2	<i>Mauvaise cible</i>	Si ami dans les 5 cm de la cible, il fait un JDeg
3-4	<i>Tir perdu</i>	Si ami dans les 5 cm du tireur, il fait un JDeg
5-7	<i>Arme détériorée</i>	Il faut la réparer
8	<i>Arme glisse</i>	L'arme tombe au sol
9	<i>Ouf, rien !</i>	Pour cette fois !



Encore plus d'Actions !

Ce sont des actions un peu spéciales qui permettent d'ajouter un peu de réalisme aux parties et de les scénariser encore plus. Elles sont conseillées aux joueurs ayant déjà joué quelques batailles ou ayant l'habitude des jeux de figurines.

Abandonner un objet : action éclair gratuite (0)

Cela permet de se débarrasser rapidement d'un objet en main. Attention toutefois à ne pas le faire tomber sur vos pieds !

Chier : action lente (2)

Ca arrive souvent à l'ogre qui a une digestion plutôt rapide.

Couper une tête : action lente (2)

Vous pouvez décapiter un mort et seulement un mort ! C'est souvent utile pour décorer sa cheminée.

Dégainer, intervertir, ramasser ou poser un objet : action rapide (1)

Permet à la figurine de gérer son équipement comme bon lui semble.

Fuir le combat : action lente (2)

La figurine fait un JA avec un malus de -1 par ennemi à son contact. Dans tous les cas, elle recule de 5 cm.

JA Réussi : elle recule indemne.

JA Échec : elle fait un JDeg.

JA Échec critique : elle est « blessée ».

Ouvrir : action rapide (1)

Il faut être au contact de l'objet (porte, coffre, volet...) pour pouvoir l'ouvrir.

Défoncer (un truc fermé) : action rapide (1)

Il faut être au contact de l'objet (porte, coffre, volet...) et avoir une arme de contact.

Faire un JA.

JA Réussi : ça s'ouvre, suffisait de forcer un peu !

JA Échec : solide ce truc !

JA Échec critique : l'arme se brise !

Porter/déposer un ami hors de combat : action lente (2)

La figurine met sur son épaule un ami pour le transporter. Elle ne doit pas avoir d'objets en main. Elle est alors automatiquement surchargée.

Râler : action lente (2)

C'est souvent ce que fait un aventurier qui ne sait pas quoi faire. Cela lui rajoute +1 au Moral pour ce tour.

Relever un camarade au sol : action lente (2)

Il faut être en contact avec lui et il ne doit pas être « sonné ».

Réparer une arme : action lente (2)

Parfois, une partie de l'arme (corde, rouage, pierre à feu) peut se détendre, se détériorer, se casser ou s'émousser, car pleine de caillots de sang séché. Certaines armes peuvent aussi s'enrayer. Cette action permet de réparer rapidement l'arme. Une arme détériorée non réparée est inutilisable.

Jet pour Scruter : action rapide (1)

Pour détecter une figurine cachée, il suffit de l'avoir dans son champ de vision. Trouvez la situation correspondante. Si plusieurs situations sont possibles, prenez la plus favorable pour la cible.

Malus au SCRUTEUR

Difficulté	Situation de la cible cachée
5	Cible à 30 cm ou moins
4	Cible à plus de 30 cm
3	Cible cachée par un bosquet, un buisson, une palissade, une colonne
2	Cible cachée par un bâtiment (mur, fenêtre), une forêt

Ensuite, le scrutateur jette 1 D10. Il doit faire inférieur ou égal à la difficulté avec le D10 pour réussir. La nuit, il a +1 au D10.

JS réussi : Le scrutateur repère sa cible

La cible est détectée et n'est plus considérée comme cachée. Maintenant, elle est déclarée tapie.

JS Échec:

La cible est toujours cachée.

JT Échec Critique :

0 puis encore 0. Le scrutateur perd toutes ses actions restantes à se frotter les yeux.

Au début de la bataille, la magicienne se réveille et croit voir une ombre derrière une colonne. Elle fait 1 2 ou 3. Elle a fait 3 au D10 et elle a détecté l'éclaireur goblin. En réaction, le goblin découvert a décidé de lui tirer dessus. Si la magicienne s'était mise à couvert avant de scruter, elle aurait pu gêner le tir du goblin embusqué.



Les monstres ne se cachent pas toujours, surtout les morts-vivants. Il faut dire qu'avec leurs morceaux de chairs putréfiés qui traînent dans les couloirs, on les suit à la trace et à l'odeur.



Lancer un sort

Étape 1 : Choisir sa Cible et son Sort

Angle de lancement

Un lanceur de sort projette ses imprécations sur une figurine se trouvant devant lui. Il doit y avoir une droite, non gênée par des décors, entre les yeux du lanceur et sa cible.

Choix du sort

Un lanceur de sort possède un objet (bible, grimoire, papyrus, runes...) dans lequel il pioche ses sorts, les mémorise puis il les lance. Au début de la bataille, chaque magicien a un sort mémorisé parmi ceux qu'il connaît. Il ne peut en mémoriser qu'un seul à la fois.

Le niveau du sort

C'est un chiffre allant de 1 à 9. Plus il est petit et plus le sort est difficile à lancer.

Les restrictions

Une figurine en armure, sonnée, couchée ou avec des armes (sauf dague, livre, sucette, animal de compagnie et bâton) en mains ne peut lancer de sorts.

Étape 2 : Jeter un Sort ou JS (temps = 2)

Une figurine qui jette un sort n'est plus tapie ou cachée. Elle a tendance à faire pleins de gestes bizarres et grandiloquents.

Vérifiez que le sort est bien mémorisé, puis jetez le D10. Il faut faire moins ou égal au niveau du sort pour le réussir.

Quel que soit le résultat du lancement d'un sort, le sort est toujours mémorisé et peut être relancé à nouveau sauf parfois en cas d'échec critique.

Si le sort est réussi, il est aussitôt oublié. Il faut le mémoriser à nouveau pour qu'il fonctionne.

Étape 3 : Résultats du Sort

JS réussi : Le sort atteint sa cible

Si la cible est touchée, il faut lui appliquer les effets du sort. Le sort est oublié.

JS Échec: Il ne se passe rien.

JS Échec Critique : 0 puis encore 0.

Lancez le D10 puis consultez la table d'échec critique au Jeté de Sorts. Attention, le résultat s'applique seulement s'il est possible, sinon ignorez-le.

Table d'échec critique au Jeté de Sorts

D10	Résultats	Effets
0-	<i>Retour de sort</i>	Le lanceur de sorts subit un JDeg
1	<i>Migraine</i>	Le lanceur est « sonnée »
2	<i>Souffle du sort</i>	Le lanceur tombe au sol
3 à 8	<i>Amnésie</i>	Il faut mémoriser à nouveau le sort
9	<i>Ouf, rien !</i>	Cha a pas maché ! Ché pas gave

Mémoriser un sort est une action lente.