

# DARK AGE ARENA

## Règles alternatives pour DARK AGE Feudal Lords (FPG)

Mise à jour : Mars 2019 - Version 5.1

Dark Age Arena se joue avec les cartes **Dark Age - Feudal Lords** (FPG). Les règles ont été modifiées afin de proposer plus de stratégie (moins faire appel à la chance lors de l'enrôlement des combattants), des combattants en soutien en combat et l'assignation aux lieux.

Matériel par joueur : 1 Chef, 1 Lieu, 4 dés à 6 faces, 1 Deck de 50 cartes minimum, des marqueurs pour compter les Blessures, Points de Victoire et autres.

Deck : Contient les cartes Personnage, Arme, Talent, Instant, Logistique et Victoire.

But : Gagner 10 Points de Victoire (PV).

### CONCEPTS SPECIFIQUES A DARK AGE ARENA (MODIFICATION DES REGLES D'ORIGINE)

#### Assignation des Personnages à un Lieu d'une carte « Lieux Contrôlés »

Les Personnages mis en jeu sont assignés à un des 3 Lieux de la carte Lieux Contrôlés de leur joueur. Ils peuvent changer de Lieu à certaines étapes : fin d'un combat ou Logistique de la phase Ressources.

#### Jet d'Enrôlement (Draft roll)

La dépense en COM pour modifier le résultat au dé, basée sur la caractéristique Enrôlement du Chef, est applicable APRES le jet et non avant.

#### Zone Active

La Zone Active comprend les Lieux où sont assignés des Personnages ainsi que la Zone Active de Combat, où se déroulent les affrontements.

#### Méthodes d'implication des combattants

Les méthodes Standard et Solitaire sont modifiées. En Standard le coût en COM tient compte du Lieu où sont assignés les combattants. En Solitaire il est possible de jouer un Personnage depuis sa main.

#### - Méthode standard :

L'Attaquant choisit un de ses Lieux Contrôlés : tous ses Personnages présents dans ce Lieu peuvent être ajoutés à sa réserve dans la Zone Active de Combat en payant 1 pt de COM par Personnage déplacé. Pour impliquer dans le combat ses Personnages assignés à d'autres Lieux, l'Attaquant doit payer un nombre de COM égal à la caractéristique Contrôle du personnage en question, moins la caractéristique ATTAQUE de son Chef.

Le Défenseur doit payer 1 pt de COM pour chaque Personnage présent dans le Lieu désigné comme cible de l'attaque. Ses Personnages sont déplacés dans la Zone Active de Combat. Les personnages pour lesquels le Défenseur ne peut ou ne veut pas payer sont déplacés dans les autres Lieux Contrôlés du Défenseur. Pour impliquer dans le combat ses Personnages assignés à d'autres Lieux, le Défenseur doit payer un nombre de COM égal à la caractéristique Contrôle du personnage en question, moins la caractéristique DEFENSE de son Chef.

#### Formules résumées :

*Implication d'un personnage présent dans le Lieu choisi (départ de l'attaque pour l'attaquant ou cible de l'attaque pour le défenseur) = 1 pt de COM.*

*Implication d'un personnage hors Lieu = Contrôle du Personnage – Attaque du chef (pour l'attaquant) ou Défense du Chef (pour le défenseur).*

D'autres cartes peuvent également influencer sur le nombre de COM à payer. Toutefois ce nombre ne peut jamais être inférieur à 1 en méthode standard. En contrepartie vous avez le droit d'ajouter autant de personnages que vous le souhaitez à votre réserve de combat, aussi longtemps que vous pouvez payer le nombre de COM requis par chacun.

#### - Méthode du Combattant Solitaire :

Au lieu d'employer la méthode standard vous pouvez choisir d'impliquer un unique Attaquant Solitaire ou Défenseur Solitaire dans un combat. Le fait d'essayer d'impliquer un Attaquant ou Défenseur Solitaire vous interdit d'employer la méthode standard.

Le joueur sélectionne un de ses Personnages en jeu ou le joue depuis sa main, puis il lance 1D6. Pour ajouter le personnage considéré à sa réserve dans la Zone Active de Combat, le joueur doit payer un nombre de COM égal au CONTROLE du Personnage, moins le résultat du jet. Le coût minimum possible avec cette méthode est de 0.

Si vous n'avez pas assez de COM pour ajouter le personnage, vous ne payez rien mais vous n'avez aucun combattant car vous ne pouvez plus ensuite tenter d'impliquer un Combattant Solitaire. Si le personnage était joué depuis votre main, la carte va à la défausse.

#### Formule résumée :

*Implication d'un Combattant solitaire = Contrôle du Personnage – 1D6*

## Initiative en combat

Pour déterminer quel joueur à l'initiative en combat, chacun peut miser autant de points de LOG que lui autorise son total actuel. Pour cela on utilise les cartes en main des joueurs. Chacun place secrètement, sous la table ou derrière son dos, un nombre de cartes dans sa main droite. Les cartes non-prises en compte dans la mise restent dans la main gauche.

Chacun montre ensuite le nombre de cartes qu'il a mises dans sa main droite (on ne dévoile pas le contenu des cartes, juste le nombre de cartes). Ceci représente le nombre de points de LOG décomptés immédiatement du total de LOG des joueurs. Une mise de LOG peut être égale à zéro.

Chaque joueur lance ensuite 1D6 auquel il ajoute sa mise en LOG. Le joueur ayant le total le plus élevé dispose de l'initiative jusqu'à la fin du tour. En cas d'égalité, on recommence la mise et le jet de dés.

Formule résumée : Initiative = Mise des Points de LOG + 1D6

## Classe des Cartes (règle facultative)

Pour les Personnages : On ajoute +1 [ ] et +1 < > aux jets Coup CR et Blocage CR des Personnages en combat lorsqu'ils sont confrontés directement (pas en soutien) à un adversaire de Classe ennemie.

Schéma des Classes Ennemies :

X X	gagne +1 [ ] et < > contre	X X
X X	gagne +1 [ ] et < > contre	X X
X X	gagne +1 [ ] et < > contre	X X

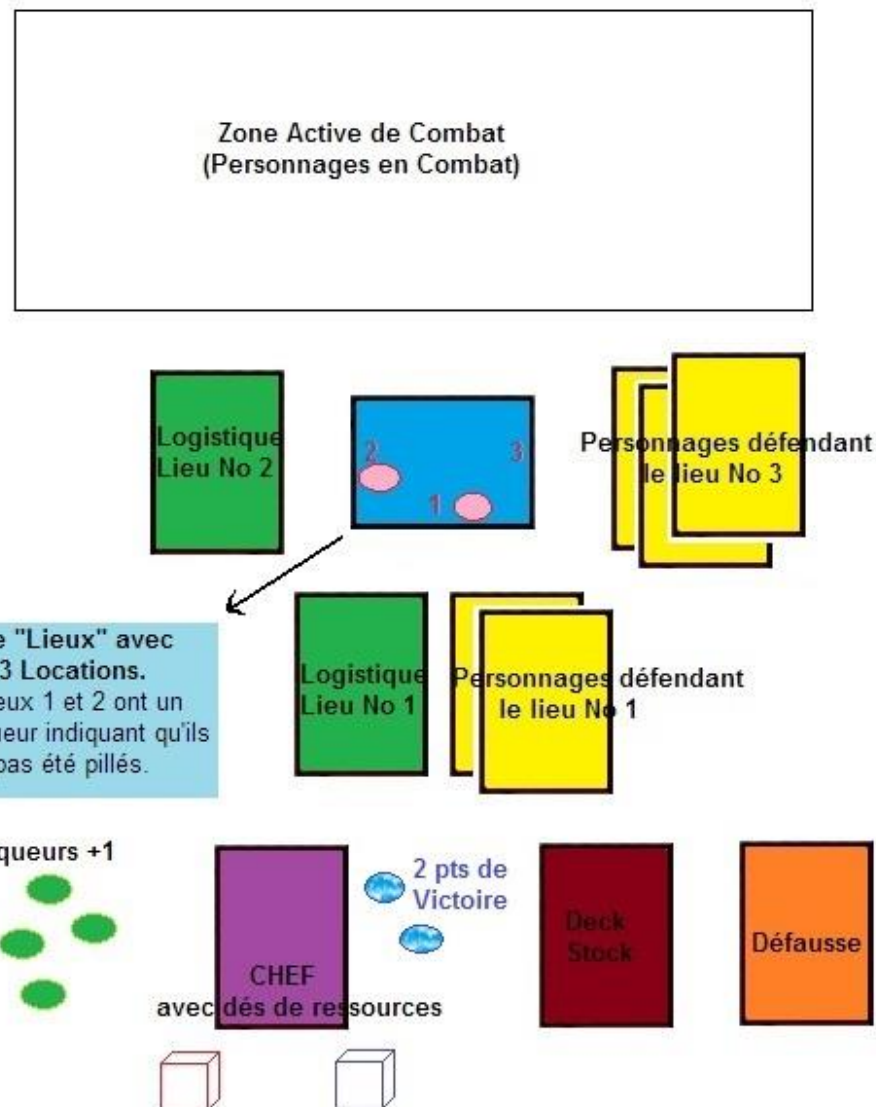
Pour les autres cartes : -1 au Coût COM et/ou LOG pour attribuer les Armes et Talents de même Classe que le personnage ciblé.

## MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Chaque joueur doit effectuer les actions suivantes pour la préparation d'une partie de Dark Age Arena :

- Poser une carte Chef et une carte Lieux Contrôlés devant lui, sur la table.
- Placer ses Dés de Ressources (Commandement et Logistique) sur le Chef, chaque dé sur 6.
- Placer 3 marqueurs sur sa carte Lieux Contrôlés, 1 par lieu. Cela représente les lieux non pillés.
- Jouer, s'il le désire, des cartes Artefacts (maximum 1 par lieu).
- Mélanger les cartes restantes pour constituer son Stock (le deck de pioche). Le Stock doit contenir au moins 50 cartes, aucune ne peut être représentée à plus de 4 exemplaires. Le Stock ne doit pas contenir de Chef, Lieux Contrôlés ou Artefacts.
- Le Stock est placé, face cachée, à droite du Chef. Sa Défausse est à sa droite.
- Chaque joueur prend 5 Marqueurs « +1 ».
- Piocher 8 cartes de son Stock afin de se composer une main de départ. Un joueur peut, s'il le souhaite, ne pas garder son premier tirage. Dans ce cas il mélange à nouveau son Stock mais ne pioche que 7 cartes.

## Aire de jeu (Joueur A)



## PHASES DE JEU : Détail d'un Tour (les deux joueurs jouent en même temps)

### I. PHASE DE STOCK

#### Etape A. Défausse

Chaque joueur peut défausser, s'il le souhaite, jusqu'à deux cartes de sa main.

#### Etape B. Pioche

Chaque joueur pioche la première carte de son Stock, plus autant de cartes qu'il en a défaussé à l'étape A.

### II. PHASE D'ENROLEMENT

Chaque joueur peut s'il le souhaite dépenser des points de COM pour enrôler un (et un seul) personnage depuis sa main. Le coût de mise en jeu est égal au nombre de Personnages déjà présents sur le Lieu d'arrivée (0 si aucun personnage n'est présent, 1 si un personnage est déjà assigné au Lieu, etc.) Le nouveau Personnage est placé près d'un des 3 Lieux Contrôlés de son propriétaire, il sera assigné à ce Lieu si le Jet d'Enrôlement est réussi.

Formule résumée : Coût de mise en jeu = x COM (x est le nombre de personnages déjà assignés au Lieu choisi)

JET D'ENROLEMENT : Lancez 1D6.

Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique Contrôle du personnage mis en jeu, l'enrôlement est réussi.

Si vous ratez votre jet de dé (score total inférieur à Contrôle), vous pouvez dépenser autant de points de COM jusqu'à concurrence de l'Enrôlement de votre Chef, pour augmenter votre score au dé (+1 au résultat par point COM dépensé).

**Important** : un résultat de 1 au dé est toujours considéré comme un échec à l'enrôlement. Vous ne pouvez dépenser de COM pour augmenter ce résultat mais il est toutefois possible de dépenser un « Marqueur +1 » pour obtenir un score de 2.

Formule résumée : REUSSITE SI 1D6 > OU = CONTROLE DU PERSONNAGE

Si échec, possibilité de dépenser en COM une valeur inférieure ou égale à Enrôlement du Chef pour augmenter son score (+1 par Point de COM dépensé).

Si l'enrôlement est réussi, le Personnage reste en jeu et est assigné au Lieu choisi. En cas d'échec le personnage est placé face cachée sous le Stock du joueur. Ce dernier peut tenter un nouvel enrôlement avec un autre Personnage de sa main, en recommençant la phase actuelle.

Si deux Personnages uniques sont mis en jeu en même temps par les joueurs, ils effectuent un Jet d'Initiative (comme pour un combat). Le gagnant conserve son personnage en jeu, l'autre est défaussé.

### III. PHASE ACTION

#### Etape A. Préparation

Chaque joueur peut attribuer des cartes Arme et Talent à ses personnages et ajouter des cartes Logistique à ses Lieux Contrôlés non pillés.

- Attribuer Arme ou Talent : Payer son coût en COM et/ou en LOG. Le personnage doit être en jeu. Le nombre de cartes associées est limité par ses caractéristiques Arme et Talent. Un seul exemplaire d'une même carte autorisé par Personnage (idem pour les versions « Légère » et « Lourde » d'un même équipement). Interdiction de transférer Arme ou Talent d'un personnage à un autre.

- Ajouter Logistique : Rattachée à n'importe quel lieu non pillé qui n'en possède pas déjà une. Une Logistique en jeu représente 1 PV pour celui qui la contrôle, tant qu'elle est en jeu. Une carte Logistique est défaussée lorsque le Lieu est pillé.

#### Etape B. Combat (sauf pendant l'Escalade)

Les joueurs déterminent qui à l'Initiative en combat (voir règle de l'initiative).

Le joueur qui a l'initiative a la priorité pour effectuer une attaque, s'il le souhaite.

Puis c'est son adversaire qui dispose de cette opportunité.

Voir « Séquence de Combat » pour le détail.

Initier un combat n'est PAS obligatoire.

### IV. PHASE DE RESSOURCE

#### Etape A. Main

Chaque joueur vérifie son nombre de cartes en main. Si le total est inférieur à la caractéristique Main minimum de son Chef, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire dans son Stock pour se conformer à cette valeur.

#### Etape B. Logistique

Chaque joueur peut dépenser 2 pts de LOG pour déplacer un de ses Personnages en jeu d'un Lieu à un autre sur ses Lieux Contrôlés, autant de fois qu'il le souhaite tant qu'il peut payer le coût.

Chaque joueur peut aussi dépenser 4 pts de LOG pour piocher une carte de son Stock.

#### Etape C. Ressources

Chaque joueur remet ses deux dés de Ressources COM et LOG à 6.

*Fin du Tour.*

## SEQUENCE DE COMBAT (détail)

### Etape A. Pré-combat

1. L'attaquant annonce qu'il entreprend un combat et quel adversaire il attaque.
2. L'attaquant crée sa réserve d'attaque en impliquant des personnages (Méthode standard ou Solitaire).
3. L'attaquant peut jouer une carte Victoire, face cachée, s'il le désire.
4. L'attaquant indique quel lieu ennemi il va tenter de piller. Le texte du Lieu prend effet.
5. Le défenseur peut réagir en jouant des « instantané » ou d'autres cartes appropriées.
6. Le défenseur crée sa réserve de défense en impliquant des personnages (Méthode standard ou Solitaire).
7. Le défenseur peut jouer une carte Victoire, face cachée, s'il le désire.

### Etape B. Round des Tirs à Distance (TD)

1. L'attaquant indique les membres de la réserve de défense visés par ses combattants capables de TD. Afin de faciliter le suivi des combats, on place chaque personnage en face de sa cible.
2. L'attaquant effectue des jets de dés afin de déterminer quels tirs atteignent leur cible (mettre un jeton par tir réussi).
3. Le défenseur indique les membres de la réserve d'attaque visés par ses combattants capables de TD. Afin de faciliter le suivi des combats, on place chaque personnage en face de sa cible.
4. Le défenseur effectue des jets de dés afin de déterminer quels tirs atteignent leur cible (mettre un jeton par tir réussi).

5. Les tirs réussis sont convertis en BLESSURES.
6. Tout combattant dont le nombre de Blessures est supérieur ou égal à ses Points de Vie est mort et défaussé par le joueur qui le contrôle.  
*Pour se rappeler d'effectuer un Jet Contrôle/PV en fin de combat, mettre les combattants face cachée dans la défausse. Ils seront mis face visible lors de l'étape E.*

### Etape C. Premier Round de Combat Rapproché (CR)

1. L'attaquant confronte un combattant de sa réserve d'attaque à un de la réserve de défense. Afin de faciliter le suivi des combats, on place chaque attaquant en face de sa cible, sa carte recouvrant légèrement celle de l'ennemi pour indiquer qu'il attaque.
2. Répétez ce processus jusqu'à ce que l'Attaquant ait confronté tous ses Personnages ou qu'il n'y ait plus de Défenseur sans adversaire. Le Défenseur confronte ensuite ses combattants sans adversaire, s'il en a.

3. Les Attaquants restants sans cible viennent en SOUTIEN de n'importe quel affrontement opposant un personnage de leur camp à un adversaire. Les soutiens ne reçoivent pas de coup, ils infligent 1 coup maximum par Round.

*Leur carte est inclinée à 45° pour indiquer qu'ils sont en soutien.*

4. Les Défenseurs restants sans cible viennent en SOUTIEN de n'importe quel affrontement opposant un personnage de leur camp à un adversaire. Les soutiens ne reçoivent pas de coup, ils infligent 1 coup maximum par Round.

*Leur carte est inclinée à 45° pour indiquer qu'ils sont en soutien.*

5. L'attaquant lance les dés afin de déterminer lesquels de ses combattants parviennent à porter des coups.

6. Les combattants en défense qui sont atteints et qui possèdent une armure effectuent un jet de BLOCAGE ARMURE.

7. Tous les combattants en défense qui sont atteints effectuent un jet de blocage normal (*mettre un jeton pour chaque coup non bloqué*).

8. Le défenseur lance les dés afin de déterminer lesquels de ses combattants parviennent à porter des coups.

9. Les combattants en attaque qui sont atteints et qui possèdent une armure effectuent un jet de BLOCAGE ARMURE.

10. Tous les combattants en attaque qui sont atteints effectuent un jet de blocage normal (*mettre un jeton pour chaque coup non bloqué*).

11. Les coups non bloqués deviennent des BLESSURES.

12. Tout combattant dont le nombre de Blessures est supérieur ou égal à ses Points de Vie est mort et défaussé par le joueur qui le contrôle.

*Pour se rappeler d'effectuer un Jet Contrôle/PV en fin de combat, mettre les combattants face cachée dans la défausse. Ils seront mis face visible lors de l'étape E.*

### Etape D. Second Round de Combat Rapproché

Répétez l'étape C pour les combattants restants qui n'ont plus d'adversaire direct (pas en soutien). Passez ensuite à la l'étape E.

### Etape E. Fin du Combat

L'attaquant gagne des Points de Victoire (PV) s'il est parvenu à piller le lieu qui a été le cadre du combat (3 PV pour la première fois, 1 PV par la suite). Un Lieu est pillé si au moins un attaquant est encore vivant et qu'aucun défenseur n'est présent. Les joueurs dévoilent leurs cartes Victoire et récoltent tous les PV auxquels elles leur donnent droit. Les cartes jouées en bluff vont à la défausse de leur propriétaire. Les joueurs effectuent un JET CONTROLE/PV pour chaque combattant ennemi tué au cours du combat (*cartes face cachées à retourner face visible*).

Les personnages présents dans la Zone Active de Combat retournent dans un des 3 Lieux Contrôlés de leur propriétaire, au choix de ce dernier.

## FAQ DARK AGE ARENA – Quelques réponses sur des points de règles

### Enrôlement : Combien dois-je payer de COM pour mettre en jeu un Personnage ?

Regardez le schéma de l'aire de jeu. Pour mettre un Personnage en jeu dans le Lieu N°2 il faut dépenser 0 pt de COM (aucun personnage déjà présent), 3 pts pour le Lieu N°3 (3 Personnages) et 2 pts pour le Lieu N°1 (2 Personnages).

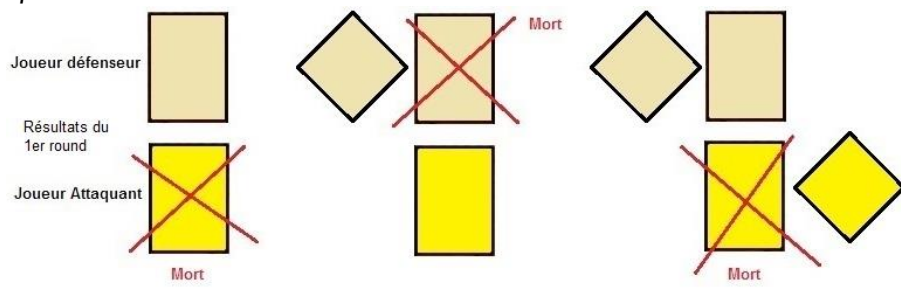
### Initiative en Combat : que se passe-t-il lorsqu'un joueur n'a aucune carte en main au moment de miser ?

Ce joueur ne peut pas miser de LOG pour modifier son jet de dé ! On ne peut augmenter sa mise qu'avec son nombre de cartes en main, même si on a plus de points de LOG que de cartes en main au moment de miser.

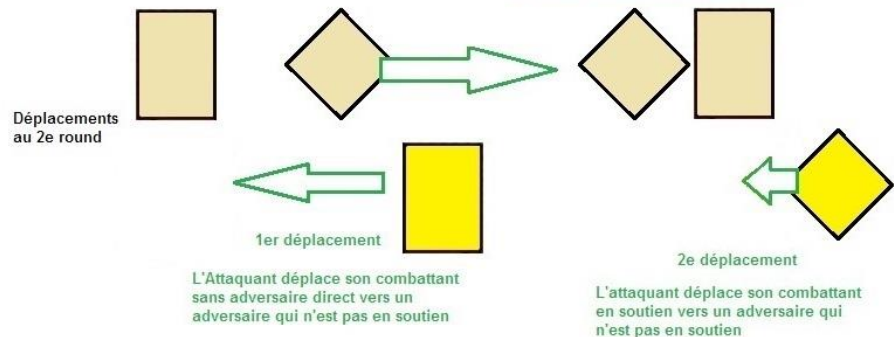
### Combattants du second round : où les déplacer ?

Les combattants qui font toujours face à un adversaire direct (pas en soutien) ne peuvent changer de cible. Les combattants sans adversaires directs doivent cibler en priorité d'autres combattants qui ne sont pas en soutien. Si tous les adversaires restants sont en soutien, alors il faut cibler en priorité les ennemis en soutien n'ayant plus d'adversaire. Enfin, en dernier recours, un combattant sans adversaire devient combattant en soutien d'un autre combat.

Exemple :



3e déplacement  
Le Défenseur doit déplacer son combattant en soutien. Tous les adversaires ont un combattant direct face à eux, le défenseur va en soutien



1er déplacement  
L'attaquant déplace son combattant sans adversaire direct vers un adversaire qui n'est pas en soutien

2e déplacement  
L'attaquant déplace son combattant en soutien vers un adversaire qui n'est pas en soutien

## Règles d'origine et glossaire Dark Age applicable à Dark Age Arena

### ESCALADE

Durant les trois premiers tours, personne ne peut effectuer de combat. Ceci permet à chaque Joueur de se construire une réserve de combattants.

### PERSONNAGES GENERIQUES ET UNIQUES

Les personnages avec des noms entre < > peuvent être en jeu en plusieurs exemplaires. Les autres sont uniques, on ne peut les enrôler s'ils sont déjà en jeu. En cas de conflit on a recours à un Jet d'Initiative au combat. Le gagnant conserve son personnage, l'autre est défaussé.

**DE LOGISTIQUE (rouge) :** Compteur des Points Logistique (LOG), placé sur l'emplacement « Logistique » de la carte Chef. Dès qu'un joueur dépense 1 ou plusieurs points de LOG, il décompte le total de son score actuel avec son Dé Logistique. Lorsque le dernier point est dépensé, le joueur retire le dé de la carte Chef, indiquant qu'il n'a plus de points de LOG pour le reste du tour. Un joueur doit payer l'intégralité du coût d'une carte ou action en une seule fois pour pouvoir la réaliser.

**DE COMMANDEMENT (bleu) :** Compteur des Points Commandement (COM), sur l'emplacement « Commandement » de la carte Chef. Dès qu'un joueur dépense 1 ou plusieurs points de COM, il décompte le total de son score actuel avec son Dé Commandement. Lorsque le dernier point est dépensé, le joueur retire le dé de la carte Chef, indiquant qu'il n'a plus de points de COM pour le reste du tour. Un joueur doit payer l'intégralité du coût d'une carte ou action en une seule fois pour pouvoir la réaliser.

**DES BLANCS (Abréviation 1D6 ou 2D6) :** Un ou deux Dés lancés par un joueur pour ses Jets d'Enrôlement ou d'Action, par exemple. Lorsque deux dés sont lancés on additionne les résultats.

**COMMANDEMENT ET LOGISTIQUE MAXIMUM (maximum Leadership and Supply)**  
Le nombre de COM ou de LOG ne peut JAMAIS être inférieur à 0 ni supérieur à 6.

### DE LA LOGISTIQUE POUR DU COMMANDEMENT : -2 LOG = +1 COM

Quelle que soit la phase en cours vous avez la possibilité d'échanger 2 points de LOG pour 1 point de COM.

Exception : vous n'avez pas le droit de procéder à un tel échange lorsqu'une carte nouvellement jouée vous impose de perdre des points de LOG (ex : une carte vous fait perdre 2 LOG si vous les avez, vous ne pouvez pas décider de convertir immédiatement vos 2 derniers LOG pour éviter de subir le malus).

### JET CONTROLE/PV (*Control/VP roll*)

Jet d'un dé effectué pour chaque combattant tué lors d'un combat. Pour être réussi il doit être strictement inférieur à la caractéristique Contrôle du défunt. Dans ce cas il rapporte immédiatement 1 Point de Victoire. S'il est raté il ne rapporte rien.

### JET D'ACTION (*Task roll*)

Jet avec 1D6 pour déterminer le succès ou l'échec de certaines capacités.

### MARQUEURS « +1 »

Utilisable une fois par tour pour modifier un Jet d'Enrôlement raté ou pour ajouter 1 à votre COM ou LOG.

**ARME (*Weapon*)** : Ne peut être associée à un Personnage que si ce dernier possède une valeur Arme suffisante. On ne peut placer deux cartes « Arme » identiques sur le même Personnage.

### TALENT (*Skill*)

Ne peut être associé à un Personnage que si ce dernier possède une valeur Talent suffisante. On ne peut placer deux cartes « Talent » identique sur le même Personnage.

### LOGISTIQUE (*Supply*)

Une seule carte Logistique autorisée par Lieu non pillé. Lorsqu'un Lieu est pillé la carte Logistique associée part immédiatement à la défausse.

**Instantané (*Instant*)** : Evènement pouvant influencer sur le cours du jeu. La carte indique à quel moment on peut la jouer.

### VICTOIRE (*Victory*)

Conditions à remplir pour gagner des Points de Victoire (PV). « A » pour joueur Attaquant, « D » pour joueur Défenseur.

### ARMURE

Un Personnage portant une armure effectue un jet de blocage Armure puis un Jet de Blocage normal.

### COUP NON-BLOCABLE

Ce type de coup ne tient compte d'aucun jet de blocage, y compris Armure.

### FRENESIE (*Frenzy*)

Un combattant avec Frénésie continue le combat jusqu'à la fin du dernier round de combat, quel que soit le nombre de blessures qu'il a reçu. Après le dernier round, si ses Blessures sont fatales, il meurt.

### Caractéristiques de combat des personnages

(x) (TD) : Caractéristique de Combat de Tir à distance (TD). Valeur(s) entourée(s) d'un cadre arrondi. Pour chaque valeur atteinte en lançant 2D6, un coup à distance est porté.

[y] (TCR) : Caractéristique de Toucher au Combat Rapproché (TCR). Valeur(s) entourée(s) d'un cadre rectangulaire. Pour chaque valeur atteinte en lançant 2D6 un coup en combat rapproché est porté.

(BCR) : Caractéristique de Blocage au Combat Rapproché (BCR). Valeur(s) entourée(s) d'un cadre en losange grisé. Pour chaque valeur atteinte en lançant 2D6 un coup en combat rapproché est annulé.

*Exemple : le Personnage « Banger » possède les Caractéristiques suivantes : (9) [8 10 12] <10>*

*Sur un résultat de 11 avec 2D6, Banger porte 1 coup avec son Tir à Distance (9).*

*Avec un résultat de 10 aux 2D6 il porte 2 coups au Toucher au Combat Rapproché [8 10 12].*

*Si Banger subit 2 coups de son adversaire, il en annule 1 s'il obtient 10, 11 ou 12 avec 2D6 (Blocage : <10>).*

*Exemples des bonus sur les caractéristiques de combat :*

*+1 ( ) = Ajoutez 1 au jet 2D6 de TD.*

*+(4) = Ajoutez le 4 aux autres chiffres TD du Personnage.*

*+1 [ ] = Ajoutez 1 au jet 2D6 de Coup CR.*

*+[7] = Ajoutez le 7 aux autres chiffres Coup CR du Personnage.*

*+1 < > = Ajoutez 1 au jet 2D6 de Blocage CR.*

*+[6] = Ajoutez le 6 aux autres chiffres Blocage CR du Personnage.*

### Détail des Classes de personnages

X	X	Gangs Campagnards ( <i>Outer-City</i> )
M	C	Mercenaire ( <i>Mercenary</i> )
S	V	Survivaliste ( <i>Survivalist</i> )
T	M	Témoin ( <i>WT pour Witness</i> )

X	X	Gangs Urbains ( <i>Over-City</i> )
W	H	<i>Warhead</i>
W	K	<i>War Knight</i>
W	R	<i>War Reaver</i>

X	X	Gangs Souterrains ( <i>Under-City</i> )
B	D	<i>Bad Doc</i>
H	D	<i>HooDoo</i>
S	G	<i>Skar Gang</i>