

Mise en place d'une partie :

Chaque joueur place son Chef (*Leader*) et son Lieu (*Location*) en jeu. Placer un jeton sur chacun des 3 Lieux Contrôlés présents sur votre carte Lieu, ainsi que vos éventuels cartes « Artefacts » (1 par Lieu Contrôlé). Chaque joueur débute la partie avec 5 jetons « Marqueur +1 », qui seront utilisés pour modifier les jets de dés en cours de partie. Mélanger votre Deck de 55 cartes minimum ne contenant pas plus de 4 cartes identiques et sans Chef, Lieu ou Artefact. Votre pioche est le deck Stock.

Lancer vos dés de Ressources, Commandement (COM orange) et Logistique (LOG bleu), et les placer sur votre Chef. Chaque joueur lance 1 dé blanc (1D6) pour déterminer qui commence.

Main de départ : Piocher 10 cartes puis en défausser 2.

Aire de jeu (devant chaque joueur)



Player's Active Area
Characters in play go here

Controlled Locations card

Leader card

Stock-pile

Discards

Illustrates three unsacked controlled locations

Resource dice placement on Leader card

2 3

Carte Lieu avec ses 3 Lieux Contrôlés

5 jetons bleus « Marqueur +1 »

Dés de Ressources sur la carte Chef

Aire de jeu Active du joueur
(Les Personnages en jeu sont placés ici)

Carte Lieu / Carte Chef / Deck Stock / Défausse

Séquence de Combat

Une fois par tour vous pouvez initier un combat. Choisir une seule des méthodes ci-dessous.

Deux méthodes de paiement de COM pour impliquer des combattants en attaque ou en défense depuis sa zone d'activité:

- Méthode standard. Coût en COM (minimum 1) = Contrôle du Personnage – Valeur Attaque ou Défense du Chef.
- Méthode Combattant Solitaire (un seul personnage impliqué). Coût en COM = Contrôle du Personnage – 1D6.

Condition de victoire

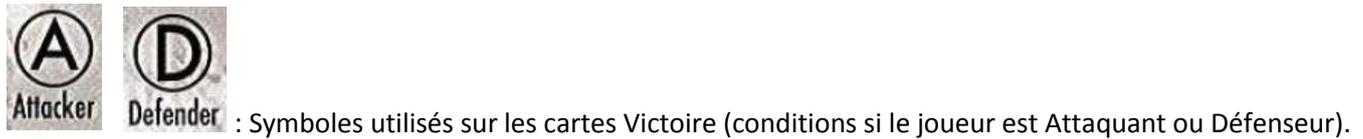
Un joueur atteignant 10 Points de Victoire remporte la partie. +1 PV par Lieu pillé (+3 la première fois), adversaire tué (si Jet PV réussi) et Logistique en jeu. +x PV par carte Victoire réussie.

Classes des personnages



Certaines cartes ne sont jouables que sur les personnages de même Classe et Faction. N'en tenez pas compte si vous avez peu de cartes pour constituer votre deck.

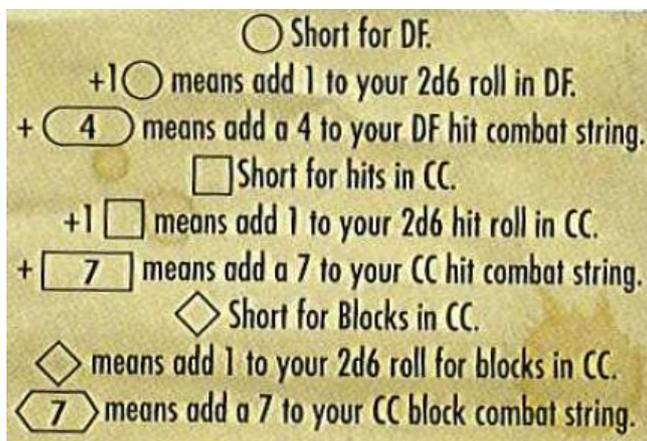
Icônes et termes de jeu



Armure : Une armure peut bloquer des coups avant la phase normale de blocage.

Frenzy (Frénésie) : Un combattant avec Frénésie continue le combat jusqu'à la fin du dernier round de CC, quel que soit le nombre de blessures qu'il a reçu.

Task roll (Jet de tâche) : Jet avec 1D6 pour déterminer le succès ou l'échec de certaines capacités.



() = TD (Tir à Distance).

+1 () signifie « ajoutez 1 à votre jet TD de 2D6 ».

+ (4) signifie « ajoutez le 4 aux autres chiffres de touché en TD ».

[] = Coups en CC (Corps à Corps).

+1 [] signifie « ajoutez 1 à votre jet Coups CC de 2D6 ».

+ [7] signifie « ajoutez le 7 aux autres chiffres de Coups CC ».

< > = Blocage en CC (Corps à Corps).

+1 < > signifie « ajoutez 1 à votre jet Blocage CC de 2D6 ».

+ [7] signifie « ajoutez le 7 aux autres chiffres de Blocage CC ».

Les règles importantes

- **Escalade** : Durant les trois premiers tours de chaque Joueur, personne ne peut effectuer d'Attaque. Ceci permet à chaque Joueur de se construire une réserve de Combattants.
- **Personnages génériques 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.
- **Log pour Com** : A tout moment vous pouvez dépenser 2 pts de Logistique pour gagner 1 pt de Commandement. Vos Ressources ne peuvent jamais être inférieures à 0 ni supérieures à 6.
- **Marqueurs +1** : Utilisables une fois par tour pour modifier le Jet d'Enrôlement ou pour ajouter 1 à votre COM ou LOG. Si vous ne l'utilisez pas à votre tour le Marqueur peut être dépensé à celui de l'adversaire.

1. PHASE DE STOCK

Vous pouvez défausser jusqu'à deux cartes de votre main.

Piochez une carte sur votre Stock, plus autant de cartes que vous venez d'en jeter.

2. PHASE D'ENRÔLEMENT

Vous pouvez dépenser 1 pt de COM pour enrôler un (et un seul) personnage depuis votre main dans votre zone d'activité. Dans ce cas effectuez un Jet d'Enrôlement.

Jet d'Enrôlement : Lancez 1D6. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à la caractéristique **Contrôle** du personnage considéré, celui-ci est enrôlé, placez-le dans votre zone d'activité. Si vous ratez votre jet de dé (score inférieur à la caractéristique **Contrôle**), défaussez-vous de sa carte.

Modificateurs applicables au Jet d'Enrôlement : Vous pouvez dépenser des points de COM, jusqu'à concurrence de la caractéristique **Enrôlement** de votre Chef, pour influencer sur le résultat du Jet. Ceci doit être fait AVANT de lancer le dé. Ajoutez +1 au résultat du dé pour chaque point de COM dépensé.

1 à l'Enrôlement : un résultat de 1 au dé est toujours considéré comme un échec à l'enrôlement. Il est toutefois possible de dépenser un « Marqueur +1 » pour modifier le résultat, après le Jet.

3. PHASE D'ACTION

Vous pouvez effectuer les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- Attribuer des cartes Arme et Talent à vos personnages.
- Ajouter des cartes Logistique à vos Lieux non pillés.
- Initier un combat, une fois par tour, sauf pendant l'Escalade (voir *Séquence de Combat*).

Attribuer Arme ou Talent : Payer son coût en COM et/ou en LOG. Le personnage doit être dans votre zone d'activité. Le nombre de cartes associées est limité par ses caractéristiques **Arme** et **Talent**. Un seul exemplaire d'une même carte. Interdiction de transférer Arme et 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 carte Logistique en jeu représente 1 PV pour celui qui la contrôle (défaussée si le Lieu est pillé).

4. PHASE DE RESSOURCES

Vérifiez votre main et, si vous le désirez, relancez vos dés de Ressources.

Vérification de la main : Si votre main comporte moins de cartes que la caractéristique **Main minimum** de votre Chef, piochez-en dans votre Stock en nombre suffisant pour vous conformer à cette valeur.

Dés de Ressources : Vous pouvez conserver vos Ressources à leur niveau actuel ou relancer vos 2 dés de Ressources (interdit de ne relancer que le COM ou le LOG).

1 au Commandement : Un résultat de 1 au dé de Commandement vous permet de piocher immédiatement une carte de votre Stock.

Séquence de Combat détaillée

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 s'il le désire.
4. L'attaquant indique quel lieu ennemi il va tenter de piller.
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 s'il le désire.



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.
2. L'attaquant effectue des jets de dés afin de déterminer quels tirs atteignent leur cible.
3. Le défenseur indique les membres de la réserve d'attaque visés par ses combattants capables de TD.
4. Le défenseur effectue des jets de dés afin de déterminer quels tirs atteignent leur cible.
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 défaussé par le joueur qui le contrôle.



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.
2. Le défenseur confronte un combattant de sa réserve de défense sans adversaire à un personnage de la réserve d'attaque sans adversaire.
3. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur possédant des combattants sans adversaires.
4. Les combattants restants soutiennent n'importe quel affrontement opposant un personnage de leur camp à un combattant adverse. Les combattants en soutien ne reçoivent pas de coup, ils infligent un coup par Round.
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.
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.
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 défaussé par le joueur qui le contrôle.



D. Second Round de Combat Rapproché

Tous les combattants restants qui n'ont pas d'adversaires en choisissent un.
Répétez les étapes 5 à 12 de la phase C puis passez à la phase E.



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. Les joueurs récoltent tous les PV auxquels leur donnent droit les éventuelles cartes Victoire qu'ils ont jouées. Les joueurs effectuent un jet Contrôle/PV pour chaque combattant ennemi tué au cours du combat.
Fin des hostilités. La phase Action reprend.