

VORTEX : Règles du jeu

11 mars 2010

Table des matières

1	Introduction	2
2	Description des Caractéristiques	2
3	Installation	3
3.1	Le Terrain de Jeu	3
3.2	Durée de la Partie	3
4	Déroulement du jeu	3
4.1	Phase de Commandement	3
4.2	Phase de Manoeuvres	4
5	Termes de jeu particuliers	4
5.1	Ligne de Vue	4
5.2	Mesure des Distances	5
5.3	Contact, Engagement et Corps-à-corps	5
5.4	Réussite et Réussite Exceptionnelle	5
5.5	Utilisation des Points de Volonté	5
5.6	Dégats	5
6	Les différentes Actions possibles	5
6.1	Mouvement	6
6.1.1	Marche	6
6.1.2	Marche Forcée	6
6.1.3	Course	6
6.1.4	Esquive	7
6.1.5	Charge	7
6.1.6	Dégagement	7
6.2	Tir	8
6.2.1	Conditions de Tir	8
6.2.2	Utilisation de la Volonté	8
6.2.3	Réussite du Tir	9
6.2.4	Dégats	9
6.3	Corps à corps	9
6.3.1	Charge (rappel)	9
6.3.2	Attaque	10
6.3.3	Dégats	11
6.4	Magie	11
6.4.1	Mana	11
6.4.2	Transe	11
6.4.3	Description des sorts	11

6.4.4	Lancement des sorts	12
6.4.5	Réussite du Sort	13
7	Terrains	13
7.1	Evolution du terrain au cours de la partie : effet sur les combattants	14
7.2	Glissement de Bulles	14
7.3	Classes de terrains	15
7.4	Compétences de Terrains	16
8	Compétences	17
8.1	Compétences Associatives	17
8.2	Prise d'effet des Compétences	17
8.3	Liste des Compétences	17

1 Introduction

Vortex est un jeu de figurines fantastiques de type escarmouche, une petite dizaine de figurines suffisant largement pour jouer (*là pour le moment j'en sais rien, c'est à tester*).

L'idée de base de *Vortex* est de créer un jeu de figurines où la chance n'interviendrait que très peu, et si possible pas tout au long de la partie - comme pour chaque résolution de combat par exemple - au contraire de la plupart des jeux de ce type.

Dans ce jeu tout se base donc sur le (dé)placement des figurines et leur association optimale pour lutter contre l'adversaire, tenant par là à la fois du jeu d'échec et du jeu de go, ainsi que sur l'utilisation intelligente d'un potentiel que possède chaque figurine pour l'aider dans ses actions - ne vous inquiétez pas, tout ceci sera décrit précisément et en terme de règles ultérieurement.

2 Description des Caractéristiques

Dans cette section sont décrites les caractéristiques des figurines de façon rapide. Entre parenthèses après le nom de la caractéristique est indiqué l'abréviation utilisée sur les cartes, et dans la suite des règles. Si des termes de règle précis apparaissent dans cette section (en *italique*), ils seront décrit de façon détaillée ultérieurement.

Rapidité (RAP) : Décrit la vitesse à laquelle la figurine agit. En terme de jeu, décrit l'ordre dans lequel les figurines peuvent être activées (plus la Rapidité d'une figurine est grande, plus elle peut être activée tôt dans le tour de jeu).

Vie (VIE) : Nombre de blessures que peut encaisser une figurine avant de mourir (et donc d'être retirée du terrain de jeu). Le nombre le plus courant pour la VIE des figurines est 1. Les figurines ayant plus de VIE sont particulièrement résistantes, ou possèdent armure ou protection magique les rendant plus difficiles à tuer. Une figurine ayant reçu un nombre de Dégats supérieur ou égal à sa Vie est considérée comme morte et retirée du terrain.

Mouvement (MOU) : Distance en toises (une toise valant 2.5cm) que peut parcourir la figurine lors d'un mouvement normal (lors d'une *marche* par exemple).

Attaque (ATT) : Capacité de la figurine à porter des coups à ses adversaires.

Défense (DEF) : Capacité de la figurine à éviter ou parer les coups portés par ses adversaires.

Force (FOR) : Puissance physique de la figurine.

Vivacité (VIV) : Décrit les réflexes de la figurines, et sa capacité à éviter les tirs ou des ennemis.

Pouvoir (POU) : Puissance magique de la figurine, et quantité d'énergie magique qu'elle peut extraire de son environnement. Les figurines ne disposant pas de POU n'ont rien marqué sur leur carte à l'emplacement de cette caractéristique.

Volonté (VOL) : Puissance mentale de la figurine, Décrit sa capacité à résister à des sorts et le potentiel à sa disposition pour *se concentrer* lors de certaines de ses actions. Cette caractéristique indique le nombre de Points de Volonté maximum dont dispose la figurine à chaque tour (cf Utilisation des Points de Volonté section 5.5 page 5).

Points d'Action (PA) : Potentiel d'action de la figurine ; chaque action coûtant un certain nombre de Points d'Actions, ce total de PA indique le nombre d'actions que pourra faire une figurine (ainsi que les actions qui lui sont accessibles).

Tir (n(pn)/e(pe)) : le tir est décrit de façon particulière, par deux caractéristiques et deux portées associées (entre parenthèse à côté de la caractéristique). Le tir est indiqué au bas de la carte, seulement pour les figurines en disposant. parfois apparaît le terme *tir lourd*, il s'agit toujours de tir, le qualificatif *lourd* est explicité au chapitre 8.3 page 18.

- n : capacité de tir à portée normale.
- pn : portée normale (distance en toises).
- e : capacité de tir à portée étendue.
- pe : portée étendue (distance en toises).

certaines figurines possèdent en plus de ces caractéristiques des *Compétences* qui modifient leurs actions, ces *Compétences* étant décrites au chapitre 8 page 17.

3 Installation

3.1 Le Terrain de Jeu

taille 80*80cm, 1m*1m, 120*120cm ? à tester

Le nombre d'éléments de décor que vous utilisez dépend si vous utiliser la règle de Glissement de Bulles (cf § 7.2) ou pas : si oui, reportez vous à la section § 7.2, et plus généralement à la section § 7 ; si non, le nombre d'éléments de décor est libre de choix.

Au début de la partie, placer les éléments de décor chacun votre tour, le Premier Joueur (cf § 4.1) du Premier tour décidant s'il commence à placer un élément ou laisse la main à son adversaire.

3.2 Durée de la Partie

La durée d'une partie est de 6 à 8 tours, pour deux raisons dues au comportement des Bulles lors d'une Superposition. En effet, lorsque la superposition est courte (équivalent en terme de jeu à 5 tours ou moins), c'est qu'elle est faible : les deux mondes ne se mélangent pas vraiment, et surtout les habitants de chaque monde ne sont pas impliqués complètement ; ils peuvent se voir, mais pas interagir physiquement (il y aura donc force gesticulations et déclaration de haine et/ou de peur, mais c'est tout). Lors d'une Superposition, plus les Bulles sont proches plus elles se repoussent (comme deux poles identiques d'aimants), ce qui fait qu'une superposition a une durée maximale plus ou moins fixe, équivalente en terme de jeu à 6 à 8 tours.

4 Déroulement du jeu

Le jeu de déroule en tours. Chaque tour est découpé en trois phases : la phase de Commandement, la phase de Manoeuvres, et enfin la phase de Glissement de Bulles (cette dernière phase est optionnelle et à ne pas prendre en compte lors de vos premières parties. Elle est décrite au paragraphe § 7.2 de la section Terrain, page 14.

4.1 Phase de Commandement

Au début de chaque tour il faut déterminer le *premier joueur*. Pour cela, faites la somme des valeurs X des compétences *Discipline/X* (chapitre 8.3 page 17) des figurines encore en jeu la possédant de chaque camp. Le joueur dont l'armée obtient le plus grand *Total d'Ordre* ainsi calculé est le *premier joueur* du tour en cours.

4.2 Phase de Manoeuvres

Lors de cette phase, les figurines effectuent toutes leurs actions. Les figurines sont activées par ordre décroissant de *Rapidité*. Si plusieurs figurines appartenant au même joueur ont la même RAP, le joueur les active dans l'ordre qu'il veut. Si plusieurs figurines appartenant à des joueurs différents ont la même RAP, c'est le premier joueur qui choisi s'il active les siennes en premier ou passe la main à son adversaire. Dans le cas où plusieurs figurines du Premier joueur et plusieurs figurines de son adversaire ont la même Rapidité et que le Premier Joueur décide d'activer des figurines en premier, le Premier joueur peut activer toutes ses figurines avec cette Rapidité, puis passer la main à son adversaire, ou en activer une partie seulement, puis passer la main à son adversaire; celui-ci peut alors à son tour activer tout ou partie de ses figurines, puis repasser la main au Premier Joueur, qui va alors activer d'autres de ses figurines avec la même Rapidité, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines avec cette Rapidité aient été activées.

IMPORTANT : une figurine peut très bien décider de ne pas agir de tout le tour. Cependant, pour éviter que les joueurs n'attendent l'un l'autre que l'autre ait joué toutes ses figurines pour agir, lorsqu'une figurine ne veut pas agir à sa Rapidité elle doit déclarer à quelle Rapidité elle agira pour sa prochaine action (elle n'a pas obligée de déclarer l'action qu'elle effectuera). Si elle décide de ne pas agir à cette Rapidité, elle ne pourra alors plus agir du tout durant ce tour.

IMPORTANT : Une figurine avec une Rapidité donnée peut cependant décider d'agir plus tard, au moment où seront activées des figurines avec une Rapidité plus faible; une figurine disposant d'assez de Points d'Action pour effectuer plusieurs actions en un tour peut soit effectuer toutes ses actions en une seule fois (comptant pour une seule activation), soit en plusieurs fois (chaque fois comptant pour une activation), pas forcément à la même Rapidité.

exemple : Un Guerrier Vautour Azelk dispose de 5 PA, et de Rapidité 4. Il effectue une Marche (1PA) suivie d'une Marche Forcée (2PA) l'amenant à engager Reiss Atur, champion Eredien, lors du tour de jeu des figurines à Rapidité 4, puis déclare qu'il agira de nouveau à Rapidité 2. il effectue alors une Attaque Normale (2PA) sur Reiss Atur lors du tour des figurines à Rapidité 2.

IMPORTANT : Vous verrez plus tard que de nombreuses actions s'effectuent en combinant plusieurs figurines. L'activation de l'ensemble des figurines participant à une même action se fait toujours au plus tôt au moment de l'activation de figurines dotées d'une Rapidité égale à la plus *basse* Rapidité parmi les figurines participantes.

Une fois toutes les figurines du tour ayant été activée (ou ayant passé leur tour), passez à la phase de Glissement de Bulles, décrite au paragraphe § 7.2 de la section Terrain, page 14.

5 Termes de jeu particuliers

5.1 Ligne de Vue

Les figurines ont un champ de vision de 360° (les combattants sont assez futés pour regarder autour d'eux avant d'agir).

Lorsqu'une figurine F cherche à voir une figurine cible C, placez votre regard au niveau de la tête de la figurine F, et regardez vers la figurine C; plusieurs cas sont possibles :

- si au moins la moitié de la figurine C est visible, alors elle est considérée comme Complètement Visible
- si moins de la moitié de la figurine C est visible, alors elle est considérée comme Partiellement Visible

Le terme Visible regroupe les cas Complètement Visible et Partiellement Visible. Lorsque vous regardez quelle proportion de la figurine C est visible, *l'équipement de la figurine C ne compte pas*. Une figurine dont vous ne voyez que le haut de la lance n'est par exemple pas considérée comme Visible.

5.2 Mesure des Distances

Les distances se mesurent de bord de socle à bord de socle. Les distances se mesurent en toises. Une toise représente 2.5 cm.

5.3 Contact, Engagement et Corps-à-corps

Contact socle à socle, ou morceau le plus proche à morceau le plus proche si la position des figs ne permet pas le socle à socle (toujours essayer le contact socle à socle par défaut et s'assurer qu'il est effectivement impossible avant de chercher une autre solution).

5.4 Réussite et Réussite Exceptionnelle

Lorsqu'une figurine agit à l'encontre d'un ennemi, il faut souvent comparer une valeur basée sur une ou plusieurs caractéristiques de la figurine (nommons-la F) avec une valeur calculée sur la base de une ou plusieurs caractéristiques de l'ennemi (nommons-la E). Si F est strictement supérieure à E ($F > E$) alors l'action est une Réussite. Si F est strictement supérieure au double de E ($F > 2 \times E$) alors l'action est une Réussite Exceptionnelle. Si F est inférieure ou égale à E , alors l'action est ratée.

5.5 Utilisation des Points de Volonté

Chaque tour, chaque figurine dispose d'un nombre de Points de Volonté égal à sa caractéristique de Volonté. Lors de nombreuses actions, les figurines sont amenées à utiliser leurs Points de Volonté afin d'augmenter temporairement une caractéristique, et de façon secrète (ce qui s'appelle *se concentrer*). Pour cela, au moment opportun (décrit au cas par cas dans la suite), notez sans le révéler à votre adversaire le nombre de Points de Volonté que la figurine utilise, puis révélez le lors de la résolution de l'action.

5.6 Dégats

Lors des tirs ou des Attaques, les figurines peuvent subir des Dégats si le Tir ou l'Attaque est Réussie. Une figurine ayant reçu un nombre de Dégats supérieur ou égal à sa Vie est considérée comme morte et retirée du terrain. La plupart des figurines ayant une caractéristique de Vie égale à un, elles sont retirées du terrain dès qu'elles subissent un Dégat ; cependant, pour celles dont la Vie est strictement supérieure à un, elles peuvent subir un ou plusieurs Dégats avant de mourir. Prenez donc bien garde de marquer le nombre de Dégats subit par chaque figurines, à l'aide de marqueurs (boulettes de patafix, etc...) ou de dé affichant le nombre de Dégats reçus par exemple.

De base, tout tir ou attaque touchant sa cible lui inflige un Dégat (si la cible est constituée de plusieurs figurines, alors elles subissent toutes les Dégats à plein). En cas de Réussite Exceptionnelle, la cible subit alors de base deux Dégats. Ces valeurs peuvent être augmentée par le biais de Compétences (section 8 page 17), ou d'Arme Lourde ou de Tir Lourd (section 8.3 page 18).

Lorsque la cible est composée de plusieurs figurines (lors d'une Attaque Normale par exemple), chaque figurine cible reçoit l'intégralité des Dégats infligés. Par exemple, deux figurines dont l'une possède une Arme Lourde attaquent (avec une Attaque Normale) deux autres figurines sans compétence particulière ; l'attaque passe, chaque figurine cible prend donc deux Dégats (un pour l'attaque, plus un pour l'Arme Lourde)

6 Les différentes Actions possibles

Diverses actions sont accessibles à chaque figurine lors de la phase de Manoeuvres. Chaque action coûte un certain nombre de Points d'Action (PA) que la figurine doit dépenser *avant* d'effectuer l'action en question ; ceci limite donc évidemment le nombre d'actions possible par tour d'une figurine, et parfois même les actions accessibles à une figurine.

Ci-dessous sont énumérées les actions possibles, avec leur coût en PA.

Actions de Mouvement

- Marche : 1 PA
- Marche Forcée : 2 PA
- Course : 2 PA
- Esquive : 2 PA
- Charge : 4 PA
- Dégagement Normal : N PA (cf règles de dégagement section 6.1.6 page 7)
- Dégagement en Force : N+1 PA (cf règles de dégagement section 6.1.6 page 7)

Actions de Tir

- Tir : 2 PA

Actions de Combat au corps-à-corps

- Charge : 4 PA
- Attaque Normale : 2 PA
- Attaque en Force : 3 PA

Actions de Magie

- Lancer un Sort : 2 PA normalement, tous pour une *transe* (cf Magie section 6.4 ci-dessous page 11 pour plus de détails).

Ci-dessous sont décrites en détails les actions énumérées ci-dessus.

6.1 Mouvement

6.1.1 Marche

Lors d'une action de Marche, une figurine avance d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement en toises, après avoir dépensé le coût de 1 PA. Une seule action de Marche est permise par tour. Si une figurine veut à nouveau se déplacer de son Mouvement ou moins, elle devra effectuer une action de Marche forcée. Une figurine ayant effectué une Marche ne pourra pas faire de Course lors du même tour.

6.1.2 Marche Forcée

Lorsqu'une figurine a déjà effectué une action de Marche ou un Dégagement et veut encore se déplacer au cours du même tour, elle doit effectuer une action de Marche Forcée. Lors d'une action de Marche Forcée, une figurine se déplace d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement en toises, après avoir dépensé le coût de 2 PA. Plusieurs Marches Forcées sont permises dans un même tour.

6.1.3 Course

Lors d'une action de Course une figurine peut parcourir une distance en toises allant jusqu'à 2.5 fois sa caractéristique de Mouvement. Une seule action de Course est permise par tour par figurine. Une figurine effectuant une action de Course ne peut effectuer de Marche (ni de Marche Forcée) ni de Charge lors du même tour.

Les actions de Marche et Marche Forcée peuvent amener une figurine au contact d'un ennemi, il y a alors *Engagement* (cf section 5.3 page 5). La Course ne peut en aucun cas amener une figurine au contact d'un ennemi.

6.1.4 Esquive

Une figurine effectuant une action d'Esquive marche avec précaution en cherchant à éviter les combats et les tirs. Une action d'Esquive exclue toute autre action de Mouvement ou tout Engagement lors du même tour (si cependant la figurine est engagée par un ennemi, elle pourra combattre), mais donne droit pour la figurine l'effectuant à :

- une action de Marche (c'est-à-dire un déplacement d'une distance inférieure ou égale à la caractéristique de Mouvement)
- un bonus de un point en Défense
- un bonus de un point en Vivacité contre les tirs Uniquement
- le fait d'être considérée comme Partiellement Visible (section 5.1 page 4), même si la figurine est en terrain complètement découvert.

6.1.5 Charge

Une charge est une combinaison d'une action de Mouvement menant au contact d'un adversaire et d'une action d'Attaque.

Pour pouvoir effectuer une charge, la figurine doit avoir dans sa Ligne de Vue la figurine qu'elle désire charger et désigner cette dernière comme cible de sa Charge avant d'effectuer son action.

Lors d'une charge, une figurine peut parcourir une distance en toises allant jusqu'au double de sa caractéristique de Mouvement. Elle doit cependant parcourir au minimum une distance égale à son Mouvement, sinon on considère qu'elle n'a pas pris assez d'élan et elle sera considérée comme ayant fait un Engagement et non une Charge. Si une figurine qui charge se trouve finalement hors de portée de sa cible, elle va au maximum de la distance qui lui est autorisée pour la Charge ($MOU \times 2$) en direction de sa cible, et s'arrête là ; elle ne peut plus faire d'action et subit un malus de un point en Défense et Vivacité pour le reste du tour.

Si la Charge est réussie, la figurine l'ayant effectuée peut alors effectuer une Attaque Normale ou une Attaque en Force bénéficiant d'un bonus de un point dans la caractéristique utilisée pour la durée du combat.

Plusieurs figurines peuvent charger en même temps une ou plusieurs cibles (action alors faite au moment de la plus basse Rapidité parmi les figurines qui chargent). Dans ce cas, effectuez tous les déplacements, puis l'attaque.

Si plusieurs figurines chargent pour rejoindre un combat déjà engagé (par exemple un duel entre une figurine amie et une figurine ennemies commencé au tour précédent), alors la charge doit se faire au moment de *la plus basse Rapidité parmi toutes les figurines amies qui chargent ou sont déjà dans le combat*. Effectuez les mouvements de charge, puis l'attaque.

6.1.6 Dégagement

Une figurine au corps-à-corps, c'est-à-dire en contact avec un ou plusieurs ennemis, peut tenter de se dégager, c'est-à-dire sortir de ce corps-à-corps, mais seulement si elle a la place de passer son socle en entier entre ceux de ses adversaires et/ou alliés.

Après un dégagement, seules les actions de Marche Forcée (pouvant éventuellement mener à un Engagement) et Course sont possibles. Il existe deux types de Dégagement.

Normal Lors d'un Dégagement Normal, une figurine utilise son adresse et son agilité pour échapper à ses adversaires.

Pour effectuer un Dégagement Normal, une figurine doit dépenser un nombre N de points d'Actions tel que la somme de N et de la Vivacité de la figurine soit strictement supérieure au double du nombre

de figurines ennemies au contact (N peut donc être nul si la Vivacité de la figurine est assez grande) : $N + Viv > 2 \times$ nombre d'ennemis au contact.

En force Lors d'un Dégagement En Force, une figurine utilise sa force brute pour échapper à ses adversaires.

Pour effectuer un Dégagement en Force, une figurine doit dépenser un nombre N de points d'Actions tel que la somme de N et de la Force de la figurine soit strictement supérieure au double du nombre de figurines ennemies au contact (N peut donc être nul si la Force de la figurine est assez grande) : $N + For > 2 \times$ nombre d'ennemis au contact.

6.2 Tir

6.2.1 Conditions de Tir

Avant d'effectuer un tir, une figurine doit annoncer si elle effectuera une action de Mouvement durant le tour ou non. Dans le cas où elle n'en fera pas, elle bénéficie d'un bonus de un point en tir pour la durée du tour.

Pour réussir un tir, plusieurs figurines s'associent afin que la somme de leurs caractéristiques de tir dépasse la Vivacité de la cible (la cible est toujours une figurine unique). Une figurine peut effectuer un tir seule si sa caractéristique de Tir est assez grande.

Tout d'abord, le joueur doit annoncer quelles figurines vont s'associer pour tirer, et quelle est la cible du Tir. *ATTENTION* : les figurines s'associant pour effectuer le tir doivent avoir une Ligne de Vue (au moins partielle) réciproques, chaque participant au tir doit pouvoir voir tous les autres.

L'activation des figurines effectuant un tir se fait *au plus tôt* au moment de la plus *basse* Rapidité parmi toutes celles qui participent.

Il faut que chaque figurine participant au tir ait une Ligne de Vue sur la cible. Si pour au moins une des figurines participant au tir la cible est seulement Partiellement Visible, alors la cible bénéficie d'un bonus de un point en Vivacité pour la Durée du Tir.

Une fois les participants au tir et la cible déclarée, dépensez les PAs pour chaque participant, puis mesurez les distances séparant chaque figurine de la cible. Si une figurine se révèle hors de portée de la cible, elle ne pourra pas participer au tir, mais il est trop tard pour en faire participer une autre (et elle a tout de même dépensé ses PAs). La caractéristique de Tir prise en compte pour chaque figurine est celle correspondant à la portée dans laquelle est comprise la distance séparant la figurine de la cible. Le schéma ci-dessous récapitule la portée à prendre en compte en fonction de la distance D à la cible.

- $D < pn \Rightarrow$ Portée Normale (caractéristique de tir à prendre en compte : n)
- $pn < D < pe \Rightarrow$ Portée Etendue (caractéristique de tir à prendre en compte : e)
- $D > pe \Rightarrow$ Hors de portée (la figurine ne peut participer au Tir)

6.2.2 Utilisation de la Volonté

Lors d'un tir, le joueur actif (celui qui est en train de déclarer son tir) peut décider qu'une ou plusieurs des figurines participant au Tir se concentre(nt) pour ce tir, c'est-à-dire utilise(nt) des points de Volonté pour booster leur caractéristique de Tir (pour cette action de Tir seulement). Pour cela, le joueur déclare quelles figurines désirent utiliser leur Volonté, et note pour chacune de façon secrète le nombre de points de Volonté utilisé (ce nombre peut être égal à zéro).

La figurine cible peut alors dépenser un Point d'Action pour se rendre compte qu'elle est cible d'un tir (cette dépense de Point d'Action manifeste le fait que la figurine prend le temps d'observer le champ de bataille alentours) et peut alors utiliser à son tour des Points de Volonté pour augmenter sa caractéristique

de Vivacité (le temps du Tir uniquement) ; le joueur possédant la figurine cible note le nombre de Points de Volonté dépensés (ce nombre peut être égal à zéro) par la figurine cible de façon secrète.

Une fois tous les Points de Volonté dépensés inscrits, ils sont révélés, puis se fait la résolution du Tir

6.2.3 Réussite du Tir

Le Tir est réussi si la somme S des caractéristiques de Tir utilisées par les figurines participantes éventuellement augmentées des points de Volonté utilisés est strictement supérieure à la Vivacité (éventuellement augmentées des points de Volonté utilisés) V de la cible. Si le Tir est réussi, la cible subit des Dégats (cf paragraphe "Dégats" ci-dessous).

Dans le cas contraire, le tir est raté et il ne se passe rien, tous les éventuels points d'Actions et de Volonté ayant été dépensés en vain.

Si la somme S calculée est strictement supérieure au double de la Vivacité augmentée des Points de Volonté dépensés V de la cible, alors le Tir est une Réussite Exceptionnelle (cf section 5.4 page 5 sur les Réussites et Réussites Exceptionnelles).

6.2.4 Dégats

Un tir réussi inflige un Dégat à sa cible. Certains effets particuliers, comme le fait qu'un des participants possède un Tir Lourd, ou certaines Compétences, peuvent modifier le nombre de Dégats infligés à la cible.

Si le Tir est une réussite Exceptionnelle, il inflige de base deux Dégats à sa cible, éventuellement modifiables par des Compétences ou un Tir Lourd.

6.3 Corps à corps

Lorsque des figurines ennemies sont au contact, il y a corps-à-corps. Lors de son activation, une figurine en corps-à-corps peut tenter de porter un coup à un des adversaires avec lesquels elle est en contact, attaque qu'elle peut combiner ou non (même si c'est conseillé pour réussir son attaque, comme vous allez le voir ci-dessous) avec des figurines de son camp en contact avec le même adversaire.

Dans un corps-à-corps, les figurines combinant leurs attaques sur un même adversaire n'ont pas besoin d'avoir de ligne de vue réciproques, on considère qu'être dans le même combat suffit pour qu'elles puissent agir ensemble.

6.3.1 Charge (rappel)

Une charge est une combinaison d'une action de Mouvement menant au contact d'un adversaire et d'une action d'Attaque.

Pour pouvoir effectuer une charge, la figurine doit avoir dans sa Ligne de Vue la figurine qu'elle désire charger et désigner cette dernière comme cible de sa Charge avant d'effectuer son action.

Lors d'une charge, une figurine peut parcourir une distance en toises allant jusqu'au double de sa caractéristique de Mouvement. Elle doit cependant parcourir au minimum une distance égale à son Mouvement, sinon on considère qu'elle n'a pas pris assez d'élan et elle sera considérée comme ayant fait un Engagement et non une Charge. Si une figurine qui charge se trouve finalement hors de portée de sa cible, elle va au maximum de la distance qui lui est autorisée pour la Charge ($MOU \times 2$) en direction de sa cible, et s'arrête là ; elle ne peut plus faire d'action et subit un malus de un point en Défense et Vivacité pour le reste du tour.

Si la Charge est réussie, la figurine l'ayant effectuée peut alors effectuer une Attaque Normale ou une Attaque en Force bénéficiant d'un bonus de un point dans la caractéristique utilisée pour la durée du combat.

Plusieurs figurines peuvent charger en même temps une ou plusieurs cibles (action alors faite au moment de la plus basse Rapidité parmi les figurines qui chargent). Dans ce cas, effectuez tous les déplacements, puis l'attaque.

Si plusieurs figurines chargent pour rejoindre un combat déjà engagé (par exemple un duel entre une figurine amie et une figurine ennemies commencé au tour précédent), alors la charge doit se faire au moment de *la plus basse Rapidité parmi toutes les figurines amies qui chargent ou sont déjà dans le combat*. Effectuez les mouvements de charge, puis l'attaque.

6.3.2 Attaque

Il existe deux types d'Attaque : l'Attaque Normale et l'Attaque en Force.

L'Attaque Normale peut se faire à plusieurs (plusieurs figurine peuvent combiner leur caractéristique contre un ou plusieurs même(s) adversaire(s)) et utilise l'Attaque des figurines participantes, les adversaires utilisant leur Défense pour tenter d'y résister.

L'Attaque en Force ne peut se faire que seule (une seule figurine fait une Attaque en Force contre un adversaire, il ne peut y avoir de combinaison), se fait contre une seule cible, et utilise la Force de la figurine attaquante, l'adversaire utilisant sa Vivacité pour tenter d'y échapper.

Une attaque ne peut se faire au plus tôt que lors de l'activation des figurines ayant une Rapidité égale à la plus *basse* Rapidité parmi les figurines participantes.

Le joueur qui va faire attaquer des figurines doit déclarer le type d'Attaque (Normale ou en Force), puis la ou les figurines qui participeront, et quelles sont la ou les cibles de l'attaque (en prenant bien garde de ne nommer qu'un attaquant et une cible dans le cas d'une Attaque en Force).

La ou les figurine(s) Attaquante(s) sont appelée(s) Attaquant(s), et la ou les cible(s) de l'Attaque sont appelée(s) Défenseur(s). le joueur contrôlant les Attaquants est appelé Joueur Attaquant, et le joueur contrôlant les Défenseurs est appelé Joueur Défenseur.

Une fois les participants déclarés, passez à la résolution de l'Attaque après avoir dépensé les PAs des figurines attaquantes.

Attaque Normale Chaque Attaquant peut décider d'utiliser des Points de Volonté pour augmenter temporairement (jusqu'à la fin du combat) sa caractéristique d'Attaque. Pour cela, le joueur attaquant note de façon secrète pour chaque Attaquant le nombre de Points de Volonté utilisés. De la même façon, les Défenseurs peuvent utiliser des Points de Volonté pour mieux se défendre et augmenter temporairement (jusqu'à la fin du combat) leur caractéristique de Défense ; le joueur défenseur note donc de façon secrète le nombre de Points de Volonté utilisé par chaque Défenseur.

Une fois ceci fait, révélez les Points de Volonté utilisés par chaque figurine, et faites les sommes suivantes :

- *pour les Attaquants* : A somme des caractéristiques d'Attaque augmentées des Points de Volonté dépensés par les Attaquants.
- *pour les Défenseurs* : D somme des caractéristiques de Défense augmentées des Points de Volonté dépensés par les Défenseurs.

Si la somme A est strictement supérieure à la somme D, alors l'Attaque est Réussie. Si la somme A est strictement supérieure au double de la somme D, alors l'Attaque est une Réussite Exceptionnelle.

Attaque en Force L'Attaquant peut décider d'utiliser des Points de Volonté pour augmenter temporairement (jusqu'à la fin du combat) sa caractéristique de Force. Pour cela, le joueur attaquant note de façon secrète le nombre de Points de Volonté que l'Attaquant utilise. De la même façon, le Défenseur peut utiliser des Points de Volonté pour mieux éviter le coup et augmenter temporairement (jusqu'à la fin du

combat) sa caractéristique de Vivacité; le joueur défenseur note donc de façon secrète le nombre de Points de Volonté que le Défenseur utilise.

Une fois ceci fait, révélez les Points de Volonté utilisés par chaque figurine, et faites les sommes suivantes :

- *pour l'Attaquant* : A somme de la caractéristique de Force et des Points de Volonté dépensés par l'Attaquant.
- *pour les Défenseurs* : D somme de la caractéristique de Vivacité et des Points de Volonté dépensés par le Défenseur.

Si la somme A est strictement supérieure à la somme D, alors l'Attaque est Réussie. Si la somme A est strictement supérieure au double de la somme D, alors l'Attaque est une Réussite Exceptionnelle.

6.3.3 Dégats

Une attaque Réussie inflige un Dégat à sa cible. Certains effets particuliers, comme le fait qu'un des participants possède une Arme Lourde, ou certaines Compétences, peuvent modifier le nombre de Dégats infligés à la cible. Une Réussite Exceptionnelle lors d'une Attaque inflige de base deux Dégats, cette valeur pouvant être modifiée de la même façon par des Compétences ou une Arme Lourde.

6.4 Magie

Certains des êtres vivant dans les bulles-mondes du Vortex savent extraire une précieuse énergie de l'Ether environnant les bulles, et l'utiliser pour la façonner ou l'insuffler dans des objets, faisant de cette façon ce qu'on appelle communément de la Magie.

Les figurines capables de faire de la Magie possèdent une caractéristique de Pouvoir, qui retrace leur aptitude à manier l'énergie extraite de l'Ether, appelée Mana. Ces figurines sont appelées Magiciens.

6.4.1 Mana

La Mana est la forme utilisable pour lancer des sorts de l'énergie extraite de l'Ether.

Un Magicien possède à chaque tour une quantité de Mana égale à sa caractéristique de Pouvoir. La Mana non utilisée à la fin d'un tour n'est pas transmissible au tour suivant.

6.4.2 Transe

Lors de son activation, un Magicien peut déclarer une Transe : il dépense tous ses PA, et ne peut alors rien faire ce tour-ci. Si un Magicien ayant déclaré une Transe est Engagé au Corps-à-corps, ou subit des Dégats de quelque manière que ce soit, il ne bénéficiera pas des effets de la Transe de ce Tour-ci ni des éventuels précédents. Un Magicien déjà Engagé au Corps-à-corps ou ayant subit des Dégats ce tour-ci ne peut pas déclarer de Transe pour la durée du tour.

Un Magicien peut rester en Transe autant de tours qu'il le veut après le premier (sachant que si une Transe est interrompue au bout de plusieurs tours, tous ses effets en seront annulés). Le tour suivant le dernier ou le Magicien a déclaré une Transe, il bénéficie d'un nombre de Mana égal au nombre de Tours ou il est resté en Transe plus 1 multiplié par son Pouvoir. Un Magicien restant en Transe pendant N tours bénéficiera au tour suivant les Transes d'une quantité de Mana égale à $(N + 1) \times POU$. Toute la Mana non utilisée à la fin de ce tour sera perdue.

6.4.3 Description des sorts

Les sorts se présentent soit sous la forme de cartes séparées du profil du Magicien, soit comme une capacité spéciale de ce dernier. Dans tous les cas ils sont décrits de la façon suivante.

Portée : Distance en toises en dessous de laquelle le sort peut avoir un effet.

Cible : Cibles sur lesquelles le sort peut avoir un effet. par exemple, "Une Figurine Amie", ou "Une Figurine Ennemie", ou "Un Élément de Décor".

Aire d'effet : Rayon en toises de l'aire centrée sur la cible dans laquelle le sort prend effet.

Difficulté : Valeur augmentant le seuil à dépasser pour réussir le sort (cela sera décrit plus précisément au paragraphe suivant). Un sort peut avoir différentes difficultés correspondant à divers effets du sort (une gradation d'effets par exemple). Dans ce cas, le joueur doit annoncer la Difficulté choisie pour lancer le sort avant de le faire.

Effet : Ce que produit le sort sur sa cible lorsqu'il est lancé avec succès. Certains sorts peuvent avoir des effets supplémentaires s'il prenet effet suite à une Réussite Exceptionnelle. Ceci est alors inscrit sur la carte (ce qui implique que si rien n'est indiqué à ce propos dans l'Effet du sort, une Réussite Exceptionnelle n'apporte rien de plus qu'une simple Réussite).

ATTENTION : il faut distinguer la Cible telle qu'écrite sur la carte du sort de la Cible Effective d'un sort, c'est-à-dire celle sur laquelle le sort est effectivement lancé. Les deux peuvent différer, comme par exemple dans le cas où la Cible inscrite sur la carte du sort est Une Figurine : dans ce cas, la Cible Effective peut être une figurine amie ou ennemie selon les cas (voire même une figurine neutre dans le cas d'un scénario de jeu particulier).

6.4.4 Lancement des sorts

Afin de réussir un sort, plusieurs Magiciens s'associent afin que la somme des quantités de Mana qu'ils dépensent dépasse le Seuil total du sort (cela peut paraître un peu obscur pour le moment mais va s'éclaircir juste après). Une figurine peut lancer un sort seule si elle dispose d'assez de Mana (c'est-à-dire si elle a un Pouvoir assez grand, ou a fait une transe assez longue). Chacun des magiciens s'associant pour lancer le sort doit dépenser 2 PA. Un magicien peut très bien lancer plusieurs sorts durant un même tour s'il possède assez de Points d'Action.

Tout d'abord, le joueur doit annoncer (dans l'ordre) :

- le Sort qu'il compte lancer
- la Difficulté du sort si plusieurs sont possibles pour le sort choisi
- quelles figurines vont s'associer pour lancer le sort
- la Cible Effective du sort (qui sera nommée simplement cible dans la suite de la section pour ne pas alourdir le texte, et qui peut être un groupe de combattants comme une seule figurine selon le type de cibles autorisé par le sort).

ATTENTION : les figurines s'associant pour lancer le sort doivent avoir une Ligne de Vue (au moins partielle) réciproques, chaque participant au lancement du sort doit pouvoir voir tous les autres.

L'activation des figurines lançant un sort se fait *au plus tôt* au moment de la plus *basse* Rapidité parmi toutes celles qui participent.

Il faut que chaque figurine participant au lancement du sort ait une Ligne de Vue sur la cible. Pour le lancement d'un sort, une figurine Partiellement Visible est considérée comme Visible.

Une fois les participants au sort et la cible déclarée, dépensez les PAs des participants, puis mesurez les distances séparant chaque figurine de la cible. Si pour une des figurines participantes la cible se révèle hors de portée du sort, elle ne pourra pas participer au lancement du sort, mais il est trop tard pour en faire participer une autre (et ses PAs ont été dépensés en vain).

Deux cas se présentent maintenant, selon que la Cible Effective du sort est une (ou plusieurs) figurine(s) ennemie(s) ou autre chose (figurine amie ou neutre, élément de décor, etc. En ce qui concerne les figurines neutres, cela dépend du scénario, elle peut être considérée comme amie ou ennemie du point de vue du lancement des sorts selon les cas).

Contre une Figurine Ennemie Lorsqu'un sort est lancé contre une cible ennemie, celle-ci tente naturellement de résister au sort. Sa Volonté s'ajoute donc à la Difficulté choisie du sort pour donner le Seuil de réussite du sort.

La cible du sort peut dépenser un Point d'Action pour se rendre compte qu'elle est cible d'un sort (si la cible est constituée de plusieurs figurines, chacune peut le faire indépendamment des autres) et peut alors utiliser des Points de Volonté pour augmenter sa caractéristique de Volonté (le temps du lancement du sort uniquement); le joueur possédant la cible note le nombre de Points de Volonté dépensés (ce nombre peut être égal à zéro) par la cible de façon secrète. Si la cible est un groupe de figurine, procédez de la même façon pour chaque figurine concernée.

Ensuite, le joueur lançant le sort décide de la quantité Q de Mana dépensé par l'ensemble de ses Magiciens (notez indépendamment pour chaque Magicien la quantité de Mana qu'il dépense afin de tenir le compte de la quantité restante pour le reste du tour).

Révelez maintenant le nombre V total de points de Volonté dépensé par la cible et ajoutez-y la Difficulté du sort et la Volonté de la cible pour obtenir le Seuil S du sort.

Autres cas Dans tous les autres cas, la cible ne cherche pas à résister au sort, le Seuil est donc tout simplement la Difficulté du sort.

6.4.5 Réussite du Sort

Si la quantité Q de Mana dépensée par les Magiciens est strictement supérieure au Seuil S du sort, alors le lancement du sort est une Réussite et prend effet immédiatement.

Si la quantité Q de Mana dépensée par les Magiciens est strictement supérieure au double du Seuil S du sort, alors le lancement du sort est une Réussite Exceptionnelle et prend effet immédiatement (effet associé à une Réussite Exceptionnelle, ou effet normal si rien n'est précisé).

Si la quantité Q de Mana dépensée par les Magiciens est inférieure ou égale au Seuil S du sort, alors le sort est raté et n'a aucun effet, ou un éventuel effet négatif, dans ce cas décrit sur la carte du sort. La Mana dépensée l'est donc en vain.

$Q \leq S \Rightarrow$ le sort a échoué;

$Q > S \Rightarrow$ le sort est une Réussite;

$Q > 2S \Rightarrow$ le sort est une Réussite Exceptionnelle.

7 Terrains

Les batailles de l'Univers de Vortex interviennent lorsque deux bulles-mondes se superposent - lorsqu'un peuple découvre un autre peuple, son premier réflexe est de le combattre, à plus forte raison lorsqu'il s'agit d'une espèce différente. Lorsque les bulles-mondes se superposent, les géographies des deux changent, les terrains changent de nature et évoluent au fur et à mesure que le passage s'effectue.

A chaque peuple du jeu est associé un *Terrain Naturel*, terrain le plus présent dans la bulle-monde de ce peuple, où il habite généralement. Lorsqu'un peuple combat sur son Terrain Naturel, il bénéficie de certains bonus, tandis que lorsqu'il combat sur un autre terrain il n'a pas de bonus, et subit même souvent un malus (que ce soit parce que l'aspect étrange du terrain soit perturbant ou tout simplement parce que le manque d'habitude d'un terrain est gênant en combat). Le tableau ci-dessous récapitule les effets de chaque terrain sur chaque peuple. Lorsque la case au croisement d'un terrain et d'un peuple est vide, cela signifie que le terrain est Neutre vis-à-vis du peuple, tandis que si la case est écrite en italique, c'est que le terrain est le Terrain Naturel du peuple.

Peuple\Terrains	PLAINE	MONTAGNE	MER de NUAGES	MARECAGES
EREDIENS	<i>MOU +2.5</i>	VIV -1 et si arme lourde ⇒ MOU -1	VOL -1	
AZELKS	DEF -1 VIV -1 contre les tirs	<i>VOL +1</i>		RAP -1
SERAPHYDES	VOL -1		<i>POU +1</i>	PA -1
MYCOIDES		VIE -1	FOR -1	+ <i>Discret</i>

7.1 Evolution du terrain au cours de la partie : effet sur les combattants

Au cours de la partie, le terrain va donc changer au fur et à mesure des tours, influant sur son déroulement. Il évoluera progressivement d'un type de terrain à un autre, ces deux terrains étant les Terrains Naturels des peuples s'affrontant dans la partie en cours. Il faut donc tirer au hasard (eh oui, le seul endroit du jeu où le hasard intervient de façon directe et manifeste) quel terrain sera le premier présent ; pour ce faire, utilisez n'importe quel moyen - pile ou face, résultat pair/impair d'un jet de dé, etc... - tant que tous les joueurs sont d'accord.

Pour éviter le hasard, vous pouvez décider de miser de façon cachée des points de Discipline, qui seront alors déduits de votre Total d'Ordre du tout premier tour pour déterminer l'ordre de jeu (vous ne pouvez bien sûr pas miser plus de points que vous n'en avez à disposition) : le joueur qui a misé le plus de points choisit l'ordre d'apparition des Terrains. Vous pouvez aussi bien évidemment simplement vous mettre d'accord avec votre adversaire, mais c'est moins marrant.

Le tableau ci-dessous résume les moments d'application des malus/bonus en fonction des tours, en considérant le peuple 1 comme celui dont le Terrain Naturel est le premier en place. On prend des parties durant respectivement 6, 7 puis 8 tours. Un symbole '+' à l'intersection d'un terrain et d'un peuple indique que le peuple bénéficie de son bonus lié à son Terrain Naturel, le symbole '0' que le peuple n'a ni malus ni bonus, et le symbole '-' que le peuple subit les malus liés au terrain en cours, le Terrain Naturel du peuple adverse.

partie en 6 tours :						
N° du tour	1	2	3	4	5	6
Peuple 1	+	+	+	0	-	-
Peuple 2	-	-	0	+	+	+

partie en 7 tours :							
N° du tour	1	2	3	4	5	6	7
Peuple 1	+	+	+	0	0	-	-
Peuple 2	-	-	0	0	+	+	+

partie en 8 tours :								
N° du tour	1	2	3	4	5	6	7	8
Peuple 1	+	+	+	0	0	0	-	-
Peuple 2	-	-	0	0	0	+	+	+

7.2 Glissement de Bulles

A chaque fin de tour, la superposition des Bulles fait que le terrain glisse d'un type vers un autre. Ceci se manifeste par le changement global du terrain comme nous venons de le voir, mais aussi par le changement des éléments de décor. Pour représenter ceci en terme de jeu, Vous devez placer au début de la partie un nombre d'éléments de décor se rapportant au Terrain Naturel de l'un des deux peuples s'affrontant égal au nombre de tours de la partie moins un, et autant se rapportant au Terrain Naturel

de l'autre des deux peuples s'affrontant (voir la section suivante pour savoir quel terrain est classé dans quelle type de Terrain Naturel).

Exemple : Pour une partie en 7 tours où s'affrontent des Erediens et des azelks, vous devrez placer en début de partie 6 éléments de décor de "plaine" et 6 éléments de décor de "montagne".

Vous devez placer en début de partie tous les éléments de décor se rapportant au premier Terrain Naturel, et mettre les autres (se rapportant à l'autre Terrain Naturel) de côté.

Ensuite, à chaque fin de tour, tirez au hasard (et oui, encore, en fait, mais je le découvre en même temps que vous, ou presque) un élément de décor : le Premier Joueur le remplace par un des éléments de décor rapportant au second terrain Naturel qui ont été mis de côté (en plaçant en gros le centre du nouveau à l'endroit du centre de l'ancien : lorsque les Bulles se superposent, elles interagissent et s'entre-foçonent). Les figurines qui étaient sur cet l'éléments de décor initial restent en place, et subissent les éventuels effets du nouveau. Par exemple, des figurines qui étaient sur une colline et se retrouvent sur une crevasse tombent dedans et sont donc tuées (vous me direz que ça fait pas mal de hasard en fait. Certes, mais pas tout à fait : vous n'êtes pas obligé de mettre vos figurines sur les éléments de décor, et si vous êtes Premier Joueur c'est vous qui choisissez le nouveau. A vous de tenir compte de tout ça...). Si le nouvel éléments de décor ne peut accueillir de figurines (autrement qu'en les tuant), le Premier Joueur placent celles qui étaient sur l'ancien à sa périphérie dans la configuration qu'il veut. Ces figurines ont -1 en Viv pour la durée du tour suivant.

7.3 Classes de terrains

Cette section liste les éléments de décor selon leur classe de Terrain Naturel, ainsi que leurs effets de jeu, de la façon suivante :

- Classe de Terrain Naturel

nom de l'éléments de décor : effet en terme de jeu si pertinent (effet sur les figurines s'y trouvant lors de son apparition lors de la phase de Glissement de Bulles si pertinent - si rien n'est marqué, les figurines restent juste en place à l'apparition de cet élément).

Vous y verrez des termes communs à plusieurs terrains, ce qu'on pourrait appeler des Compétences de Terrains. Celles ci seront décrites à la section suivante (§ 7.4). S'il y a un choix à faire, il se fait en début de partie sur accord de tous les joueurs (en cas de litige le Premier Joueur du premier tour décide), et dure toute la partie.

- Plaine

Affaissement de terrain : Contrebas.

Arbre.

Colline : Surélevé.

Etendue d'eau : Impénétrable (mort des figurines) OU Difficile.

Forêt : Masquant.

Rivière : Impénétrable (mort des figurines).

Ruines : Surélevé sur les murs et partie hautes accessibles ; Impénétrable sur les parties hautes inaccessibles (mort des figurines).

- Montagne

Affaissement de terrain : Difficile ; Contrebas.

Arbre.

Colonne de roche : Impénétrable (placez les figurines à la périphérie).

Crevasse : Impénétrable (mort des figurines).

Forêt : Masquant.

Rivière : Impénétrable (mort des figurines).

Ruines : Surélevé sur les murs et partie hautes accessibles. Impénétrable sur les parties hautes inaccessibles (mort des figurines).

- Mer de Nuages

Trou dans les nuages : Impénétrable (mort des figurines).

Colonne de nuages : Impénétrable (placez les figurines à la périphérie).

Amoncellement de nuages : Surélevé ; Difficile.

Zone de nuages denses : Difficile ; Masquant.

Nuages effilochés : Chaque fois qu'une figurine s'y trouvant est activée, tirez à pile ou face : sur un face, la figurine tombe à travers les nuages et est tuée ; sinon rien ne se passe (pour chaque figurine, tirez à pile ou face : sur un face, la figurine tombe à travers les nuages et est tuée).

Affaissement de nuages : Contrebas

- Marécages

Etendue d'eau : Impénétrable (mort des figurines) OU Difficile.

Buisson dense : Impénétrable (placez les figurines à la périphérie) OU Difficile et Masquant.

Ruines : Surélevé sur les murs et partie hautes accessibles. Impénétrable sur les parties hautes inaccessibles (mort des figurines).

Ilot de terre ferme : Surélevé.

Racines surnageantes : Difficile ().

Gros tronc flottant : Impénétrable (placez les figurines à la périphérie).

- Eléments Génériques

Ces éléments peuvent être considérés comme appartenant à n'importe quelle classe de Terrain Naturel.

Brume : Masquant.

7.4 Compétences de Terrains

Impénétrable : Aucune figurine ne peut y passer (que ce soit parce que l'élément de décor est trop haut et abrupte ou trop profond par exemple).

Difficile : Chaque toise parcourue dans cet élément de décor compte double. Toute figurine s'y trouvant a -1 en Viv.

Surélevé : Toute figurine s'y trouvant qui combat une figurine qui est en dehors à un bonus de 1 point en Attaque. Un tireur s'y trouvant qui tire sur une figurine qui n'y est pas. Toute figurine qui est sur un élément de décor Surélevé et se retrouve sur un élément de décor qui ne l'est pas à l'issue du Glissement de Bulle est tuée.

Masquant : Toute figurine s'y trouvant est considérée comme Partiellement Visible ET ayant effectué une Esquive.

Contrebas : Toute figurine ne s'y trouvant pas et combattant une figurine s'y trouvant a +1 en Att. Toute figurine ne s'y trouvant pas ciblant une figurine s'y trouvant a +1 en Tir.

: .

8 Compétences

Les Compétences sont des capacités spéciales que peuvent avoir certains combattants. Il existe une sous-classe particulière de Compétences, les Compétences Associatives,

8.1 Compétences Associatives

Les Compétences Associatives sont des Compétences qui prennent effet lorsque plusieurs combattant du même camp qui en sont dotés sont associés lors d'une action, et que *tous les combattants participant à l'action* en sont dotés. Elles sont associées à une Caractéristique. La somme à prendre en compte pour le test est alors la somme des caractéristiques associées *plus le nombre de participants dotés de cette Compétence Associative participant au test*. Ces Compétences Associatives sont les suivantes (la Caractéristique Associée est indiquée après les deux points) :

Bataillon : Tir

Entre-aide : Défense

Horde : Attaque

exemple : Trois Archers s'assemblent pour tirer sur un Diaphane Séraphyde. Deux Archers sont à portée courte, un à portée longue. En l'absence de la Compétence Associative "Bataillon", le total à comparer à la Vivacité de la cible serait ($3 + 3 + 2 =$) 8. Comme les trois Archers disposent de la Compétence Associative, le total à comparer à la Vivacité de la cible sera en fait ($3 + 3 + 2 + \mathbf{3} =$) 11. Donc à moins que le Diaphane n'ait effectué une Esquive, le tir sera Réussi, puisque même l'utilisation de la Volonté ne lui fera atteindre un total de $7 + 3 = 10 < 11$.

8.2 Prise d'effet des Compétences

Lors d'un test pour lequel une Compétence peut prendre effet (par exemple Tir Lourde pour un Tir), la Compétence prend effet si et seulement si au moins la moitié des combattant participant au test possède cette compétence.

exemple : Un Arbalétrier Erediens et un Archer Eredien s'associent pour un tir. Le tir bénéficiera de la Compétence Tir Lourde car un sur deux tireurs (au moins la moitié) possède cette Compétence.

exemple : Un Arbalétrier Erediens et deux Archers Erediens s'associent pour un tir. Le tir ne bénéficiera pas de la Compétence Tir Lourde car un sur trois tireurs (moins de la moitié) possède cette Compétence.

8.3 Liste des Compétences

Les Compétences Associatives sont indiquées par un (A) entre parenthèses.

Agile : La Vivacité d'une figurine Agile est considérée comme augmentée de un point lorsqu'elle est cible d'un Tir.

Arme lourde : *cf Lourde*.

Attaque Eclair : Après une *Charge*, une figurine capable d'Attaques Eclairs bénéficie gratuitement de la possibilité de faire un Dégagement (Normal) suivi d'une Marche - sans toutefois pouvoir réengager une autre figurine par ce mouvement.

Bataillon (A) : Lorsque plusieurs figurines amies effectuent un tir en tant que groupe, si toutes sont dotées de la Compétence Associative Bataillon, alors le total à comparer à la Vivacité de la cible pour vérifier la réussite du tir est la somme des caractéristiques de Tir (en considérant les portées adéquates) des tireurs *augmenté du nombre de ces tireurs*.

Brutal : les *Attaques en Force* infligées par une figurine Brutale sont particulièrement dévastatrices : elles infligent un dégât supplémentaire.

Discipline/X : une figurine possédant Discipline/X est capable de commander aux autres de son armée, et rend donc cette armée plus efficace en l'organisant. les figurines possédant Discipline/X ajoutent X points au *Total d'Ordre* calculé en début de partie (chapitre 4.1 page 3) pour savoir qui sera le *premier joueur*.

Discret : Une figurine Discrète effectuant une Marche ou une Marche Forcée est toujours considérée comme effectuant une Esquive.

Entre-aide : Lorsque plusieurs figurines amies sont attaquées en tant que groupe dans un combat, si toutes sont dotées de la Compétence Associative Entre-aide, alors leur total de Défense à comparer au total d'Attaque des attaquants pour vérifier la réussite de l'attaque est la somme des caractéristiques de Défense de ces figurines *augmenté du nombre de ces figurines*.

Chez les Mycoïdes, la Compétence Entre-aide marche dès que des figurines de ce peuple sont à 1 toise ou moins de distance.

Fanatique : Un Fanatique tué de quelque manière que ce soit continue d'agir normalement comme s'il était toujours vivant jusqu'à la fin du tour, où sa figurine est enfin retirée du jeu. De plus, un fanatique agit toujours en premier, sans tenir compte de l'ordre habituel dû à qui est Premier Joueur, et les seuls Actions qui lui sont autorisées sont la Charge, la Course et l'Attaque (Normale ou en Force). La Charge ou la Course doit toujours se faire vers la figurine ennemie la plus proche. Si plusieurs joueurs ont des figurines Fanatiques, c'est la Rapidité qui détermine l'ordre d'activation de ces figurines Fanatiques (par ordre de Rapidité décroissante) ; si plusieurs joueurs ont des Fanatiques avec la même Rapidité, c'est le Premier Joueur qui active ses Fanatiques en premier, et les autres par la suite.

Fort : Pour les figurines Fortes, l'*Attaque en Force* ne coûte que 2 Points d'Action.

Horde (A) : Lorsque plusieurs figurines amies effectuent une attaque en tant que groupe dans un combat, si toutes sont dotées de la Compétence Associative Horde, alors leur total d'Attaque à comparer à la Défense de la ou des cible(s) pour vérifier la réussite de l'attaque est la somme des caractéristiques d'Attaque de ces figurines *augmenté du nombre de ces figurines*.

Inarrêtable : Une figurine Inarrêtable est si puissante que se mettre sur sa route est suicidaire. Lors de Dégagement en Force, une figurine Inarrêtable bénéficie de +1 en Force, et lors d'une Charge une figurine Inarrêtable bénéficie d'un bonus supplémentaire de 1 point en Force OU en Attaque. Ce bonus supplémentaire est accordé même lors d'une Charge contre une figurine Inébranlable (au contraire du bonus de Charge normal qui lui sera annulé).

Inébranlable : Contre une figurine Inébranlable, la Charge n'accorde aucun bonus. Une figurine Inarrêtable chargeant une figurine Inébranlable bénéficie tout de même de son bonus supplémentaire de 1 point en Force OU en Attaque (mais pas du bonus habituel de la Charge). Une figurine Inébranlable touchée par une Attaque ou un Tir Lourd(e) ne subit pas le dégât supplémentaire normalement causé par cette dernière compétence.

Lourd (Tir Lourd, Arme Lourde) : Si au moins la moitié des Combattant participant à un Tir ou une Attaque disposent de la Compétence Lourd(e), alors tout dégât causé par une réussite de ce Tir ou de cette Attaque est augmenté de un point. Ceci est cumulable avec d'autres Compétences : par exemple un tireur avec Tireur d'Elite et un Tir Lourd infligera au moins 3 Dégâts à chaque touche. Un Tir ou une Attaque Lourd(e) qui touche contre une figurine Inébranlable n'inflige pas ce dégât supplémentaire.

Maître d'Arme : Lorsqu'un Maître d'Arme est *activé* et effectue une Attaque contre une ou plusieurs figurines en corps-à-corps avec lui, il peut au choix :

- Soit infliger un malus de un point en Défense à chacune des figurines ennemies en contact avec lui *du combat en cours*, malus durant jusqu'à la fin du combat en cours uniquement.
- Soit infliger un malus de un point en Défense à UNE SEULE figurine en contact avec lui *et dans le combat en cours*, mais durant jusqu'à la fin du TOUR. Si le Maître d'Arme est activé de nouveau plus tard dans le tour et choisi cette possibilité encore une fois, il ne pourra pas cibler une figurine ayant déjà subi un malus de Def du à cette Compétence.

Attention, un Maître d'Arme annule les effets des compétences Maître d'Arme et Vicieux de ses adversaires au contact pour toute la durée du contact.

Observation : Une figurine disposant d'Observation peut dépenser des points de Volonté pour augmenter momentanément sa Vivacité (Volonté) lorsqu'elle est cible d'un Tir (Sort) sans avoir à dépenser de Point d'Action pour pouvoir le faire.

Peur : Une figurine disposant de la Compétence Peur inflige un malus de 1 point en Attaque, Défense et Vivacité à toute figurine ennemie au contact.

Rapide : Une figurine Rapide peut effectuer une Course en dépensant seulement 1 Point d'Action et des Marches Forcées pour 1 PA chacune.

Tir lourd : *cf Lourd.*

Tireur d'Elite : Si au moins la moitié des Combattant participant à un Tir disposent de la Compétence Tireur d'Elite, alors si le tir touche il inflige un dégât supplémentaire. Cette compétence est cumulable avec d'autres Compétences.

Trouver les Faiblesses : une figurine dotée d'une telle compétence est capable de voir où sont les points faibles de l'adversaire. Toute Attaque Normale effectuée par un groupe de figurines dont au moins la moitié possède Trouver les Faiblesses et qui touche inflige un dégât supplémentaire. Cette Compétence est cumulable avec d'autres Compétences.

Unique : Une figurine Unique est un personnage ou une créature avec un nom particulier, et ne peut être présente qu'en un seul exemplaire sur un champ de bataille.

Vicieux : Un adversaire Vicieux inflige un malus de un point en Défense à un des adversaires qu'il attaque pour la durée du combat seulement.

Véloce : Une figurine Véloce effectuant une Course peut avancer jusqu'à 3 fois son Mouvement (au lieu de 2).