



CAERIS



CRÉDITS

Livre des règles : Édition 2024 - V1.2

Idée originale : Fabrice Colinet & Hugo Lichère

Editeur : Occicat Games

Conception de l'univers du jeu : Fabrice Colinet

Conception des règles du jeu : Hugo Lichère

Conteurs : Quentin Bisch, Fabrice Colinet, Cédric Ferrut, Mickaël Guilloux, Sylvain Peres, Olivier Vigouroux

Graphisme : Fabrice Colinet

Illustrations : Bruno Bessadi, Barnabé Buhler, Abdelkarim Guessous, Sébastien Lamirand, Loïc Vaïarello, Thomas Verguet

Sculptures : Jean Romain Barrau, Mathieu Giordani

Peintures studio : Bibi Miniature, Sylvain Frommlet, Jinn Paintings et William Molenda

Maquettisme : Benjamin Torres

Correcteur : Géraldine Colinet (Fluff), Quentin Riché (Règles et profils)

Beta-Testeurs : Richard Caly, Fabrice Colinet, Théo Cousin, David Delompré, Mathias Dupont, Julien Durival, Matthias Favre-Bulle, Raphael Ferreira, Jean-Loup Genin, Julien Gerard, Hugo Lichère, Thomas Mireux, Yohan Monnot, Sylvain Peres, Quentin Riché, Christophe Spada, Olivier Vigouroux, Benoit Vigier

Remerciement à tous les curieux qui ont essayé le jeu en phase de création.

Remerciement spécial à Olivier et Sylvain pour leur implication depuis les premières ébauches du jeu... et à John pour ses pétillantes idées.

Cæris © Occicat Games 2024

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Occicat Games peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Occicat Games déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 14 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle ou des instruments coupants.



Pour commencer à jouer à Cæris munissez vous d'un starter de votre choix et d'un pack Magie & Mission.

Voir notre boutique en ligne sur

[occicat.com](https://www.occicat.com)



OCCICAT
GAMES





LIVRE DES RÈGLES

5 BIENVENUE À CAERIS

6-7 LES 5 TERRITOIRES

8-9 PLAN DE LA CITÉ

10-11 LES ÉTHÉRÉS

12-13 RIXES & ESCARMOUCHES

16-17 MATÉRIEL DE JEU

17 MESURES

18 DÉCORS ET COUVERT

19 LIGNE DE VUE

20 CARTE PROFIL

21 LIGNES DE VIE

22 STATUTS

23 ZONE DE MENACE

24-25 MOUVEMENTS

25 JET DE CARACTÉRISTIQUE

26-27 CAPACITÉS

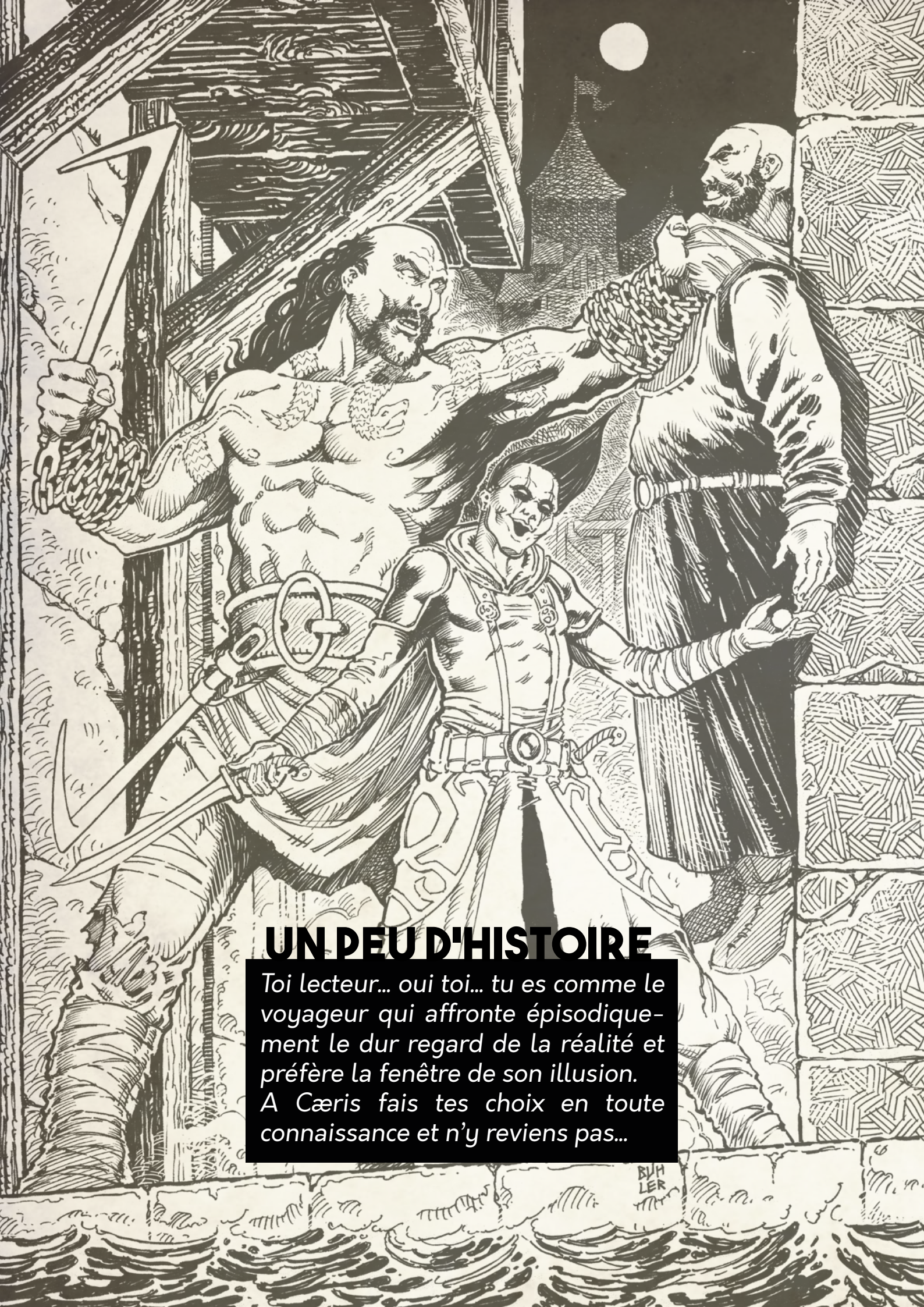
28-29 CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

30 TIR

31 ÉTATS

32-38 DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

39 GÉNÉRALITÉS



UN PEU D'HISTOIRE

Toi lecteur... oui toi... tu es comme le voyageur qui affronte épisodiquement le dur regard de la réalité et préfère la fenêtre de son illusion. A Cæris fais tes choix en toute connaissance et n'y reviens pas...

BUHLER

Approche, mon jeune ami, n'aie pas peur. Oh, je reconnais ce regard ! Tu es nouveau à Cæris, n'est-ce pas ? Viens t'asseoir quelques instants à mes côtés, je suis certain que tu vas apprendre une chose ou deux.

Voilà ! Quelle vue incroyable, ne trouves-tu pas ? Tu vois les grandes murailles blanches ? On dit que ce sont elles qui ont protégé la ville des Vents d'Æther, il y a plus d'un siècle. Oui, je parle bien des premiers Flux magiques, ceux qui nous ont amené les éthérés. Oh, maintenant on croise leur engeance à tous les coins de rue, que ce soient des familiers, des changelins, des métamorphes ou même des ewins. Parfois, je pense aux premiers humains qui ont vu leurs pouvoirs se déclencher à leur contact, ils ont dû avoir une drôle de surprise ! Pas étonnant que le monde soit devenu fou... Le Grand Déferlement, ils ont appelé ça. Un joli nom pour des guerres qui ont duré plusieurs décennies, pas vrai ?

Tiens, regarde par là : c'est l'université de Hurlevent dans laquelle une assemblée d'érudits venus des Cinq Territoires a créé le Haut Conseil et conçu les lois qui régissent notre continent depuis le début de l'âge du Lendemain. Avant ça, les éthérés étaient craints, chassés ou vénérés, selon les cultures et croyances des uns et des autres.

Ils n'avaient pas de droits, comme nous. Bien sûr, il a fallu aussi légiférer pour restreindre un peu l'usage de la magie à grande échelle.

D'ailleurs, plus personne n'habite dans ce quartier que tu vois, là-bas, à cause des flux résiduels. Sais-tu que c'est suite à sa destruction que le Haut Conseil a établi le couvre-feu ?

Je vois à ton excitation que tu brûles d'aller découvrir notre grande cité par toi-même. Mais je dois te mettre en garde ! Depuis la découverte des ambres par l'Ordre des médecins, on a trouvé tout un tas d'applications pratiques pour ces jolies pierres magiques. Magie continue, transmutations spontanées...

Pour sûr, ça simplifie la vie de pas mal de monde, mais celle des éthérés est devenue beaucoup plus mouvementée. Forcément, les choses précieuses, ça attise toutes les convoitises... L'âge des Ombres, qu'ils appellent ça, maintenant.

C'est malheureusement pour cette raison que je ne vais pas pouvoir te laisser partir aussi facilement, mon petit changelin. Et non, un regard comme le tien, ça ne passe pas inaperçu...

Bienvenue à Cæris !

LES 5 TERRITOIRES

Océan
de Ter

Hang'An

Royaume de

Mer
d'Azov

Kvn

Contrées d'Oy

Boaz

Le monde connu est composé de **5 Territoires** :
Le Royaume de Ni avec sa cité souterraine Hang'An composée en grande partie de Changelins et la cité des sens Hinniv où tous les voyageurs oublient ce pourquoi ils sont venus. Le pays du Va qui, ayant subi de nombreux ouragans lors des Vents d'Æther, n'a plus que la grande Cité des évolutions : Nunu. L'Empire de Py possède de grandes richesses cachées dans ses cités, à noter qu'Hal-Kufi est protégée par des tempêtes de sables infranchissables.

La contrée d'Oy possède la cité des pierres Boaz et les derniers vrais chevaliers. Enfin le Royaume d'If, le territoire le plus riche avec la cité suspendue Jakin mais surtout la plus grande cité du monde : **Cæris**.



Hinniv

Nunu

Pays du Va

Jakin

Royaume d'If

Tul'h

Mako

Caeris

Baie d'Ho

Empire de Py

Hal-kufi

Golh

PLAN DE LA CITÉ



Cæris est la plus grande cité portuaire du monde connu. Son emplacement stratégique aux portes de la mer d'Azov, en fait un carrefour d'échange commercial



et culturel très recherché. Le haut plateau culminant à plus de 300 m surplombe le reste de la ville. Personne ne reste insensible à ses magnifiques monuments.



LES ÉTHÉRÉS

Les 5 territoires regorgent d'une multitude de personnages mais les plus emblématiques sont les éthérés. Ils sont nombreux à Cæris et surtout au cœur des intrigues et des perturbations de flux magiques qui sévissent dans la cité.

A ce jour 4 races d'éthérés sont connues des Hommes. L'Ordre des médecins a mené de nombreuses recherches à leur sujet. Voici ce que nous en avons appris :



Les changelins

Esprit pur incarné lors de l'enfance de l'hôte. Le changelin ne pouvant être au monde sans distordre la réalité, l'hôte subit une croissance anormalement faible ou élevée. A maturité le changelin module l'entropie de manière instinctive et souvent de façon intermittente.



Les ewins

L'ewin est l'évolution du changelin due à une entropie trop forte. A son apparition, les humains souvent les associaient à des revenants ou au monde d'en haut. Ils subissent des déphasages répétés qui les amènent à disparaître spontanément.



Les familiers

Esprit démoniaque incarné dans un animal, le dæmon-familier est plus communément appelé familier. Il cherche à établir un lien avec l'homme. Il le séduit en lui octroyant des dons de plus en plus puissants. La connexion mentale avec le familier devient plus forte si l'homme abuse de magie.



Les métamorphes

Lorsque le lien avec un familier devient très fort l'humain est sujet à d'horribles cauchemars. N'arrivant plus à dormir, l'homme est affaibli, il devient alors possible qu'il se transmute en métamorphe. La transmutation se réalise via un relai tangible : l'ombre. Cette ombre englobe le familier et l'humain pour évoluer progressivement vers la forme définitive. Selon l'emprise du familier l'apparence du métamorphe sera plus ou moins animale.

Les crieurs de Cæris se sont tus. Les cochons éboueurs dorment. La nuit est tombée sur la ville. Les braises sont encore chaudes sur les restes d'une demeure ravagée par un incendie.

Un homme titube dans une des ruelles adjacentes. Il manque de tomber à chacun de ses pas. Son ombre tracée sur le mur par les lanternes publiques semble plus amochée que l'homme lui-même. Au loin un chat suit nonchalamment l'individu. Ce dernier fatigué regarde furtivement autour de lui. La peur se lit sur son visage comme un livre ouvert. Le jeu de lumières des lanternes offre alors un véritable spectacle de théâtre d'ombres. La silhouette du félin effectue des mouvements vifs et saccadés et semble vouloir attaquer l'homme qui tombe soudainement au sol et se remet difficilement à genoux. L'ombre du chat, disproportionnée, étouffe celle de l'homme...

Le vent du large se lève éteignant simultanément les lanternes de la rue. Les deux êtres disparaissent alors dans la nuit. Un feulement assourdissant réveille tout le quartier puis s'éloigne à grande vitesse...



RIXES & ESCARMOUCHES

Cæris se trouve au cœur d'affrontements sanglants entre bandes rivales. Les enjeux sont multiples : chasse aux éthérés, contrôle des quartiers ou combats de rues. Ce sont ces derniers que vont mettre en scène les différentes missions d'une partie de Cæris. Voici quelques éléments de contexte pour mieux les appréhender :

Missions contrôle

Colporteur d'ambre : Au sommet du trafic pyramidal des ambres, les colporteurs commercent les rarissimes ambres noires. Qui souhaite en acquérir doit donc se trouver au bon endroit au bon moment pour espérer croiser le chemin de l'un d'entre eux.

Trappe : Parfois il arrive que des guildes utilisent les mêmes subterfuges pour faire disparaître leurs biens les plus précieux. Il faut savoir redoubler d'ingéniosité pour éviter une rencontre fatale aux alentours d'une trappe commune.

Fouilles : Cæris regorge de trésors. Fouiller les moindres recoins s'avère ainsi une source de revenus non négligeable.

Butin : Il n'est pas rare que certains coffres de marchandises s'égarerent lors des différentes transactions qui s'opèrent en ville. Mettre la main sur leur contenu et le sécuriser en lieu sûr devient alors l'enjeu d'affrontements.

Statues de pouvoir : Au centre de nombreux quartiers siègent fièrement des statues représentant les trois piliers du pouvoir de Cæris : le Roi, la Professe et l'Architecte. Chacune de ces statues est en réalité une porte d'entrée vers les Bas-Fonds, lieux dans lesquels les plus importants trafics se tiennent. Prendre le contrôle de ces statues est donc un enjeu majeur.

Flux d'Æther : Au-delà des ruines, l'utilisation abusive de la magie a laissé des stigmates indélébiles sur la ville qui se manifestent par l'apparition de flux magiques instables et imprévisibles. Bon nombre de guildes portent aujourd'hui un intérêt grandissant à l'étude de ces phénomènes. Ils représentent en effet une source d'énergie potentiellement intarissable pour qui saura les maîtriser.

Miroirs : Connaître l'emplacement et contrôler les Miroirs téléporteurs assurent à une guilde d'être rapidement aux quatre coins de la cité et d'étendre son influence.

La chasse aux éthérés

La récente découverte de l'ambre par l'Ordre des médecins met à mal une paix précaire. Concrétion intestinale d'éthéré, aussi difficile à trouver qu'à extraire, elle permettrait selon son type et sa pureté une magie continue ou des transmutations spontanées. Les éthérés suscitent depuis toutes les convoitises. Cæris est ainsi, plus que tout autre cité, sujette à de nombreux affrontements. La chasse aux éthérés est devenue quotidienne, on ne compte plus les enlèvements ou les meurtres.

Missions combat

Bain de sang : Pour s'imposer, il y a des situations qui nécessitent d'aller à l'essentiel.

Vendetta : Tous les moyens sont bons entre les guildes ennemies pour se venger. Frapper en premier est tout un art.

Trêve : Des conflits à répétition se soldent très souvent par un arrêt des combats, du moins temporairement.

Alliance éthérique : La chasse aux éthérés, par tradition ou croyance, est prohibée le 4ème jour de la semaine. Les conséquences n'en sont pas moins dangereuses pour les éthérés. Ils sont ce jour là plus que jamais mis au premier plan lors des luttes entre guildes.

Champions : Des affrontements entre guildes naissent parfois des légendes, des combattants redoutables, qui de par leurs exploits réussissent à rallier les foules à leur cause.

Fatalité : Pour impressionner ses rivaux il faut parfois savoir finir en beauté.

Intimidation : Affaiblir l'esprit de ses ennemis a souvent bien plus d'impact que d'en meurtrir les corps.







RÈGLES DU JEU

Vous avez entre les mains le livre de règles du jeu de figurines Cæris. C'est un jeu de type escarmouche Médiéval Fantastique pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur prend le contrôle d'une bande qui va s'affronter pour répondre aux intérêts de leur guilde respective.

MATÉRIEL DE JEU



Figurines

Chaque personnage du jeu est représenté par une figurine de la gamme Cæris à monter et à peindre.

Terrain

Le plateau de jeu dit terrain est une surface carrée de 16 ou 24 pouces de côté (40 ou 60 cm). Vous pouvez utiliser un tapis de jeu, un plateau de jeu créé par vos soins ou toute surface plane aux bonnes dimensions.

Décors

Vous aurez besoin de décors lors d'une partie de Cæris. Leurs dimensions sont détaillées dans la section dédiée de ce livre.

Dés

Pour jouer à Cæris, chaque joueur a besoin d'une dizaine de dés à six faces (D6). Ils vous permettront de déterminer si vos figurines vont réussir ou non les actions qu'elles tenteront de réaliser pendant une partie.

Feutre

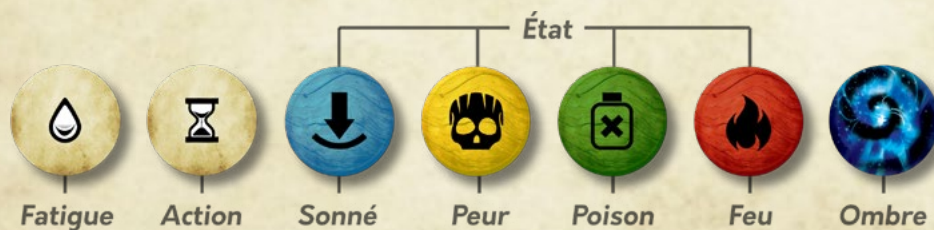
Pour noter, par exemple, les blessures subies par vos figurines, utilisez un feutre effaçable.

Marqueurs

Certains effets de jeu nécessitent la présence de marqueurs sur le terrain. Ils peuvent être de différentes tailles, principalement circulaires, de diamètre 30, 40 ou 50 mm. La taille est précisée lorsqu'il est nécessaire d'utiliser un marqueur. Un marqueur qui serait placé sur le plateau de jeu aura une incidence sur les mouvements des figurines. Les marqueurs les plus fréquents sont les marqueurs de mission et de magie.

Pions

Certains effets de jeu nécessitent l'utilisation de pions. Les plus fréquents sont les pions de fatigue, d'action, d'état et d'ombre. Lorsqu'ils sont attribués à une figurine, on les pose sur la carte de profil de cette dernière. Un pion qui serait placé sur le terrain de jeu n'a aucune incidence sur les lignes de vues ou les mouvements des figurines. Vous pouvez utiliser vos propres pions ou les pions officiels Cæris.



Réglettes

En jeu, vous allez devoir utiliser :

- un mètre ou des réglettes de mesure gradués en pouce.
- Des réglettes de mouvements spécifiques à Cæris.



Cartes de jeu

Plusieurs types de cartes sont utilisés dans une partie de Cæris :



MESURES

Unité de mesure

Toutes les mesures sont faites en pouces. Par exemple 4 pouces = 4".
Un pouce est égal à 2,54 cm.

Comment mesurer

Un joueur peut tout mesurer à n'importe quel moment.
Une distance est toujours mesurée à partir du point le plus proche du côté du socle d'une figurine, d'un marqueur ou du bord de tout élément de jeu.
Les distances sont toujours mesurées sur un plan horizontal.

Au contact

Une figurine ou tout élément de jeu est au contact d'un élément de jeu (figurine, marqueur, décor...) si son socle touche la base ou le socle de cet élément.

Exemple : Ribaldi est au contact du décor et de Chekov.



A distance de

Une figurine ou tout élément de jeu est à distance de lorsque au moins une partie de son socle est à cette distance ou toute mesure inférieure à cette distance.

Exemple : Pour utiliser ses couteaux de lancer Ribaldi doit être à (distance de) 4" de Chekov.



DÉCORS ET COUVERT

Le terrain est agrémenté de plusieurs décors. Ces derniers peuvent représenter des maisons, arbres, murets, fontaines, ruines ou tout autre élément de votre choix. Un élément de décor est défini par son type et sa taille.

Types de décors

- Non obstruant : un décor non obstruant ne bloque pas les lignes de vue.
- Obstruant : un décor obstruant bloque les lignes de vue.

Tailles de décors

- Petite : La surface au sol d'un décor de petite taille doit être comprise **approximativement** entre la taille d'un socle de 30 mm et la surface d'une carte de jeu Cæris (format 89x63 mm) selon le schéma **1**.
- Grande : La surface au sol d'un décor de grande taille doit être comprise **approximativement** entre la surface d'une carte de jeu et celle de deux cartes de jeu Cæris accolées selon les schémas **2**.



Couvert

Une figurine au contact d'un élément de décor bénéficie d'un couvert. Elle gagne, à ce titre, un bonus de +1.

Exemple : Chekov doit être au contact de la fontaine pour bénéficier du couvert.



LIGNE DE VUE

La ligne de vue est une droite imaginaire permettant de savoir ce qu'une figurine perçoit ou pas.

Comment déterminer une ligne de vue ?

Une figurine qui souhaite disposer d'une ligne de vue valide sur un point du terrain, une autre figurine ou tout élément de jeu, doit pouvoir tracer une droite imaginaire qui relie n'importe quel point de son socle à un point de l'élément visé sans que cette droite imaginaire ne soit entièrement coupée par un décor obstruant.



Cibler

Une figurine qui souhaite cibler une autre figurine ou tout élément de jeu doit disposer d'une ligne de vue sur ce dernier.

«La vérité est une ligne tracée entre les erreurs»

Les figurines, marqueurs et décors non obstruants ne bloquent pas les lignes de vue. Une figurine perçoit à 360°.



CARTE PROFIL

La carte profil détaille les aptitudes et le comportement en jeu d'une figurine.



1 Symbole(s) de guilde

Guilde(s) d'appartenance du personnage.

2 Nom du personnage

3 Type(s)

Utilisés pour certains effets de jeu.

4 Valeur tactique

Efficacité du personnage à marquer des points de victoire. La manière de les gagner est déterminée par les objectifs du scénario.

5 Lignes de vie

Une figurine possède jusqu'à deux lignes de vie, une jaune et une rouge, elles-mêmes composées de plusieurs points de vie (PV).

6 Caractéristiques

- Endurance : Aptitude à résister à la fatigue.
- Combat : Aptitude à attaquer.
- Défense : Aptitude à résister aux coups.
- Protection : Armure ou défense naturelle.
- Esquive : Aptitude à éviter les attaques.

7 Capacités

Chaque figurine possède des capacités qui lui sont propres. Elles sont listées au recto de la carte et décrites à son verso.

8 Taille du socle

La figurine doit être soclée selon la taille indiquée (30, 40 ou 50 mm).

LIGNES DE VIE

Chaque figurine possède jusqu'à deux lignes de vie, une jaune et une rouge, elles-mêmes composées de plusieurs points de vie (PV).

Chaque blessure occasionnée à une figurine lui fait perdre un PV.

On coche les PV ainsi perdus :

- De gauche à droite.
- En commençant par la ligne de vie jaune.

Protection

Une figurine qui possède une valeur de caractéristique de protection réduit de cette valeur le nombre de blessures subies suite à une attaque.

Exemple : Chekov possède une protection de 1. Lors d'une attaque réduisez de 1 les blessures qu'il subit.

«Le bon sens est la chose au monde la mieux partagée»

Lorsqu'une figurine subit plusieurs blessures, on ne peut cocher les PV que dans une seule ligne de vie. De plus, si une ligne de PV n'est pas entièrement cochée au début d'une capacité, aucun PV de la ligne suivante ne peut être coché avant la fin de cette capacité.

Exemple : Il reste 1 PV non coché dans la ligne de vie jaune de Chekov, et suite à une attaque, il subit 4 blessures moins 1 du fait de sa protection. Le dernier PV est donc coché et les deux autres blessures restantes sont perdues.

«La logique doit prendre soin d'elle-même»

Vous ne pouvez pas soigner les PV d'une ligne de vie dont l'ensemble des PV est déjà coché.



STATUTS

Une figurine va changer de statut tout au long d'une partie de Cæris.

3 statuts sont liés aux points de vie de la figurine :

Vigilant

Une figurine est en statut vigilant lorsqu'elle a une ligne de vie jaune avec des PV non cochés. La majorité des figurines vont ainsi débiter la partie en statut vigilant.

En danger

Une figurine est en statut en danger lorsqu'elle a une ligne de vie rouge avec des PV non cochés et qu'elle n'a plus de PV non cochés dans sa ligne de vie jaune.

En fuite

Une figurine est en statut en fuite lorsqu'elle n'a plus de lignes de vie avec des PV non cochés. Une figurine en fuite est immédiatement retirée du terrain.

2 statuts sont liés aux pions de fatigue de la figurine :

Disponible

Une figurine est en statut disponible lorsque le total de ses pions de fatigue ☹ est inférieur à sa caractéristique d'endurance ☹.

Épuisé

Une figurine est en statut épuisé lorsque le total de ses pions de fatigue ☹ est égal à sa caractéristique d'endurance ☹.

Les caractéristiques et capacités que va pouvoir utiliser une figurine vont dépendre de son statut : La couleur de la valeur de la caractéristique ou du symbole de la capacité va indiquer dans quel statut doit se trouver la figurine pour que celles-ci puissent être utilisées.

⚪ **Blanc ou noir** : Quel que soit le statut

⚪ **Jaune** : Vigilant

⚪ **Rouge** : En danger

⚪ **Vert** : Disponible

⚪ **Bleu** : Épuisé

«Chaque chose en son temps»

Une figurine ne change pas de statut pendant la réalisation d'une capacité (mais seulement à la fin).



ZONE DE MENACE

Chaque figurine possède une zone de menace. La zone de menace d'une figurine s'étend du bord de son socle jusqu'à une distance de 1".



Libre

Une figurine qui ne se situe pas dans une zone de menace adverse est dite libre.

Exemple : Ribaldi est libre car il n'est pas dans la zone de menace de Chekov.



Engagé

Une figurine qui se situe dans une zone de menace adverse est dite engagée.

Exemple : Ribaldi est engagé par Chekov car il est dans sa zone de menace.



Entrer

Une figurine entre quand elle finit un mouvement dans une zone de menace, d'objectif ou de tout autre élément de jeu, et qu'elle ne s'y trouvait pas avant ce mouvement.

Exemple : Ribaldi entre dans la zone de menace de Chekov.



Sortir

Une figurine sort quand elle finit un mouvement hors d'une zone de menace, d'objectif ou de tout autre élément de jeu, et qu'elle s'y trouvait avant ce mouvement.

Exemple : Ribaldi sort de la zone de menace de Chekov.



MOUVEMENTS

Les figurines et certains éléments de jeu peuvent réaliser 3 types de mouvement : Déplacement, poussée, placement.

Déplacement

Pour réaliser un déplacement avec une figurine :

- Utilisez la réglette de déplacement et placez-la au contact de la figurine (dans le sens que vous souhaitez). Vous devez avoir la place de poser la réglette entièrement à plat sur le terrain. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas déplacer la figurine en utilisant la réglette de déplacement. **1**
- La figurine peut être déplacée à n'importe quel endroit qui lui permet de rester en contact avec la réglette et de poser son socle sur le terrain. **2**
- Aucune figurine ne peut finir un déplacement même partiellement sur une autre figurine, un décor, un marqueur de jeu ou la réglette de déplacement. **3**
- Si l'utilisation de la réglette de déplacement n'est pas possible ou ne vous intéresse pas, vous pouvez toujours lors d'un déplacement, déplacer une figurine d'une distance inférieure ou égale à la taille de son socle. **4**



Poussée

Quand une figurine est poussée, respectez les règles de déplacement en utilisant la réglette de poussée. Une figurine poussée ignore les zones de menace adverses et ne peut donc pas subir d'attaque d'opportunité (voir chapitre sur les capacités).



Placement

Quand une figurine est placée, elle n'est pas contrainte par les éléments de jeu (décors, marqueurs, autres figurines) et ignore les zones de menace adverses lors de ce mouvement. Une figurine ne peut pas être placée sur une autre figurine, un décor ou un marqueur de jeu.



«Reviens ici, on n'a pas fini !»

Une figurine ne peut jamais effectuer un mouvement qui amènerait au moins une partie de son socle à se trouver en dehors du terrain.

Vers

Vers veut dire qu'une figurine peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre cette figurine et sa cible diminue entre son point de départ et son point d'arrivée.



A l'opposé de

A l'opposé veut dire qu'une figurine peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre cette figurine et sa cible augmente entre son point de départ et son point d'arrivée.



JET DE CARACTÉRISTIQUE

Les figurines vont être amenées à réaliser des jets de caractéristique pour déterminer si elles réussissent certaines capacités en jeu.

Pour effectuer un jet de caractéristique, le joueur lance autant de dés à six faces (D6) que la valeur de la caractéristique utilisée qu'il va comparer à une autre valeur.

Le seuil de difficulté de tous les jets de caractéristique est de base 5 ou plus (5+). On considère donc que les faces 5 et 6 du D6 sont des réussites.

Selon les situations de jeu, ce seuil de difficulté va varier et se voir appliquer un modificateur de - 1 pour chaque cas suivant :

- Supériorité : Si la valeur de la caractéristique utilisée est supérieure à la valeur comparée.
- Soutien : La figurine ciblée par la capacité qui nécessite un jet de caractéristique est engagée par au moins une autre figurine alliée.
- Charge : Lorsque la figurine réalise une attaque frontale dans le cadre d'une Charge.

Ces modificateurs sont cumulatifs.

«Pour agir, il faut ou être borné ou se borner volontairement»




Le seuil de difficulté ne peut jamais être inférieur à 2+ ni supérieur à 6+ quels que soient les modificateurs.

CAPACITÉS

Les figurines disposent de plusieurs capacités qui vont leur permettre d'interagir avec le terrain, le scénario et les autres figurines. Une capacité est définie par un type, un nom, une fréquence d'utilisation, un coût, une temporalité et un effet de jeu.

Type

Il y a trois types de capacités :

-  Compétence
-  Équipement
-  Don

Nom

Une capacité est identifiée par son nom.

Fréquence d'utilisation

La fréquence d'utilisation indique à quelle fréquence une figurine, pendant une partie, va pouvoir utiliser une capacité. Une capacité peut ainsi avoir une fréquence d'utilisation de :

- ↓ 1 fois par phase d'action ou plus selon le chiffre indiqué.
- 🕒 1 fois par tour ou plus selon le chiffre indiqué.
- 🕒 1 fois par partie ou plus selon le chiffre indiqué.

Sans indication de fréquence, la capacité est considérée comme n'ayant pas de limite d'utilisation.

Coût

Chaque capacité peut avoir différents coûts en pion d'action, de fatigue ou d'ombre.

🕒 : Le coût en pion d'action indique combien de pions d'action sont nécessaires pour utiliser une capacité. Une capacité peut ainsi coûter 1 pion d'action ou plus à utiliser depuis la réserve générée par les cartes action (selon le nombre de symboles 🕒).

💧 : Le coût en pion de fatigue indique combien de pions de fatigue génère une capacité à la figurine qui l'a utilisée. Une capacité peut ainsi générer 1 pion de fatigue ou plus à la figurine qui l'a utilisée (selon le nombre de symboles 💧).

🕒 : Le coût en pion d'ombre indique combien de pions d'ombre sont nécessaires pour utiliser cette capacité. Une capacité peut ainsi coûter 1 pion d'ombre ou plus à utiliser depuis la réserve de pions d'ombre du joueur (selon le nombre de symboles 🕒).

Temporalité

La temporalité indique à quel moment un joueur, pendant une partie, va pouvoir utiliser une capacité d'une de ses figurines.

Une capacité peut ainsi avoir une temporalité :

- Active : Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le joueur est actif.
- ⦿ Permanente : Cette capacité est utilisée au regard des conditions décrites dans son effet de jeu, à tout moment de la partie.

Effet de jeu

La description d'une capacité est appelée son effet de jeu.

Attaque

Toute capacité dont l'effet de jeu peut générer au moins une blessure à une figurine adverse est une attaque.

Capacité générique et spécifique

Les capacités génériques sont celles décrites dans le chapitre dédié de ce livre de règles. Les capacités spécifiques sont celles décrites sur les cartes de jeu (profils et missions principalement).

Capacité gratuite

Lorsqu'une capacité devient gratuite du fait d'un effet de jeu, vous n'avez pas besoin de payer son coût (en pions d'action, d'ombre ou de fatigue) pour l'utiliser.

«À moitié, n'est pas joué»

Avant la résolution d'une capacité, vérifiez que vous pouvez résoudre intégralement ses effets de jeu, annoncez là, puis payez son coût. Une capacité doit toujours être réalisée entièrement. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas réaliser cette capacité.

«Ce n'est pas parce que tu n'as pas mal que tu ne vas pas en prendre une»

Une figurine qui ne peut pas subir de blessures n'empêche pas la réalisation d'une attaque. Les blessures qui auraient dû être subies par cette figurine sont simplement ignorées. (C'est une exception à la règle «à moitié, n'est pas joué»)

«Quelque lenteur vaut mieux que trop d'empressement»

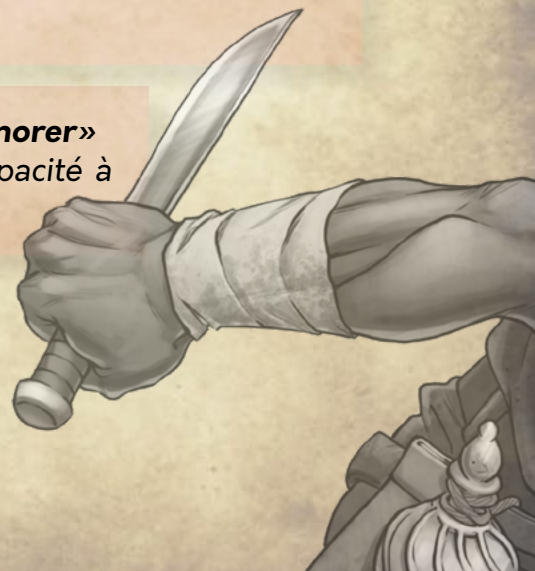
Vous devez résoudre intégralement l'effet de jeu d'une capacité active avant de pouvoir en réaliser une autre.

«Qui veut aller loin ménage sa monture»

Lorsqu'une figurine souhaite utiliser une capacité ou est affectée par un effet de jeu, elle doit pouvoir recevoir l'intégralité des pions de fatigue correspondant sans jamais dépasser son niveau d'endurance.

«Si vous exercez une influence, feignez au moins de l'ignorer»

Une figurine ne peut pas être affectée par sa propre capacité à moins que le contraire ne soit spécifié.



CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

Toutes les figurines peuvent réaliser 7 capacités génériques.

🕒 **Repos** 🕒 :

La figurine perd un pion fatigue ou état de son choix.

🕒 **Marche** 🕒🕒 :

La figurine réalise un déplacement.

🕒 **Attaque frontale** 🕒🕒 :

La figurine cible une figurine qu'elle engage. Faites un jet de caractéristique de \blackspade comparée à la \heartsuit de la figurine ciblée. Chaque réussite de ce jet, après une éventuelle tactique de combat et/ou esquivé, occasionne une blessure à la figurine ciblée.

Tactique de combat :

Après une éventuelle esquivé ou riposte de la figurine ciblée, vous pouvez supprimer des réussites de votre jet de caractéristique pour effectuer 1 seule tactique au choix :

- 1 réussite pour pousser votre figurine attaquante.
- 1 réussite pour pousser la figurine ciblée.
- 2 réussites pour faire subir l'état sonné à la figurine ciblée.



🕒 **Charge** 🕒🕒🕒 :

Pour réaliser une charge, une figurine doit être libre et respecter les étapes suivantes dans l'ordre :

- Cibler une figurine adverse.
- Se déplacer de façon à engager la figurine ciblée à la fin de ce déplacement.
- Réaliser une attaque frontale gratuite contre la figurine ciblée.

Pour rappel : Votre figurine bénéficie d'un modificateur de -1 au seuil de difficulté du jet de caractéristique de cette attaque.



☞ Riposte 📧 :

Lorsqu'une figurine est ciblée par une attaque frontale, elle peut après le déplacement éventuel de l'attaquant, si ce dernier est dans sa zone de menace, et avant le jet de caractéristique, déclarer une riposte en ciblant son initiateur. Faites un jet de caractéristique de 📧 comparée à la 📧 de la figurine ciblée simultanément à celui de l'attaque de votre adversaire. Chaque réussite occasionne ensuite une blessure à la figurine ciblée.

☞ Esquive 📧 :

Lorsqu'une figurine est ciblée par une attaque frontale, elle peut après le déplacement éventuel de l'attaquant et avant le jet de caractéristique, déclarer une esquive en ciblant son initiateur.

Faites un jet de caractéristique de 📧 comparée à la 📧 de la figurine ciblée simultanément à celui de l'attaque de votre adversaire. Chaque réussite annule une réussite du jet de caractéristique de l'attaquant.

☞ Attaque d'opportunité :

Lorsqu'une figurine adverse annonce vouloir réaliser un déplacement qui l'amènerait à sortir de la zone de menace de votre figurine, cette dernière peut, avant la résolution du déplacement, la cibler avec une attaque d'opportunité.

Faites un jet de caractéristique de 📧 comparée à la 📧 de la figurine ciblée. Chaque réussite occasionne une blessure à la cible. L'attaque d'opportunité est résolue avant le déplacement de la figurine ciblée. C'est donc la position de la figurine avant son déplacement qui est prise en compte pour connaître les éventuels modificateurs au seuil de difficulté et savoir si la figurine bénéficie du couvert.



Exemple de Charge

Ribaldi déclare une charge qui cible Yliss. Il se déplace de façon à l'avoir dans sa zone de menace. Yliss déclare une esquive. Ribaldi et Yliss réalisent donc simultanément leurs jets de caractéristique. Ribaldi pour son attaque frontale applique donc les modificateurs suivants au seuil de difficulté : 5+ - 1 (charge) - 1 (soutien de Locke) - 1 (supériorité car 5 de 📧 vs 4 de 📧) = 2+

Ribaldi avec son 5 de 📧 lance donc 5 D6. Il obtient : 2, 5, 1, 4, 3 à son jet soit 4 réussites.

Yliss, pour son esquive, ne bénéficie d'aucun modificateur. Elle n'a ni le soutien ni la supériorité. Elle lance donc 4 D6 du fait de son 📧 à 4 pour un seuil de difficulté à 5+. Elle obtient : 5, 4, 3, 1 soit 1 réussite. Ribaldi obtient donc 4-1 réussites soit 3 réussites.

Il décide de faire une tactique de combat en sacrifiant 1 réussite pour pousser Yliss. Il lui reste donc 2 réussites qui infligent 2 blessures -1 du fait de la protection d'Yliss. Yliss perd donc 1 PV suite à cette charge.

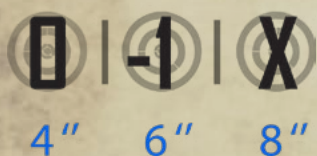


Certaines capacités utilisent la règle de tir.

Cartouche

Une capacité qui utilise la règle de tir est définie par un cartouche. Ce cartouche présente les modificateurs à appliquer en fonction de la distance à laquelle se trouve la figurine ciblée.

Exemple de cartouche



La première valeur du cartouche est valable jusqu'à une distance de 4". La deuxième valeur du cartouche est valable pour une distance supérieure à 4" et jusqu'à 6".

La troisième valeur du cartouche est valable pour une distance supérieure à 6" et jusqu'à 8".

La valeur indique le modificateur de distance à appliquer au tir. Si la valeur est X alors le tir n'est pas possible à cette distance.

Étapes

Une figurine qui réalise un tir doit respecter les étapes suivantes dans l'ordre :

- Cibler une figurine adverse en respectant les contraintes de tir.
- Faire un jet de (caractéristique de ♣ + modificateur de distance) comparés à la ♣ de la figurine ciblée. Chaque réussite de ce jet de caractéristique occasionne une blessure.

Contraintes

Un Tir doit respecter les contraintes suivantes :

- La figurine attaquante doit être libre.
- La figurine ciblée doit être libre.
- La figurine ciblée doit être à portée de tir selon le cartouche de la capacité.
- La figurine ciblée doit être la cible valide la plus proche (c'est-à-dire en ligne de vue, libre, à portée de tir et respectant toutes contraintes supplémentaires liées spécifiquement à la capacité de tir d'une figurine).

Exemple de tir

Sangarre souhaite utiliser son arbalète. Cet équipement utilise la règle de tir car il possède un cartouche. Sangarre peut utiliser son arbalète car elle est libre. Sangarre ne peut cibler que Galendis car elle est la plus proche, en ligne de vue, libre et à portée de tir. Galendis est à moins de 4" de Sangarre. Sangarre a donc un modificateur de distance de -1 pour réaliser son tir. Elle réalise donc un jet de caractéristique de ♣ (4-1 soit 3) comparée à la ♣ de Galendis (5+1 du couvert soit 6). Sangarre n'a donc pas la supériorité pour son jet de caractéristique. Le seuil de difficulté est donc de 5+. Elle lance 3 dés et obtient 2, 5, 5. Elle obtient 2 réussites. Son arbalète possède une règle spéciale qui lui permet de pousser sa cible en sacrifiant une réussite.

Sangarre a donc deux choix :

1. Garder ses deux réussites et infliger 2-1 (protection de Galendis) soit 1 blessure à Galendis.
2. Sacrifier une réussite sur les deux pour pousser Galendis et donc ne pas lui infliger de dégâts. Car 1 réussite restante qui inflige 1 blessure -1 (protection de Galendis) soit 0 blessure à Galendis.



ÉTATS

Une figurine peut subir différents états pendant une partie. Ils sont symbolisés par les pions états correspondants :



Feu

La figurine subit 1 blessure qui ignore la protection à la fin de chaque phase d'action. Une figurine ne peut pas être mise en fuite du fait du feu. S'il ne reste plus qu'un seul point de vie à une figurine en feu, elle ne subit pas de blessures du fait de ce dernier.



Poison

La figurine voit sa valeur tactique réduite à 0 (après application d'éventuels modificateurs).



Peur

La figurine perd sa zone de menace.



Sonné

La figurine voit sa défense réduite à 0 (après application d'éventuels modificateurs).

«Il ne faut pas se mettre dans tous ses états»

Une figurine ne peut avoir qu'un seul pion état du même type au même moment.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de Cæris se compose d'une étape de mise en place et de 3 tours de jeu.

Mise en place

1. Choix du format de jeu et du terrain

En accord avec vos adversaires, choisissez le format de jeu auquel vous souhaitez jouer :

- Rixe : utilisez un terrain de 16" de côté (40 cm).
- Escarmouche : utilisez un terrain de 24" de côté (60 cm).

2. Détermination de l'initiative

Chaque joueur lance 5 D6 avec un seuil de difficulté de 5+. Celui qui obtient le plus de réussites gagne l'initiative pour cette étape de mise en place.

3. Choix du scénario

Les joueurs vont s'affronter autour d'un scénario commun, lui-même constitué de 3 missions qui vont déterminer comment gagner des points de victoire.

La première mission présente dans tous les scénarios est la mission Chasse aux éthérés. Puis constituez une pile avec les cartes mission de combat et une pile avec les cartes mission de contrôle. Le joueur qui a l'initiative pioche au hasard une carte dans chacune de ces piles et les révèle à l'ensemble des joueurs.

C'est la combinaison de ces deux cartes missions et de la carte mission Chasse aux éthérés qui va constituer le scénario de la partie pour l'ensemble des joueurs.



«Ma tactique était en toc»

Les figurines avec une valeur tactique de 0 ne peuvent jamais utiliser les capacités conférées par les missions.

«Un départ, ça ressemble toujours à une désertion»

Si un joueur, du fait d'un effet de jeu quelconque, est amené à mettre en fuite une de ses propres figurines, alors chacun de ses adversaires remporte immédiatement 2 points de victoire.

4. Constitution de la main de magie

Constituez une pile de 20 cartes magie faces cachées. Puis le joueur qui a l'initiative distribue secrètement 5 cartes magie à chaque joueur.

Ces cartes composeront la main de magie de chaque joueur pour la partie.



5. Constitution de la main d'action

Chaque joueur constitue sa main d'action qui est composée de 5 cartes : 4 cartes numériques (une carte 2 actions, deux cartes 3 actions et une 5 actions) et 1 carte d'Æther.



6. Mise en place des décors

Le joueur qui a l'initiative place l'intégralité des décors sur la table. Nous vous conseillons de respecter les consignes suivantes :

Au format Rixe :

- Placer 4 décors (1 grand et 3 petits).
- Au moins 3 décors doivent être placés à moins de 4" du centre du terrain.
- Aucun décor ne peut être placé :
 - Sur le point central du terrain.
 - A moins de 2" de tout autre élément de décor ou marqueur.
 - A moins de 2" du bord du terrain sauf s'il est à son contact.



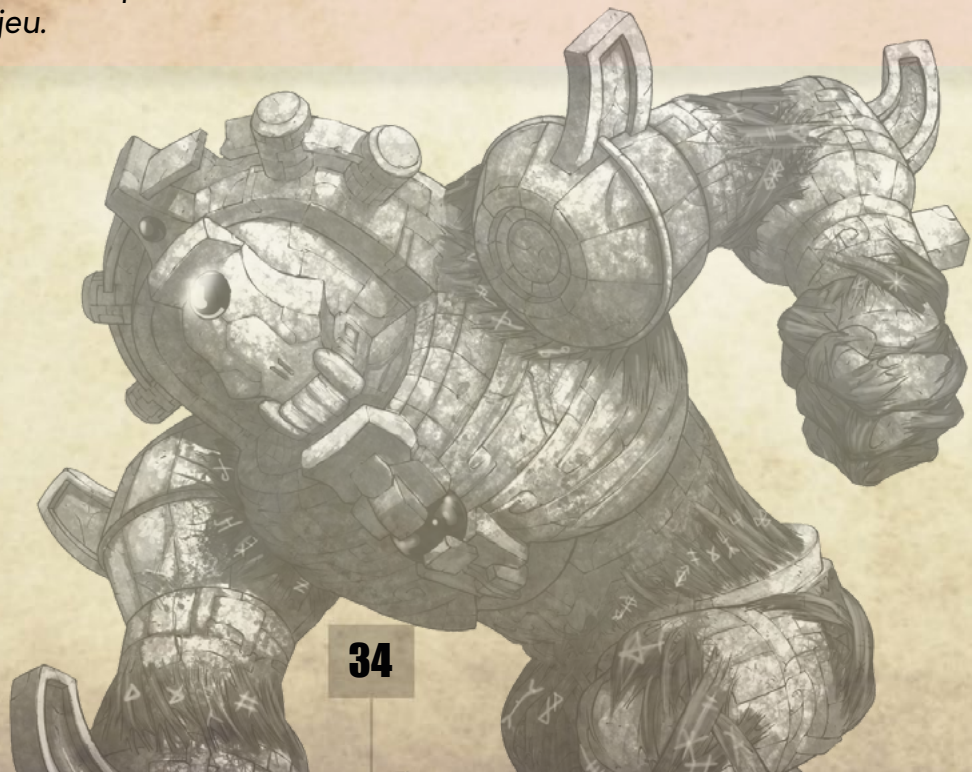
Au format Escarmouche :

- Placez 6 décors (2 grands et 4 petits).
- Au moins 3 décors doivent être placés à moins de 4" du centre du terrain.
- Aucun décor ne peut être placé :
 - Sur le point central du terrain.
 - A moins de 2" de tout autre élément de décor ou marqueur.
 - A moins de 2" du bord du terrain.



«La diversité du monde est sous vos yeux»

Le nombre de décors indiqué est celui que nous vous conseillons. Il est néanmoins possible de jouer avec plus de décors selon vos envies et l'ambiance voulue sur votre table de jeu.



7. Choix de guilde et composition des bandes

En commençant par le joueur qui a l'initiative, puis dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur va de façon alternative annoncer la guilde qui souhaite jouer. Une bande doit être composée de :

Au format Rixe :

- 4 cartes profils pour une partie à 2 joueurs.
- 3 cartes profils pour une partie à 3 ou 4 joueurs.

Au format Escarmouche :

- 5 cartes profils pour une partie à 2 joueurs.
- 4 cartes profils pour une partie à 3 ou 4 joueurs.

Puis chaque joueur de façon simultanée va sélectionner et annoncer une carte profil pour composer sa bande. La composition des bandes doit respecter les règles suivantes :

- Toutes les cartes de profil doivent posséder le logo de la guilde choisie.
- A minima, une carte de profil doit posséder le type éthéré.
- Vous ne pouvez pas sélectionner 2 cartes de profil qui portent le même nom.

«La foi des réprouvés»

Les métamorphes sont le résultat de la fusion entre un humain et un familier. Le nom de l'humain ou du familier qui a fusionné est indiqué dans le type du métamorphe. Il n'est ainsi pas possible de recruter dans sa bande un métamorphe ainsi qu'une figurine dont le nom apparaît dans le type du métamorphe.

«Respecte ta guilde»

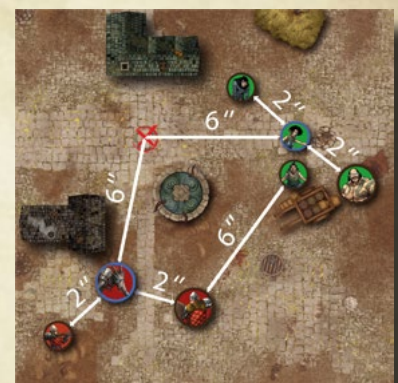
Lorsqu'un joueur joue une guilde qui possède une règle de guilde, il doit en appliquer tous ses effets de jeu.

8. Déploiement

En commençant par un des joueurs qui n'a pas l'initiative (déterminé aléatoirement), puis dans le sens des aiguilles d'une montre :

- Chaque joueur va déployer une figurine de type éthéré à plus de 6" du centre du terrain et à plus de 6" de tout autre figurine adverse.
- Les éthérés ainsi déployés sont les éthérés initiaux des joueurs.

Puis chaque joueur déploie toutes ses figurines à 2" de son éthéré initial et à plus de 6" de toute figurine adverse.



«La discipline est le pont entre les objectifs et l'accomplissement»

Aucune figurine ne peut être déployée au contact d'un objectif de mission. Par exemple : Une figurine ne peut pas être déployée au contact d'un élément de décor lorsque la mission Fouilles est jouée.

Tour de jeu

1. Détermination de l'initiative

Pour le premier tour de jeu :

Le joueur dont la somme des valeurs tactiques des cartes profil de sa bande est la plus élevée gagne l'initiative. Si plusieurs joueurs ont la somme la plus élevée, celui, parmi ces joueurs, qui a recruté le plus d'éthérés dans sa bande, gagne l'initiative. Si ce n'est pas suffisant, répétez ce processus avec celui qui a recruté l'éthéré avec la valeur tactique la plus élevée. Si besoin, départagez les joueurs encore en égalité comme décrit page 39 pour savoir qui gagne l'initiative.

A partir du deuxième tour de jeu :

Au début de chaque tour, le joueur qui possède le moins de points de victoire gagne l'initiative. Si plusieurs joueurs ont le moins de points de victoire, et que le joueur qui possédait l'initiative au tour précédent fait parti de ces joueurs, il la conserve. S'il ne fait pas parti de ces joueurs, départagez les joueurs en égalité comme décrit page 39 pour savoir qui gagne l'initiative.

2. Constitution de la réserve de pions d'ombre

Chaque joueur constitue sa réserve de pions d'ombre pour ce tour.

Elle est constituée de X pions d'ombre où X est le nombre de cartes profil de type éthéré que le joueur a sélectionné dans sa bande au début de la partie.

3. Phases d'action

Un tour de jeu va être composé de 5 phases d'action.

Une phase d'action va se décomposer selon les étapes suivantes :

3a. Révéler les cartes action et déterminer l'ordre de jeu

- Chaque joueur choisit secrètement une carte action parmi sa main puis tous les joueurs la révèlent simultanément.
- Dans un ordre croissant suivant la valeur de la carte action qu'ils ont révélé, établissez l'ordre de jeu de cette phase d'action.
- Le joueur qui a choisi la carte action avec la plus petite valeur devient donc le joueur actif en premier. Les autres joueurs deviennent passifs.

«J'aime qu'un plan se déroule sans accroc»

- La carte d'Æther est considérée comme ayant une valeur de 0.
- Si plusieurs joueurs ont choisi une carte action de même valeur, c'est le joueur qui a l'initiative qui choisit dans quel ordre ces joueurs vont jouer leurs cartes action.

3b. Jouer la carte action du joueur actif

- Le joueur actif va jouer sa carte action.
- S'il a révélé la carte d'Æther, il va devoir jouer une carte magie de sa main et résoudre immédiatement ses effets. A noter, si le joueur n'a plus de carte magie en main, il ne fait rien.
- S'il a révélé une carte action numéraire, il va se constituer une réserve de pions d'action égale à la valeur de la carte. Il peut alors utiliser les capacités actives de ses figurines.

Les joueurs passifs

Peuvent utiliser les éventuelles capacités permanentes de leurs figurines.

Exemple : faire des ripostes, esquives ou attaques d'opportunité.

3c. Fin de la carte action du joueur actif

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Défausser la carte action jouée par le joueur actif, ainsi que ses pions d'action non utilisés (et son éventuelle carte magie jouée).
- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent lorsque le joueur actif a fini de jouer sa carte action.
- Mettre fin aux effets de jeu qui prennent fin lorsque le joueur actif a fini de jouer sa carte action.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer sa carte action. Il devient le nouveau joueur actif, les autres joueurs deviennent les joueurs passifs. Répétez les étapes 3.b et 3.c pour ce nouveau joueur. Lorsque tous les joueurs ont été actifs passez à l'étape de Fin de la phase d'action.

3d. Fin de la phase d'action

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent en fin de la phase d'action (ex : état Feu, ...)
- Mettre fin aux effets de jeu qui prennent fin lors de la fin de la phase d'action.

On recommence ensuite une phase d'action selon les étapes précédentes (3.a, 3.b, 3.c et 3.d). On répète cette procédure jusqu'à ce que toutes les cartes action soient jouées.

4. Fin du tour

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent en fin de tour (exemple : marquer ses points de victoire sur certaines missions, ...)
- Retirer tous les pions état et fatigue de ses figurines.
- Défausser ses pions d'ombre non utilisés.
- Mettre fin à tous les effets de jeu quels qu'ils soient (capacités, carte magie...).
- Chaque joueur récupère en main l'ensemble de ses cartes action.

Chacune des étapes est réalisée en commençant par le joueur qui a l'initiative, puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont réalisé toutes ces étapes, on recommence un nouveau tour de jeu selon les étapes précédentes (1, 2, 3 et 4). On répète cette procédure afin de jouer 3 tours de jeu, puis on passe à la phase de Fin de partie.



Fin de partie

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Résoudre tous effets de jeu qui se déclenchent en fin de partie.
- Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs obtiennent le plus de points de victoire, c'est une égalité pour l'ensemble des joueurs.

«Toutes les bonnes choses ont une fin»

Pour rappel, tout effet de jeu (capacité, magie...) prend fin automatiquement à la fin d'un tour. Exemple : Une capacité ou carte magie jouée lors de la dernière phase d'action et qui mentionne fonctionner jusqu'à la fin de la prochaine phase d'action cesse à la fin du tour et ne fonctionnera pas lors de la première phase d'action du tour suivant.

«Une main toute seule ne peut pas applaudir»

S'il ne reste sur le terrain que des figurines d'un seul joueur, on termine la résolution de l'éventuelle capacité en cours, puis on passe immédiatement à l'étape de fin de la carte action du joueur actif (3.c). On applique ensuite cette même étape pour tous les joueurs qui n'ont pas encore été actifs durant la phase d'action en cours, mais sans qu'ils ne puissent jouer leur carte action (la phase 3.b n'est pas appliquée). Enfin, on applique l'étape de fin de la phase d'action (3.d), de fin du tour (4), puis de fin de partie (5). Et ce, même s'il restait des phases d'action ou des tours à jouer.



GÉNÉRALITÉS

Départager les égalités

Lorsque l'on vous demande de départager des égalités, chaque joueur lance 5 D6 avec un seuil de difficulté de 5+. Celui qui obtient le plus de réussites gagne. En cas d'égalité au jet de dé, répétez ce processus autant que nécessaire.

Effets de jeu simultanés

L'ordre dans lequel doivent être résolus des effets de jeu intervenant simultanément est choisi par le joueur actif (ou celui qui a l'initiative, s'il n'y a pas de joueur actif).

Effets de jeu non cumulatifs

Les bonus, malus et effets de jeu portant le même nom ne sont pas cumulatifs.

Contradiction carte/règle

Lorsque le texte d'une carte contredit les présentes règles, appliquez prioritairement les effets indiqués par la carte.

Allié/Adverse

Toutes les figurines recrutées par un joueur dans sa bande sont des figurines alliées. Toutes les figurines de ses adversaires sont des figurines adverses.

Éléments nommés

Toutes les capacités qui nomment un élément de jeu (figurine, marqueur...) concernent un élément allié, à moins que le contraire ne soit précisé.

Ordre des bonus/malus

Si un jet de caractéristique ou un effet de jeu est affecté par des modificateurs à la fois à la hausse et à la baisse, on applique d'abord les modificateurs à la baisse (malus) puis les modificateurs à la hausse (bonus).

Une caractéristique ne peut jamais avoir une valeur inférieure à 0.

Exemple : Mahés (valeur tactique 1) subit l'état poison (0 de valeur tactique) et utilise son don qui lui octroie un bonus de +1 en valeur tactique. Il a donc une valeur tactique de 1 qui est tout d'abord réduite à 0, puis augmentée de 1, pour une valeur tactique finale de 1.

Arrondi

Pour tout effet de jeu qui amènerait une valeur à ne plus être entière, arrondir à l'entier supérieur.



Déroulement d'une partie

















Mise en place

1. Choix du format de jeu et du terrain
2. Détermination de l'initiative
3. Choix du scénario
4. Constitution de la main de magie
5. Constitution de la main d'action
6. Mise en place des décors
7. Choix de guilde et composition des bandes
8. Déploiement

Tour de jeu (x3)

1. Détermination de l'initiative
2. Constitution de la réserve de pions d'ombre
3. Phases d'action
4. Fin du tour







Capacités génériques



 Marche		
 Attaque frontale		
 Charge		
 Repos		
 Esquive		
 Riposte		
 Attaque d'opportunité	—	









Modificateur du seuil de difficulté

Supériorité	-1
Soutien	-1
Charge	-1

SYMBOLES

-  1 fois par phase d'action ou plus selon le chiffre indiqué.
-  1 fois par tour ou plus selon le chiffre indiqué.
-  1 fois par partie ou plus selon le chiffre indiqué.
-  Compétence
-  Équipement
-  Don

-  Capacité active utilisable que lorsque le joueur est actif.
-  Capacité permanente utilisable à tout moment de la partie.

- | | | |
|--|--|--|
|  Quelque soit le statut |  Disponible |  Pion d'action |
|  Vigilant |  Épuisé |  Pion de fatigue |
|  En danger | |  Pion d'ombre |

Tactiques de combat

- 1 réussite pour pousser votre figurine attaquante.
- 1 réussite pour pousser la figurine ciblée.
- 2 réussites pour faire subir l'état sonné à la figurine ciblée.

Pions d'état

Feu



La figurine subit 1 blessure qui ignore la protection à la fin de chaque phase d'action. Une figurine ne peut pas être mise en fuite du fait du feu. S'il ne reste plus qu'un seul point de vie à une figurine en feu, elle ne subit pas de blessures du fait de ce dernier.



Poison

La figurine voit sa valeur tactique réduite à 0.



Peur

La figurine perd sa zone de menace.



Sonné

La figurine voit sa défense réduite à 0.



OCCICAT
GAMES

