

# SEG :

## Systeme d'Escarmouche Générique

### Philosophie

Ce système se veut simple à prendre en main et rapide à mettre en pratique. Il vise à créer des parties brèves, plus amusantes que réalistes, sans souci de compétition ni d'équilibrage poussé.

N'importe quelles figurines peuvent être utilisées, du moment qu'elles sont de la même échelle. Les règles permettent de créer des profils et des personnages sans restriction ; une équipe peut être composée entièrement de personnages nommés aux pouvoirs et compétences uniques.

Le but étant de représenter des escarmouches plutôt que des affrontements entre de vastes armées, ce système ne peut pas, à moins d'une adaptation du matériel de jeu, permettre des équipes de plus de 13 ou 14 figurines. En outre, contrairement à d'autres systèmes, chaque figurine est activée individuellement ; il n'y a pas de mouvement d'unité ni d'attaque groupée.

Ce système tire son inspiration et une partie de sa philosophie des jeux « Song of Blades and Heroes », publié par Ganesha Games, de « Confrontation » et « Hybrid », publiés par Rackham.

### Matériel

Outre les figurines elles-mêmes et les décors optionnels, une partie requiert les éléments suivants :

- une feuille d'équipe par joueur, listant les personnages et leurs pouvoirs,
- un dé à six face,
- un crayon,
- des jetons (en plastique, en cartons ou des billes plates, par exemple ; plusieurs symboles ou couleurs peuvent être utiles),
- trois réglettes de tailles échelonnées, dont la longueur dépend de l'échelle des figurines (pour des figurines de 28 mm, les longueurs de SoBH sont très bien : 75, 120 et 180 mm ; un mètre-ruban peut aussi faire l'affaire),
- un jeu de 54 cartes traditionnel (ou un jeu de tarot) par joueur.

### Univers

Ce système de jeu de figurine est fait pour représenter des escarmouches dans n'importe quel type d'univers (médiéval fantastique, futuriste, historique, etc). Il n'est pas fait pour représenter des affrontements entre factions de niveaux technologiques trop disparates, mais il peut être utilisé pour représenter des univers très différents, y compris en termes de technologie.

Par exemple, les armes à distance peuvent être des arcs, des fusils à poudre ou des armes laser, du moment que toutes les factions en présence ont accès au même niveau de technologie. Les protections sont considérées de même : si les armes sont futuristes, les protections le sont aussi ; un tir laser sur un androïde de combat sera simulé par les mêmes règles qu'un tir de flèche sur un chevalier en armure.

Par conséquent, les compétences sont nommées de manière aussi générique que possible ; la capacité à effectuer un « soin à distance », par exemple, peut provenir indistinctement d'une capacité magique, religieuse, technologique, etc. Les joueurs sont encouragés à nommer plus spécifiquement les équipements et compétences de leurs personnages ; selon le type d'univers, un +2 en combat pourra être donné indistinctement par un katana ou un sabre laser, et la compétence « protection » pourra représenter l'effet d'une armure lourde autant que d'un bouclier magnétique.

## Valeur et Tests

Chaque personnage possède une Valeur. La Valeur d'un personnage est sa caractéristique centrale, qui détermine à la fois son endurance et sa capacité à réussir des actions. Dans une armée de métier, un personnage serait issu d'une troupe auxiliaire avec une Valeur de 1, d'une troupe régulière à 2, d'élite à 3, et serait considéré comme un héros à 4 ou plus.

Chaque fois qu'un personnage subit une blessure, sa Valeur baisse de 1 (et remonte de 1, à concurrence de sa valeur de départ, chaque fois qu'il est soigné). Un personnage dont la Valeur tombe à zéro (ou moins) est immédiatement éliminé et retiré de la table de jeu. Les blessures sont inscrites au crayon sur la feuille d'équipe.

Chaque fois qu'un personnage entreprend une action à l'issue incertaine, il doit effectuer un test. Pour effectuer un test, un personnage lance 1D6 et doit faire autant ou moins que le seuil du test. Ce seuil est calculé à partir de la Valeur du personnage qui effectue le test, à laquelle s'ajoutent et se retranchent les bonus et malus appropriés. Chaque blessure compte donc naturellement comme un -1 sur tous les tests d'un personnage.

Par exemple : un personnage a une Valeur initiale de 3, il a actuellement une blessure, et il cherche à effectuer une action pour laquelle ses compétences lui octroient un bonus de +2. Le seuil de réussite de cette action est donc :  $3 - 1 + 2 = 4$ . Le joueur qui le contrôle lance 1D6 ; sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, l'action est réussie ; sur un résultat de 5 ou 6, l'action est un échec.

Si le seuil est de 6 ou plus, l'action ne peut pas échouer. Si le seuil est de 0 ou moins, l'action ne peut pas réussir.

## Coût

Chaque personnage a un coût, déterminé par sa Valeur et ses compétences (l'équipement, les talents, les pouvoirs, etc, comptent comme des compétences). Le coût d'un personnage est égal au produit entre sa Valeur et 10 plus la somme des coûts de ses compétences.

$$\text{Coût} = \text{Valeur} \times (10 + \text{Compétences})$$

Pour créer un personnage, il suffit de lui choisir une figurine, de choisir sa Valeur, ses compétences, et de calculer son coût. (Il est à noter que les compétences ne se cumulent pas ; un personnage ne peut pas avoir plusieurs fois une même compétence.)

Le coût d'une équipe est simplement la somme des coûts des personnages qui la composent.

## Feuille d'Équipe

Pour créer une équipe, chaque joueur liste les personnages qui la composent, leur Valeur, leurs compétences, leur coût individuel, et calcul le coût total de l'équipe. (Nommer et décrire ces personnages, leur équipement et leurs pouvoirs est facultatif mais encouragé.)

Avant la partie, les joueurs s'accordent sur le coût total maximum de leurs équipes. Par défaut, ce maximum est 200. Selon le scénario joué, si les objectifs ou les avantages divergent, il n'est pas obligatoire que ce coût maximum soit le même pour toutes les équipes.

Chaque personnage d'une même équipe est également associé à un chiffre de 1 à 10 ou une figure : valet, dame, roi (éventuellement cavalier) d'un jeu de cartes traditionnel (ou d'un jeu de tarot). Le numéro ou la figure associée au personnage est notée en face de son nom. La taille d'une équipe est donc a priori limitée à 13 ou 14.

## Activation

Au début de chaque tour, chaque joueur constitue en secret sa pile d'activation : pour chacun de ses personnages présents sur le plateau, il sélectionne une carte du numéro (1 à 10 ou figure) de ce personnage et d'une couleur (♠ pique, ♥ cœur, ♣ trèfle, ♦ carreau) de son choix ; puis il ordonne ces cartes et les empile face cachée. Ses personnages agiront dans cet ordre, et effectueront une action en fonction de la couleur choisie.

Les joueurs jouent ensuite à pile-ou-face (ou pair-impair avec un dé) ; le gagnant décide quel joueur jouera en premier. (Il n'est pas toujours avantageux de commencer !)

À tour de rôle, chaque joueur révèle la première carte de sa pile d'activation. Lorsqu'une carte est révélée, le personnage associé à son numéro effectue une action dont le type dépend de la couleur de cette carte. (Si le personnage a été éliminé depuis le début du tour, sa carte est ignorée et son contrôleur révèle immédiatement la carte suivante.) Quelle couleur permet quelle action dépend des actions, mais en règle générale, les quatre couleurs ont les significations suivantes :

- ♠ : attaque au corps-à-corps ou à distance...
- ♥ : défense, protection, soin...
- ♣ : déplacement, désengagement, franchissement...
- ♦ : action spéciale, soutien, magie, pouvoir...

Chaque personnage présent sur la table sera donc activé une fois par tour pour effectuer une action dont le type a été secrètement prévu au début du tour.

## Tactique

Au début de chaque tour, chaque joueur compte le nombre de points de tactique dont il dispose. Généralement, ce nombre est égal au nombre de personnages ayant la compétence « tacticien » encore présent sur le plateau. Ces points peuvent être représentés par des jetons ou des billes plates. Les points inutilisés en fin de tour sont perdus. Lorsque c'est son tour de révéler une carte, un joueur peut dépenser 1 point de tactique pour effectuer l'une des actions suivantes :

- changer la couleur de la carte (♠, ♥, ♣, ♦) au moment où elle est révélée ;
- passer la main sans révéler de carte ni activer de personnage ;
- mettre la carte du dessus de sa pile en dessous sans la révéler, puis révéler la suivante ;
- pour 2 points : révéler deux cartes en même temps ; les personnages associés sont activés l'un après l'autre, dans l'ordre prévu, mais la main n'est pas rendue à l'adversaire entre ces deux activations.

Il n'est pas possible de cumuler ces actions. Par exemple, il n'est pas possible de payer trois points pour activer deux personnages à la suite et changer le type d'action de l'un d'eux.

## Déploiement

Le déploiement est un premier tour spécial, ou un « tour zéro ». La pile d'activation est constituée normalement et les cartes sont révélées comme pour un tour normal. Cependant, au lieu d'effectuer une action, les personnages sont placés dans leur zone de déploiement lorsque leur carte est tirée. La couleur des cartes n'a pas d'importance pour cette phase. Pour déterminer les réserves de points de tactique, on considère que tous les personnages sont déjà présents. Les points de tactique se dépensent normalement.

## Déplacement

Le jeu utilise trois réglettes de tailles échelonnées, dont la longueur dépend de l'échelle des figurines. Lorsqu'un personnage doit effectuer un déplacement, son contrôleur place la réglette de distance moyenne (à moins que le personnage concerné n'ait la compétence « déplacement court »

ou « déplacement long ») au contact de son socle, dans la direction qu'il souhaite, puis déplace la figurine de sorte à ce que son socle soit toujours en contact avec la réglette à l'arrivée. Il est possible de déplacer une figurine moins loin que la longueur de la réglette.

Un déplacement se fait toujours en ligne droite. Pour parcourir un trajet sinueux entre des éléments de décors, ou pour contourner des adversaires, plusieurs déplacements doivent être enchaînés. Lors d'un déplacement, il est possible de traverser les personnages alliés mais pas les ennemis.

Pour qu'un déplacement soit possible, il faut que le socle de la figurine puisse passer entre les obstacles. Par exemple, si une figurine ennemie occupe le centre d'un couloir et qu'il n'y a pas la largeur d'un socle entre son socle et les murs, cette figurine bloque le couloir.

Un personnage au contact d'un adversaire ne peut pas se déplacer ; il doit d'abord effectuer un désengagement (voir plus loin).

## Actions

Lors de son activation, un personnage effectue une action dont le type correspond à la carte qui l'active. Tout personnage peut effectuer un déplacement gratuit avant ou après cette action (certaines actions sont explicitement incompatibles avec ce déplacement gratuit). Certaines compétences confèrent des actions spéciales, mais tout personnage a gratuitement accès aux actions de base décrites ici.

### Actions de base

- Attaque basique : action ♠ agressive ; le personnage désigne une cible à son contact et effectue un test de ♠ ; en cas de réussite, il inflige 1 blessure à cette cible.
- Posture défensive : action ♥ ; le personnage passe en posture défensive. Cette posture est représentée par un marqueur placé sur son socle ou juste à côté. Cette posture dure jusqu'à sa prochaine activation (où il pourra éventuellement la reprendre immédiatement). Elle est perdue dès que le personnage est blessé, déplacé, ou échoue une parade. Tant qu'un personnage est en posture défensive, chaque fois qu'il subit une agression, il peut tenter une parade : il effectue un test de ♥ ; en cas de réussite, l'agression est sans effet et la posture est conservée.
- Déplacement rapide : action ♣ ; le personnage effectue deux tests de ♣ et se déplace une fois pour chaque réussite (en plus de son déplacement gratuit).
- Désengagement : action ♣ ; le personnage au contact d'un unique adversaire effectue un test de ♣ ; en cas de réussite, il est exceptionnellement autorisé à effectuer un déplacement court (ou moins) qui l'éloigne en ligne droite de son adversaire.
- Soutien : action ♦ ; le personnage désigne une cible à son contact et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, la cible gagne un bonus de +1 à tous ses tests jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
- Accumulation : action ♦ spé ; le personnage gagne 1 Ω puis effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, il gagne 1 Ω de plus. (Voir le paragraphe « énergie » pour les règles concernant les points Ω.)

Il est à noter qu'une action peut parfois tester un aspect différent de son type. Le type d'une action est ♠, ♥, ♣ ou ♦ selon son intention, et une action teste ♠, ♥, ♣ ou ♦ selon le type de talent qu'elle met en pratique. Les deux ne sont pas toujours alignés ; par exemple, une attaque magique se prévoit avec une carte ♠, puisque c'est une attaque, mais se teste avec les bonus ♦, puisque c'est de la magie.

## Adjectifs d'Actions

Certaines actions ont un ou plusieurs adjectifs, qui fait qu'elles peuvent être concernées ou non par d'autres règles, actions ou compétences.

L'adjectif « agressive » concerne toute attaque ou agression directe ; la plupart des défenses et protections ne concernent que les agressions (et pas, par exemple, les actions bénéfiques comme les soins, ni certaines actions nuisibles mais qui ne sont pas comptées comme des agressions directes).

L'adjectif « spé » est un type générique qui, selon l'univers, peut représenter des pouvoirs magiques, psyoniques, issus d'une technologie particulière, etc. Dans un univers médiéval fantastique traditionnel, vous pouvez simplement remplacer « spé » par « magique ».

Les adjectifs « à distance » ou « au contact » sont implicites ; ils concernent les situations et non les actions elles-mêmes. Par exemple, si un personnage a un bonus sur ses actions à distance, il n'en bénéficie pas s'il utilise une action qui cible un personnage à son contact, même si cette action lui permet d'affecter aussi des cibles à distance.

## Compétences Bonus

Les compétences bonus sont des compétences passives qui n'ont d'autre effet que d'octroyer un bonus à certains tests. Contrairement aux autres compétences, elles peuvent être achetées plusieurs fois pour un même personnage. Ces compétences génériques ne sont pas détaillées plus que leur valeur et le type de tests auquel elles s'appliquent. Par exemple, un +1 en combat sera représenté par un talent martial quelconque ou n'importe quelle arme de corps à corps ; un +1 en magie pourra être justifié par un savoir occulte, un pouvoir élevé, un grimoire, un artefact, un familier, etc.

Les compétence-bonus de base sont les suivantes. Elles coûtent 2 points par +1.

- +1 aux tests ♠ au contact.
- +1 aux tests ♠ à distance.
- +1 aux tests ♥.
- +1 aux tests ♣.
- +1 aux tests ♦.

## Portée et Ligne de Vue

Certaines actions ou compétences requièrent une ligne de vue. Un personnage a une ligne de vue sur un autre (on dit que l'autre est « en vue ») s'il est possible de tracer une ligne droite entre les deux qui ne soit coupée par aucun décors ni aucun socle de figurine, alliée ou ennemie.

Certaines actions ou compétences requièrent qu'une cible soit à portée courte, moyenne ou longue. Un personnage est à portée d'un autre s'il est possible, en ignorant tout obstacle, de toucher le socle de l'un et de l'autre avec une réglette de la longueur correspondante.

Ces deux concepts sont indépendants. Il est possible d'être « en vue » mais hors de portée, ou à portée mais sans ligne de vue. Certaines actions et compétences peuvent requérir les deux à la fois ou seulement l'une ou l'autre.

## Attaque à Distance

Il existe trois compétences d'attaque ♠ « classique » à distance qui permettent d'utiliser l'action de base pour infliger des dégâts à distance. Avoir une de ces compétences n'interdit pas d'attaquer au corps à corps, mais il existe deux compétences-bonus ♠ différentes qui s'appliquent selon la situation, indépendant des compétences. (Par exemple, un archer avec une attaque à longue

distance et un +2 en ♠ à distance pourra toujours attaquer une cible à son contact, mais le fera sans son bonus de +2.)

Pour pouvoir réaliser une attaque à distance, il faut que la cible soit en vue et à portée (portée selon la compétence).

## Surnombre

Chaque fois qu'un personnage effectue un test, il subit un -1 pour chaque adversaire à son contact, sans compter l'adversaire qui est la cible ou la source de l'action entraînant ce test.

Par exemple, attaquer le seul adversaire à son contact n'entraîne aucun malus ; attaquer un adversaire à distance en étant au contact de deux autres adversaires inflige un -2 ; bloquer une attaque au corps à corps d'un des deux adversaires au contact n'inflige qu'un -1 ; lancer un sort qui cible le personnage lui-même (ou personne en particulier) en étant au contact de trois adversaires inflige un -3.

## État Immobilisé

Certains effets peuvent « immobiliser » un personnage. Sans être définitivement hors-combat ni une cible trop facile, on considère que le personnage est gêné d'une manière ou d'une autre (à terre, empêtré dans un filet, perturbé par une arme électrostatique, etc) et ne peut pas agir normalement tant qu'il n'aura pas pris des mesures pour se ressaisir. Un jeton spécial est placé sur ou à côté de son socle pour représenter cet état.

À son activation, un personnage immobilisé ne peut rien faire d'autre que tenter un test de ♣ pour sortir de cet état.

Un personnage immobilisé ne compte pas dans le calcul du surnombre. Devenir immobilisé fait perdre les postures.

## Énergie

Tout personnage peut accumuler des «  $\Omega$  » (points d'énergie), à concurrence de son score de ♦ (Valeur, plus bonus ♦, moins malus ♦ ; si un malus, même temporaire, fait baisser ce score en dessous de la quantité actuelle de  $\Omega$  d'un personnage, les points excédentaires sont immédiatement perdus). Un personnage commence une partie sans aucun  $\Omega$ , et une fois qu'il les acquiert, il les conserve sans limite de durée, jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou perdus.

Ces points peuvent représenter différentes choses : mana, énergie psychique, ki, pression dans une machine à vapeur, électricité dans un accumulateur, etc. Certaines compétences produisent et consomment des  $\Omega$ .

Ces points peuvent être inscrits au crayon sur la feuille d'équipe, comptés sur un dé qui suit la figurine du personnage, ou représentés par un tas de jetons près de la feuille d'équipe (à ne pas confondre avec les points de tactique).

## Compétences

Certaines compétences modifient les règles qui s'appliquent au personnage qui les portent. D'autres permettent des actions

Note : cette liste n'est ni exhaustive, ni indiscutable. Les joueurs peuvent se mettre d'accord avant toute partie pour bannir les compétences qu'ils jugeraient déséquilibrées, changer leurs coûts ou rajouter des exceptions. De plus, les joueurs sont encouragés à écrire leurs propres listes de compétences pour représenter les pouvoirs et les technologies de leurs univers favoris.

## Déplacement

- Déplacement long [3] : le personnage utilise la réglette longue pour ses mouvements.
- Déplacement court [-3] : le personnage utilise la réglette courte pour ses mouvements.
- Lent [-2] : le personnage ne peut pas se déplacer plus d'une fois par tour.
- Déplacement très rapide [2] : action ♣ ; le personnage effectue trois tests de ♣ et se déplace une fois pour chaque réussite (en plus de son déplacement gratuit).
- Insaisissable [2] : lorsqu'il se désengage, le personnage peut effectuer son déplacement dans n'importe quelle direction, et il ignore cet adversaire pour ce déplacement (il peut donc exceptionnellement le traverser).
- Infiltration [2] : le personnage peut se déplacer à travers les adversaires.
- Vol [6?] : le personnage ignore les obstacles et les adversaires qui n'ont pas le vol lorsqu'il se déplace ; il peut effectuer des déplacements vers le haut et le bas (tant que son socle peut être posé sur une surface plane d'un décor – il ne peut pas rester en l'air), mais il ne peut pas traverser les murs.

## Attaques

- Double attaque [10?] : action ♠ agressive : le personnage renonce à son déplacement gratuit et effectue deux attaques basiques ; il peut cibler des personnages différents.
- Immobilisation [6?] : action ♠ agressive ; le personnage désigne une cible au contact et effectue un test de ♣ ; en cas de réussite, la cible devient immobilisée.
- Lutte [2?] : action ♠ agressive ; le personnage désigne une cible au contact et effectue un test de ♣ ; en cas de réussite, le personnage et la cible deviennent immobilisés.
- Projection [??] : action ♠ agressive ; le personnage désigne une cible au contact, choisi s'il veut « pousser » ou « tirer », et effectue un test de ♣ ; en cas de réussite, le personnage prend la place de la cible, et la cible est déplacée d'une longueur courte vers l'avant ou l'arrière du personnage, selon le choix effectué juste avant. Si un obstacle empêche ce déplacement, la cible est déplacée jusqu'à cet obstacle et devient immobilisée. Si un autre personnage empêche ce déplacement, la cible est déplacée jusqu'à lui et les deux deviennent immobilisés.

## Attaque à distance

- Attaque à distance courte [3?] : le personnage peut utiliser une attaque basique sur une cible à portée courte, ou au double en subissant un -1.
- Attaque à distance moyenne [5?] : le personnage peut utiliser une attaque basique sur une cible à portée moyenne, ou au double en subissant un -1.
- Attaque à distance longue [7?] : le personnage peut utiliser une attaque basique sur une cible à portée longue, ou au double en subissant un -1.
- Positionnement [1] : action ♦ ; s'il est hors du contact de tout adversaire, le personnage prend une posture qui lui donne +1 en ♠ à distance ; il conserve cette posture d'un tour sur l'autre s'il n'effectue que des actions d'agressions à distance ; il perd cette posture dès qu'il effectue une autre action, dès qu'il est blessé ou déplacé, ou dès qu'un adversaire parvient à son contact.
- Visée [1] : lorsqu'il utilise une action d'attaque à distance, le personnage ne subit pas de -1 lorsqu'il utilise le double de sa portée.

## Divers

- Tacticien [5?] : le personnage octroie 1 point de tactique à son équipe au début de chaque tour où il est présent sur le plateau.
- Imperturbable [2?] : le personnage ne subit pas la règle du surnombre.
- Perturbant [1?] : le personnage compte double dans la règle du surnombre.

- Précis [2?] : lors de son activation, le personnage peut renoncer à son déplacement gratuit pour gagner un +1 à son action. (N'affecte pas les tests de parade, par exemple ; seulement les tests de l'action de cette activation.)
- Endurant [4?] : le personnage n'est pas éliminé lorsque sa Valeur tombe à zéro, mais lorsqu'elle tombe en dessous.
- Agile [3?] : le personnage réussit automatiquement ses jets pour sortir de l'état immobilisé (il doit cependant toujours dépenser son activation à effectuer cette action).
- Soutien efficace [1?] : lorsqu'il réussit un soutien basique, le personnage octroie un second +1 à sa cible.
- Soutien fiable [1?] : le personnage réussit automatiquement ses soutiens basiques.
- Munitions limitées [-2?] : le personnage a un nombre de munitions égal au triple de sa Valeur. Chaque fois qu'il tente une attaque basique (à distance ou au corps à corps), qu'elle réussisse ou non, il perd l'une de ces munitions. Lorsqu'il n'en a plus, il ne peut plus effectuer d'attaque basique (pas même en réaction).

### Défenses et Protections

- Tenace [3?] : échouer une parade ou subir une blessure ne fait pas perdre les postures défensives.
- Protecteur [5?] : lorsqu'il est en posture défensive, le personnage peut effectuer des tests de parade pour tout personnage à son contact comme s'il était lui-même visé. En cas d'échec, il perd sa posture et la cible initiale subit les blessures. Une seule parade peut être tentée pour une même agression ; si le protecteur et la cible initiale sont en posture défensive, seul l'un des deux pourra tenter une parade.
- Défense au contact [4?] : action ♥ ; similaire à « posture défensive », mais teste ♠ pour les parades et ne fonctionne que sur les agressions au contact.
- Défense à distance [1?] : action ♥ ; similaire à « posture défensive », mais teste ♣ pour les parades et ne fonctionne que sur les agressions à distance.
- Contre-attaque [5?] : chaque fois que le personnage, en posture défensive, réussit une parade, il peut immédiatement effectuer une attaque basique contre la source de la première agression. Si cette attaque était à distance, il faut que le personnage qui contre-attaque ait la capacité d'effectuer des attaques à distance et que sa cible soit à sa portée.
- Protection [5?] : les agressions non-spé qui ciblent ce personnage subissent un -1.
- Protection spé [1?] : les agressions spé qui ciblent ce personnage subissent un -1.
- Protection à distance [??] : les agressions à distance qui ciblent ce personnage subissent un -1.
- Zone de protection [10?] : tous les personnages à portée courte de celui-ci (y compris lui-même) on la protection.
- Zone de protection spé [3?] : tous les personnages à portée courte de celui-ci (y compris lui-même) on la protection spé.
- Zone de protection à distance [3?] : tous les personnages à portée courte de celui-ci (y compris lui-même) on la protection à distance.

### Soins

- Soin [??] : action ♥ ; le personnage désigne une cible au contact et effectue un test de ♥ ; en cas de réussite, la cible est soignée d'une blessure.
- Soin risqué [??] : action ♥ ; le personnage désigne une cible alliée au contact et effectue un test de ♠ ; en cas de réussite, la cible est soignée d'une blessure ; en cas d'échec, elle en subit une.
- Soin personnel [1?] : le personnage peut effectuer des soins non-spé sur lui-même.
- Régénération [??] : action ♥ ; le personnage effectue un test de ♥ ; en cas de réussite, il se soigne d'une blessure.

- Vampire [??] : lorsqu'il tue un autre personnage à son contact, le personnage se soigne d'une blessure.
- Aura vampirique [??] : chaque fois qu'un autre personnage (allié ou ennemi) meurt à portée courte ou moins du personnage, il se soigne d'une blessure.
- Attaque vampirique [??] : action ♠ agressive ; le personnage renonce à son déplacement gratuit et effectue une attaque basique au contact ; s'il blesse sa cible, il se soigne d'une blessure.

### Actions Spé

- Soin à distance [??] : action ♥ spé ; le personnage désigne une cible à distance longue et en vue ou lui-même, dépense 1 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, la cible est soignée d'une blessure ; en cas d'échec, le Ω n'est pas consommé.
- Attaque spé [2] : les attaques basiques au contact du personnage testent ♦ au lieu de ♠ et comptent comme « spé ».
- Attaque spé à distance [??] : action ♠ agressive spé ; le personnage désigne une cible à portée longue et en vue, dépense 1 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, il inflige 1 blessure à cette cible.
- Spé imparable [1?] : les agressions spé de ce personnage ne peuvent pas être parées.
- Immobilisation spé [10?] : action ♠ agressive spé ; le personnage désigne une cible à portée longue, dépense 2 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, la cible devient immobilisée. En cas d'échec, seulement 1 Ω est dépensé.
- Téléportation [??] : action ♣ spé ; le personnage dépense 1 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, il se déplace à jusqu'à une portée longue, sans considérer les obstacles ni les autres personnages ; en cas d'échec, le Ω n'est pas dépensé.
- Téléportation d'une cible [??] : action ♦ spé ; le personnage désigne une cible à portée longue et en vue, dépense 2 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, sa cible est déplacée à la position de son choix, en vue et à portée longue ou moins de lui. En cas d'échec, seulement 1 Ω est dépensé.
- Apportation d'une cible [??] : action ♦ spé ; le personnage désigne une cible à portée longue et en vue, dépense 1 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, sa cible est déplacée à son contact (à la position exacte de son choix) ; en cas d'échec, le Ω n'est pas dépensé.
- Création de portail [??] : action ♦ spé ; le personnage dépense 1 Ω et effectue un test de ♦ ; en cas de réussite, il crée un portail à son contact (représenté par un élément de décors occupant la place d'un socle de figurine). Tout personnage qui termine un déplacement au contact d'un portail peut immédiatement et gratuitement le traverser pour se déplacer au contact de n'importe quel autre portail créé par la même équipe.
- Annulation spé [??] : action ♥ spé ; le personnage adopte une posture qui lui permet d'effectuer une parade ♦ chaque fois qu'un personnage en vue et à portée longue de lui réussit un test d'une action spé ; si la parade réussit, l'action est annulée (et considérée comme ayant échoué). Cette posture n'est pas perdue en cas d'échec.

### Énergie

- Accumulation rapide [1] : action ♦ spé ; le personnage effectue trois tests de ♦ et gagne 1 Ω par réussite.
- Accumulation nécromantique [2?] : le personnage gagne 1 Ω chaque fois qu'un autre personnage meurt à portée moyenne de lui. (Pas de ligne de vue nécessaire. Alliés et ennemis confondus.)
- Absorbeur [1?] : le personnage peut dépenser les Ω de ses alliés à portée courte comme s'ils lui appartenaient.
- Réceptacle [1?] : tout allié à portée courte du personnage peut dépenser ses Ω.
- Stockage [??] : le personnage peut emmagasiner des Ω jusqu'au double de son score de ♦ et commence la partie avec autant de Ω que ce score.

- Usage unique [0] : le personnage ne peut pas gagner de  $\Omega$  mais commence la partie au maximum de sa capacité.
- Déperdition [-?] : le personnage perd 1  $\Omega$  à la fin de chaque tour. (Cette capacité ne peut être prise que par un personnage qui possède une capacité qui lui permet de dépenser des  $\Omega$ , ou la capacité « réceptacle », « stockage » ou « usage unique ».)
- Drain d'énergie [??] : action  $\blacklozenge$  agressive spé ; le personnage désigne une cible à portée longue et en vue qui possède au moins 1  $\Omega$ , puis effectue un test de  $\blacklozenge$  ; en cas de réussite, la cible perd 1  $\Omega$  et le personnage en gagne 1.

## Compétences Optionnelles

Ces compétences sont simples en termes de règles, mais peuvent largement déséquilibrer une partie. Elles ne devraient être utilisées qu'avec l'accord préalable de tous les joueurs.

- Intangible [?!?] : le personnage peut se déplacer à travers les obstacles et les autres personnages ; il n'est pas obligé d'avoir de ligne de vue sur sa destination.
- Tir indirect [?!?] : le personnage peut effectuer des actions agressives à distance sans avoir besoin de ligne de vue tant qu'il voit un allié qui voit sa cible.
- Portée infinie [?!?] : tous les autres personnages sont toujours considérés comme à portée de ce personnage.
- Détection [?!?] : hormis pour ses propres actions agressives, le personnage considère toujours tous les autres personnages comme dans sa ligne de vue.
- Furtif [?!?] : le personnage n'est pas considéré comme étant en ligne de vue à moins d'être à portée courte de celui qui tente de le prendre pour cible.
- Immunité à distance [?!?] : le personnage ne peut pas être pris pour cible à distance. (Il peut être pris pour cible d'une action à distance s'il est au contact.)

## FAQ

Aucune règle n'empêche de s'affranchir de la limite logistique de 13 ou 14 figurines par équipe due à la taille d'un jeu de carte traditionnel. Il est par exemple possible d'écrire chaque tour la séquence d'activation sur papier (ordre des personnages et type des actions). Une autre méthode pour représenter les personnages et prévoir leurs actions serait par exemple d'imprimer des cartes « sur mesures », en quatre exemplaires pour chaque, chacune portant une image ou photo de la figurine concernée, et rappelant son nom, sa valeur, ses compétences et son coût.

Les points de tactique sont récupérés au début de chaque tour ; si un personnage qui en a fourni est retiré de la partie en cours de tour, ses points ne sont pas perdus pour ce tour-ci, mais ne seront pas obtenus au tour suivant.

Il n'est pas possible de se désengager en étant au contact simultané de plusieurs adversaires. Il n'est pas possible de se désengager d'un adversaire en étant dos à un élément de décors ou un mur.

Les compétences qui effectuent ou modifient les attaques basiques fonctionnent entre elles. Les compétences d'attaque à distance modifient les attaques basiques pour leur permettre d'affecter des cibles à distance. Par exemple, « double attaque » et « attaque à distance » permettent d'effectuer deux attaques à distance. (Notez cependant que « attaque spé » précise qu'elle ne fonctionne que au contact.)

Un personnage ne peut avoir qu'une seule posture à la fois.

Une posture de défense au contact qui subit une blessure à distance perd la posture sans pouvoir parer. De même, une posture de défense à distance qui subit une blessure au contact perd la posture sans pouvoir parer.

Les postures défensives au contact ou à distance ne s'intéressent qu'à la distance de la source de dégâts, pas à son type. Par exemple, les attaques spé au contact et à distance peuvent être parées par les postures défensives appropriées, y compris la défense standard.

Une contre-attaque à distance utilise les compétences-bonus de distance et non de contact. Une contre-attaque au contact utilise les compétences-bonus de contact même si le personnage qui contre-attaque a la capacité d'effectuer une attaque à distance. Par exemple, un archer qui a un +2 à distance peut riposter au contact mais sans ce +2.

Il est possible d'effectuer une contre-attaque à distance contre une « attaque spé à distance », puisque c'est une agression. Il n'est pas possible d'utiliser une « attaque spé à distance » en tant que contre-attaque à distance, puisque la compétence « contre-attaque » précise qu'elle déclenche une attaque basique.

La compétence « attaque spé » modifie l'attaque basique ; ce n'est pas une option. Les contre-attaques sont affectées. Les compétences « attaque spé » et « spé imparable » fonctionnent ensemble.

La compétence « lent » n'empêche pas d'être déplacé par quelqu'un d'autre.

La compétence « tenace » ne permet pas de garder une posture après avoir été déplacé ou immobilisé.

Les compétences de protection ne se cumulent pas. Il n'est pas possible d'infliger plus que -1 avec plusieurs protections et zones de protection.

La compétence « vol » nécessite toujours une ligne de vue du personnage vers sa destination, et une trajectoire en ligne droite. Un vol long doit s'effectuer en plusieurs étapes, comme une course en zig-zag, et le personnage doit pouvoir se poser à chaque étape. Par exemple, franchir un mur haut peut se faire en deux mouvements, le premier pour monter et le second pour redescendre, si le mur est moins haut que la distance de déplacement du personnage.

Les compétences « immobilisation spé » et « spé imparable » fonctionnent ensemble : une parade pourrait bloquer une immobilisation spé, puisque cette dernière est une agression, mais « spé imparable » affecte les actions spé, donc également « immobilisation spé ».

La compétence « précision » n'interdit pas de se déplacer ; par exemple, il est possible d'effectuer un « déplacement rapide » ou un « déplacement très rapide » en sacrifiant le déplacement gratuit pour bénéficier du bonus de précision. En revanche, il n'est pas possible de renoncer deux fois au même déplacement gratuit ; par exemple, il n'est pas possible d'effectuer une « double attaque précise ».

Les compétences « détection » et « portée infinie » ne marchent que dans un sens, au bénéfice du personnage qui les a ; les autres personnages n'ont pas forcément un personnage doté d'une de ces compétences en vue ou à portée.

La compétence « perturbant » ne fait pas que le personnage compte comme deux, mais double son malus s'il s'applique. Par exemple, attaquer directement un adversaire perturbant n'inflige

aucun malus, mais attaquer un personnage en étant au contact d'un seul autre adversaire perturbant inflige 2 malus.

La compétence « usage unique » interdit de gagner des  $\Omega$  mais n'interdit pas d'utiliser ceux des autres, notamment si le personnage a la compétence « absorbeur » ou est à portée d'un personnage ayant la compétence « réceptacle ».

Les compétences « vol » et « tir indirecte » peuvent conduire à des non-sens. Les joueurs sont encouragés à interdire (ou justifier d'une manière ou d'une autre) ces compétences si le champ de bataille est considéré comme un intérieur (souterrain, donjon, etc), ou à créer des exceptions (pas de tir indirecte sur une cible dans un bunker ou sous les arbres, etc). Ces adaptations des règles doivent être débattues et décidées avant la partie.

Version 01/01/2022