

# DRAKERYS

MINIATURE BOARDGAME



RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE









## Pions du jeu

### Pions d'Activation pour le TimePath



Maelstrom



Vortex activé

Vortex épuisé



Air



Terre



Feu



Eau



Domaine de magie

Effet

Bekha	Berserk	Karya	Commandement			
Élémentaire	+ 2D10	Initiative + 2	+ 2D10	+ 1 Action		
Inquisition	Charge interdite	Contrôle	Décor enflammé	-1 Caractéristiques	Plus de Compétences	Pas d'Activation
Occultisme	-5 cm Charge, -1 Initiative	+ 5 cm Marche/Charge, Effrayant	+ 5 cm Charge	Charge, Attaque et Tir interdits	+ 5 cm Marche/Charge	
Pluie	-1 Volonté					
Chamanisme	Bestialité	+ 1 Voie de la Nature				
Solaire	Pénalité Marche/Charge	Pénalité Marche/Charge x2	Relance Tir			
Tellurisme	Coup Violent	-1 cm Marche/Charge	-2 cm Marche/Charge			
Tempête	-1 Action	Une seule Action	+ 5 cm Marche	+ 10 cm Marche		

# SOMMAIRE

<b>Règles du jeu.....</b>	<b>6</b>
Qu'est-ce que Drakerys .....	7
Matériel .....	7
Les dés .....	7
Le Champ de Bataille.....	7
Les Figurines de Drakerys .....	8
Notions élémentaires.....	10
Les Mots-Clés.....	10
Les Combattants.....	10
Les Unités .....	11
Lignes de Vue et Obstacles .....	12
Le Tableau d'Action.....	12
Jet de Déviation.....	13
Les Mesures.....	13
Le TimePath .....	13
La Tension.....	13
Constituer son Armée.....	14
Valeur Stratégique.....	14
Héros .....	14
Recruter les Unités .....	14
Commencer à Jouer .....	15
Premier Joueur.....	15
Choix des Missions.....	15
Déployer les Armées .....	17
Faire la guerre .....	17
Déroulement d'une Phase de jeu.....	17
Actions des Unités.....	18
Le combat .....	19
Initiative .....	19
Qui peut attaquer .....	19
Résolution des Attaques .....	19
Déterminer le vainqueur du combat.....	19
Jet de Moral .....	20
Reformation .....	20
Le tir.....	20
Conditions de Tir.....	20
Résolution d'un Tir .....	21
Jet de Moral .....	21
Le Moral .....	21
La Magie.....	22
Sources magiques et Mana .....	22
Choisir ses Sortilèges.....	22

Lancer un Sortilège.....	23
Invocation d'Élémentaire .....	24
Invoquer un Élémentaire.....	24
Lien Élémentaire .....	24
Les Compétences.....	25

<b>Tableaux de recrutement.....</b>	<b>30</b>
Elfes – Le Royaume d'Avaren .....	31
Humains – L'Empire d'Irosia .....	31
Nains – La Caste Aurium.....	32
Le Royaume d'Ashral.....	32
Combattants du Maelstrom.....	33
Mercenaires .....	34

## ENCART DÉTACHABLE

Au centre de ce livre, vous trouverez une série de doubles pages que vous pouvez détacher en écartant les attaches en métal. Il vous suffit de les resserrer pour que les premières et les dernières pages de ce livret constituent un livret de règles indépendant des doubles pages thématiques du centre de la publication originale.

Ces doubles pages contiennent les éléments suivants.

- TimePath Avaren
- TimePath Irosia
- Feuille d'armée prête à jouer  
« Elfes d'Avaren »
- Feuille d'armée prête à jouer  
« Nains Aurium »
- Liste des Missions
- Feuille d'armée prête à jouer  
« Orques d'Ashral »
- Feuille d'armée prête à jouer  
« Humains d'Irosia »
- TimePath Ashral
- TimePath Aurium

# RÈGLES DU JEU





## QU'EST-CE QUE DRAKERYS ?

*Drakerys* est un jeu de figurines qui oppose deux joueurs : chacun d'entre eux contrôle une des armées qui s'affrontent pour remplir les objectifs fixés en début de partie. Le présent ouvrage compile les règles du jeu nécessaires pour jouer.

### LE SITE INTERNET

Vous voulez en apprendre davantage sur *Drakerys*, son univers, le jeu, les figurines ?

Rendez-vous sur le site :  
[www.drakerys.com](http://www.drakerys.com)



## MATÉRIEL

### LES DÉS



*Voici un dé de Déviation.*

*Drakerys* se joue avec des dés à dix faces (abréviation D10) numérotés de 1 à 10 (abrégé parfois en 0) et un dé de Déviation.

### LE CHAMP DE BATAILLE

Le Champ de Bataille est la surface sur laquelle les figurines évoluent au cours de la partie. Il mesure 90 cm de côté.

# LES FIGURINES DE *DRAKERYS*

*Drakerys* n'est pas conçu comme un *wargame* au sens traditionnel du terme, mais comme un **jeu de société** qui se joue avec des figurines. Un soin particulier a été apporté à la création des pièces pour rendre le jeu accessible, jouable dans les meilleurs délais et préserver son intérêt dans la durée.

Avant tout, chaque armée de *Drakerys* est moulée dans une couleur caractéristique, pour la distinguer du premier coup d'œil sur le champ de bataille. Rouge pour les Humains d'Irosia, vert pour les Orques d'Ashral, violet pour les Elfes d'Avaren et jaune pour les Nains de la caste Aurium. Les combattants susceptibles de rallier différentes armées, comme les élémentaires ou les mercenaires, sont en gris.



De gauche à droite : un Héraut élémentaire de l'Air, un Conscrit d'Irosia, un Guerrier d'Ashral et un Fléau de Sang d'Avaren. La combattante élémentaire peut être invoquée par n'importe quelle armée au cours de la partie.

Le principal avantage des figurines *Drakerys* est leur modularité : lorsque cela est pertinent et possible, chaque combattant du jeu est proposé avec trois configurations d'équipements différents. Ces derniers ont bien sûr un impact direct sur son apparence, mais aussi sur ses capacités en jeu. L'une des particularités de *Drakerys* est que **les figurines peuvent être assemblées sans colle**, simplement en « clipsant » les membres.



*EXEMPLE* : La boîte d'unité des minotaures de l'armée d'Irosia propose deux corps, deux têtes (l'une d'elle permettra de distinguer le meneur de l'Unité en jeu) et trois configurations d'armes possibles. Chaque combinaison d'armes entraîne la création d'une Unité dotée d'un nom et de Compétences propres.



La boîte des minotaures d'Irosia contient deux figurines pouvant être assemblées de trois manières : Berserkers, Bourreaux ou Casseurs.

Dotés d'une arme dans chaque main, les Berserkers minotaures sont le fléau des troupes nombreuses et peu protégées.

Les Bourreaux minotaures sont équipés d'une arme et d'un bouclier pour tenir les positions stratégiques et lancer des contre-offensives décisives.



Les Casseurs minotaures sont équipés d'armes à deux mains pour terrasser les ennemis bien protégés et les monstres du Maelstrom.

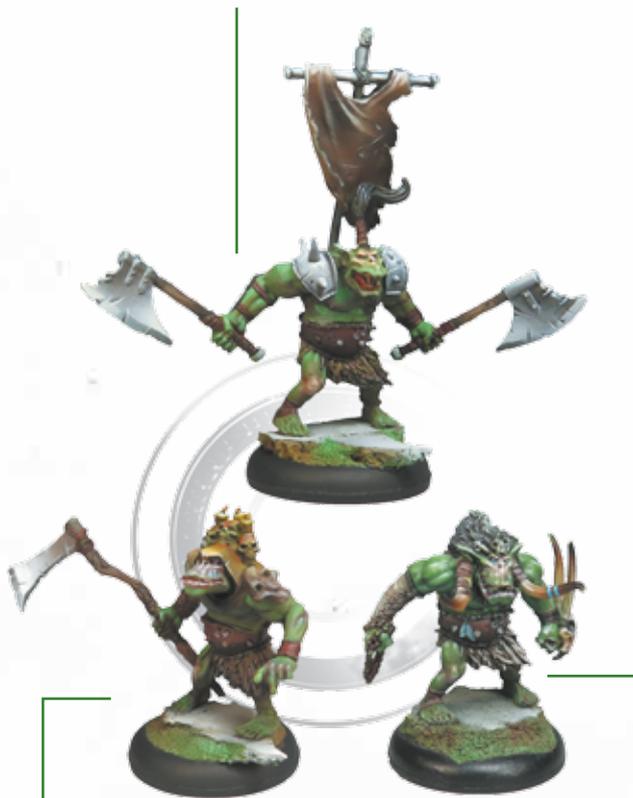
Cette modularité s'applique également aux héros de *Drakerys*. De la même manière que pour les troupes, la plupart des boîtes de héros contiennent un unique corps, mais trois jeux d'armes différents permettant d'assembler autant de figurines.



*EXEMPLE : La boîte Héros Éveillé Orque d'Ashral contient un corps, trois têtes et trois combinaisons d'armes. Elle permet de choisir un héros parmi trois : Bekha le prêtre, Induna le chamane, ou Sakhil le guerrier.*

*Une boîte de héros Orque d'Ashral, trois possibilités : Bekha, Induna ou Sakhil !*

*Avec Sakhil, toute subtilité est superflue. Il incarne la fureur dévastatrice du peuple Orque !*



*Les capacités de divination de Bekha aident l'armée d'Ashral à prévoir le futur.*

*Induna est un chamane. Il invoque les esprits pour lancer des sortilèges.*



Les figurines fournies dans le Starter Set : Ashral VS Irosia sont fournies assemblées. Le jeu est jouable directement, sans montage spécifique à l'ouverture de la boîte.

L'assemblage des figurines de *Drakerys* est instantané : il suffit de choisir la configuration désirée et d'emboîter les différents éléments les uns dans les autres. Vos figurines sont prêtes en un instant.



Ces méthodes de conception s'appliquent également aux décors de la gamme Level 42, compatibles avec *Drakerys*. Ils sont en plastique solide et faciles à assembler.



Bien sûr, il est tout à fait possible d'assembler vos figurines à l'aide d'une colle de maquettiste, pour leur assurer une absolue solidité, et de les peindre comme des figurines classiques ! Dans ce dernier cas, nous vous recommandons de les laver soigneusement à l'eau tiède puis, une fois sèches, de les recouvrir d'une sous-couche avant d'entamer votre œuvre. Cela permettra à la peinture de tenir plus longtemps.

# NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

## LES MOTS-CLÉS

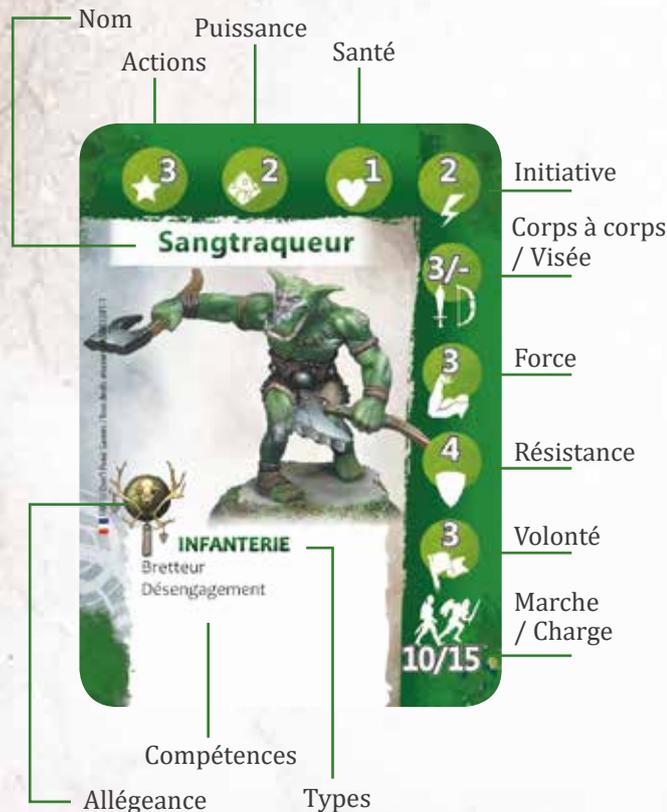
Un mot-clé est un mot doté d'une majuscule et rattaché à un effet de jeu. Par exemple, le mot-clé « Infanterie » se rapporte aux règles spécifiques de l'Infanterie.

## LES COMBATTANTS

Chaque figurine, nommée par la suite **Combattant**, possède ses propres Caractéristiques et Compétences.

### PROFIL

Le Profil d'un Combattant indique son nom et son (ses) Type(s), puis différentes Caractéristiques :



 **Actions** : Le nombre d'Actions que peut résoudre le Combattant à chaque Activation.

 **Puissance** : Le nombre de D10 lancés lors d'une Attaque. Quand tous les dés sont lancés, on parle d'un « jet à pleine Puissance ».

 **Santé** : Indique le nombre de Blessures que peut recevoir un Combattant avant d'être retiré du Champ de Bataille, en tant que Perte.

 **Initiative** : Lors d'un Combat, l'Initiative détermine qui effectue ses Attaques en premier.

 **Corps-à-Corps / Visée** : Utilisées pour toucher les Combattants ennemis.

 **Force** : Utilisée pour blesser les Combattants ennemis.

 **Résistance** : Permet d'encaisser les coups.

 **Volonté** : Représente le moral du Combattant.

 **Marche / Charge** : Indiquent les distances maximales de déplacement (en centimètres) du Combattant lors d'une Action de Marche ou de Charge, respectivement.

### ALLÉGEANCE

Chaque Combattant possède également une Allégeance, qui indique son peuple, ainsi qu'une ou plusieurs Compétences (cf. p. 25).



### TYPE DE COMBATTANT

Il existe cinq Types de Combattants.

**Infanterie** : L'Infanterie joue un rôle crucial : elle seule peut prendre les objectifs qui constituent l'enjeu de la plupart des missions (cf. p. 15).

**Monstre** : Les Monstres sont dotés de la Compétence Effrayant (cf. p. 26).

**Bête** : Les Bêtes sont dressées pour le combat.

**Héros** : Ce Type est toujours associé à un autre. Les Héros possèdent la Compétence Sauvegarde (cf. p. 27).

**Éveillé [X]** : Un Éveillé est un Héros qui peut invoquer un Combattant élémentaire, un nombre de fois par partie correspondant à la valeur [X] (cf. p. 24).

## LES UNITÉS

### QU'EST-CE QU'UNE UNITÉ ?

Une Unité est constituée d'un ou plusieurs Combattants de même nom et même Profil. Ils restent ensemble et accomplissent simultanément les mêmes Actions au cours de la bataille.

Les Combattants les plus puissants (les Héros, par exemple) forment des Unités à eux seuls.

### MENEUR D'UNITÉ

Chaque Unité est dirigée par un Meneur, désigné lors de la création de son Armée. Il n'est pas différent des autres Combattants. Son socle est utilisé pour apprécier les distances et la Cohésion d'Unité.

### COHÉSION D'UNITÉ

À tout moment, un Combattant doit être situé à :

- 2,5 cm ou moins d'un autre Combattant de son Unité ;
- 10 cm ou moins du Meneur de son Unité.

On considère que les espaces entre les membres d'une Unité sont remplis par des Combattants identiques. Les figurines d'une même Unité peuvent se traverser les unes les autres durant leur déplacement mais pas celles des autres Unités.

### NOTION DE CONTACT

- Deux Combattants sont au **Contact** l'un de l'autre si leurs socles se touchent.

- Un Combattant est **Libre** s'il n'est pas au Contact.

- Une Unité est **Libre** si tous ses Combattants le sont.

- Un Combattant est **Engagé** s'il est au Contact d'un Combattant adverse.

- Une Unité est **Engagée** si au moins un de ses Combattants l'est.



*Voici un pion Blessure.*

### BLESSURES ET RETRAIT DES PERTES

Les Blessures sont attribuées à une Unité dans son ensemble, et non à des Combattants spécifiques.

Les Blessures reçues sont divisées par la Caractéristique Santé du Meneur pour connaître le nombre de Pertes subies. Le propriétaire de l'Unité retire les Combattants correspondants. Les Blessures en surplus sont conservées sous la forme de pions Blessure placés à côté de l'Unité et ajoutées aux prochaines Blessures.

Le retrait des Pertes doit respecter les règles suivantes par ordre de priorité :

- 1 **Le retrait des Combattants ne doit pas aboutir à la perte de Cohésion de l'Unité.**
- 2 **Le Meneur est retiré après les autres Combattants de son Unité.**
- 3 **Si l'Unité est Engagée, les Combattants qui ne sont pas Engagés sont retirés les premiers.**

## DÉPLACER UNE UNITÉ

Le socle sert pour savoir par où un Combattant peut passer lorsqu'il se déplace. Les Combattants ne sont pas tenus de respecter les règles de Cohésion pendant le déplacement.

## LIGNES DE VUE ET OBSTACLES

Un Combattant a un champ de vision à 360° jusqu'aux bords du Champ de Bataille. La Ligne de Vue est le couloir qui relie les bords de son socle, aux bords de la base de l'élément visé. Chaque élément présent, même partiellement, dans ce couloir est considéré soit comme un Obstacle, soit comme une Obstruction.

### OBSTACLE

Un Obstacle est un élément qui ne bloque pas la Ligne de Vue mais qui la gêne. Par défaut, les éléments de Décor sont considérés comme des Obstacles.

### OBSTRUCTION

Une Obstruction bloque la Ligne de Vue. Elle est considérée comme un Obstacle si elle est présente partiellement dans la Ligne de Vue, sauf si la juxtaposition de plusieurs Obstructions bloque totalement la Ligne de Vue.

### UNITÉ ET LIGNE DE VUE

- Un Combattant ignore les autres Combattants de son Unité pour ses Lignes de Vue.
- Une Unité est une Obstruction pour les autres Combattants.
- Si un Combattant a une Ligne de Vue dégagée ou partielle sur un Combattant, il dispose de la même Ligne de Vue sur tous les Combattants de cette Unité. Ainsi, pour dissimuler une Unité, il faut dissimuler *tous* ses Combattants !

## NIVEAUX DE LIGNE DE VUE

Il y a trois niveaux de Ligne de Vue :

- **Ligne de Vue dégagée** : ni Obstacle ni Obstruction.
- **Ligne de Vue partielle** : au moins un Obstacle et aucune Obstruction.
- **Ligne de Vue bloquée** : au moins une Obstruction.

## LE TABLEAU D'ACTION

Valeur d'Action - Valeur d'Opposition

-4 ou moins	-3	-2	-1	0	1	2	3	4 ou plus
10	9	8	7	6	5	4	3	2

Des jets de dés déterminent si les Actions des Combattants réussissent ou échouent. À chaque fois, les conditions du jet précisent :

- Le nombre de D10 à lancer
- La Valeur d'Action
- La valeur d'Opposition

La soustraction [Valeur d'Action] - [Valeur d'Opposition] est reportée sur le **Tableau d'Action** (le résultat peut être négatif). La colonne correspondante indique le résultat minimum à obtenir, appelé **Seuil**.

Les D10 sont ensuite lancés. Chaque résultat supérieur ou égal au Seuil est une **Réussite**. Les résultats inférieurs sont des **Échecs**.

### RÉUSSITES CRITIQUES

Lors d'un jet de dés avec le Tableau d'Action, tout résultat de 10 sur un dé est une **Réussite Critique**. Le joueur peut alors lancer un D10 supplémentaire pour ce Jet.

### RELANCES

Certains effets de jeu permettent de relancer les dés.

- Un dé ne peut être relancé qu'une fois.
- Les D10 obtenus grâce à des Réussites Critiques ne sont jamais relancés.



## JET DE DÉVIATION

Un Jet de Déviation X/D10 est résolue comme suit :  
Le joueur lance le Dé de Déviation et le nombre X de D10 indiqué. Si le résultat du dé de Déviation indique , alors l'effet de jeu n'a pas dévié et les D10 sont ignorés.

 **Déviation.** Les résultats des D10 sont additionnés. L'élément est déplacé d'autant de centimètres dans la direction de la flèche du Dé de Déviation.

### DIRECTION ALÉATOIRE

Pour déterminer une direction aléatoire, le joueur jette le dé de Déviation : l'effet de jeu suit la direction de la flèche indiquée par le dé. S'il s'agit d'un , le joueur choisit la direction empruntée.

### DISTANCE ALÉATOIRE

La **Distance Aléatoire** (en centimètres) de certains effets de jeu est déterminée en lançant le nombre de D10 indiqué par l'effet, puis en additionnant leurs résultats.

## LES MESURES

Les distances peuvent être mesurées à tout moment sur le Champ de Bataille.

- La distance qui sépare deux Unités est mesurée depuis les bords des socles de leurs Meneurs respectifs.
- La distance qui sépare une Unité d'un autre élément de jeu (Décor ou Objectif, par exemple) est mesurée depuis le bord du socle du Meneur et le bord le plus proche de l'élément.



## LE TIMEPATH

Le TimePath est un plateau de 16 cases. Chaque case est une **Section Temporelle (ST)**.  
Chaque joueur dispose d'un **Pion d'Activation** qui est placé sur la case « START » au début de la partie.  
Activer les Unités fait avancer le Pion d'Activation d'un nombre prédéfini de ST.

### JOUEUR ACTIF

Le Joueur Actif est celui dont le Pion d'Activation est situé en dernier sur le TimePath ou au-dessus de la pile si les pions sont superposés.  
Le **Joueur Actif** détermine l'ordre de résolution des effets de jeu qui pourraient se dérouler simultanément.

### DÉPENSER DES ST

Après les Actions d'une Unité, le Pion d'Activation du Joueur est déplacé sur le TimePath d'un nombre de ST égal à la somme du coût des Actions (ou au-dessus des autres s'il s'arrête sur la même case).  
Un joueur résout une **Phase d'État-Major** (cf. p. 17) lorsque son Pion d'Activation arrive ou passe par la case « START » du TimePath.

### TOUR DE JEU

Un **Tour de Jeu** s'achève lorsque les deux joueurs ont résolu une Phase d'État-Major.

## LA TENSION



*Voici un pion Tension.*

Une Unité gagne un pion Tension après son Activation, quel que soit le nombre d'Actions qu'elle a effectuées.



# C ONSTITUER SON ARMÉE

## VALEUR STRATÉGIQUE

Il faut d'abord choisir son Allégeance (*cf. p. 10*). En plus des combattants de l'Allégeance choisie, le joueur peut incorporer des Mercenaires dans son armée. La **Valeur Stratégique** d'une Armée se mesure selon : la valeur en **Points d'Armée (PA)** et la valeur de **Rareté**.

Les joueurs fixent ensemble la Valeur Stratégique de leurs Armées selon leur bon vouloir. Il est conseillé d'attribuer un ratio de 1 point de Rareté pour chaque tranche complète de 100 PA.

## HÉROS

Il est obligatoire d'intégrer au moins un Héros de l'Allégeance choisie. Plusieurs Héros différents peuvent rejoindre la même armée, mais chaque Héros est limité à un unique exemplaire.

## RECRUTER LES UNITÉS

En fin d'ouvrage vous trouverez le tableau de recrutement de chaque Unité qui indique :

- La taille minimum et maximum de l'Unité (en nombre de Combattants)
- Sa valeur en Points d'Armée (PA)
- Sa valeur de Rareté

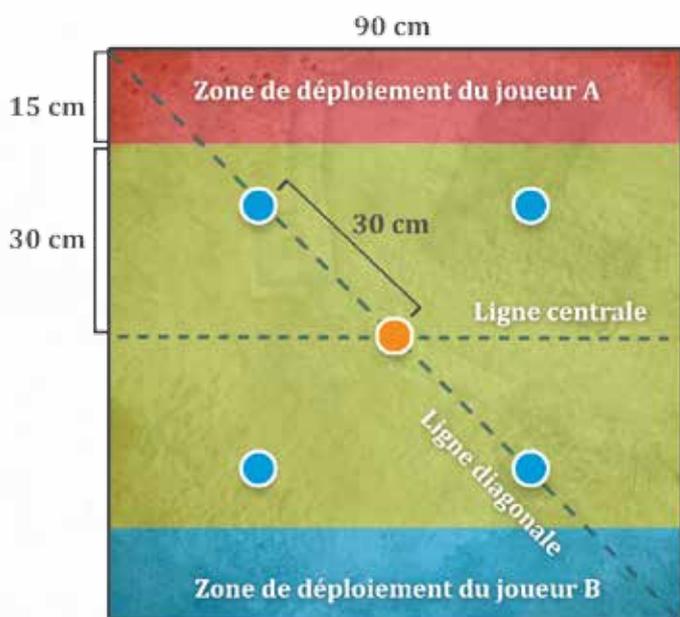
La Valeur Stratégique d'une Armée est la somme des Points d'Armée de toutes ses Unités et la somme des valeurs de Rareté de toutes ses Unités. Aucune de ces deux sommes ne peut dépasser les limites fixées précédemment.

# COMMENCER À JOUER

## PREMIER JOUEUR

Chaque joueur lance 1D10. Celui qui obtient le résultat le plus élevé est le **Premier Joueur**. Les Pions d'Activation sont déposés sur la case « START » par ordre croissant de résultat : le Pion du Premier Joueur est donc au dessus de celui de son adversaire !

## INSTALLER LE CHAMP DE BATAILLE



-  Vortex
-  Maelstrom

### CRÉATION DU CHAMP DE BATAILLE

À tour de rôle, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit un Élément qui n'a pas déjà été choisi (Air, Eau, Feu ou Terre) et dispose le Vortex correspondant à l'un des emplacements inoccupés. Puis les Vortex et Maelstrom sont déviés (Jet de Déviation 3D10). Ce Jet de Déviation est annulé et refait s'il amène deux éléments à se superposer ou un élément à sortir du Champ de Bataille. Puis, les joueurs placent à tour de rôle les Décors à 10 cm

minimum de tout autre Décor, Maelstrom ou Vortex déjà posé. Les Décors sont considérés comme des Obstacles et ne peuvent être traversés.

Les éléments illustrés peuvent remplacer les Décors selon votre choix : il s'agit alors d'Obstructions qui ne peuvent être traversées.

## CHOIX DES MISSIONS

### RÈGLES GÉNÉRALES DES MISSIONS



Voici un pion Objectif.

- **Objectifs** : Une fois les Missions définies, les éventuels pions Objectifs sont tous disposés sur le Champ de Bataille par l'adversaire du Premier Joueur, à 10 cm minimum de tout Décor, Objectif déjà placé, Maelstrom ou Vortex. Si ce n'est pas possible, chaque Objectif excédentaire est superposé à un Maelstrom, un Vortex ou un autre Objectif déjà placé. Un Objectif est contrôlé par le camp qui possède le plus d'Unités à 5 cm ou moins de lui.
- **Ramasser un Objectif** : Une Unité d'Infanterie qui n'est pas Engagée peut réaliser une Action Spéciale (1ST) pour ramasser un Objectif au Contact d'au moins un de ses Combattants. Si une telle Unité est éliminée, tous les Objectifs qu'elle portait sont placés à l'endroit où se trouvait le Meneur juste avant d'être retiré du Champ de Bataille.
- **Contrôler une Zone** : Certaines Missions impliquent de partager le Champ de Bataille en zones. Une zone est contrôlée par le camp qui y possède le plus d'Unités. Les Missions sont dans l'encart détachable.

### MISSIONS COMMUNE ET SOLO

Les effets d'une Mission s'appliquent dès que la carte est piochée. Chaque Mission, décrite ci-après, a deux effets :

- **Commune** lorsque la Mission est commune aux deux joueurs ;
  - **Solo** lorsque la Mission est pour un seul Joueur.
- 1 Le Premier Joueur pioche une première carte au hasard pour déterminer la Mission Commune aux deux Armées.
  - 2 Le Premier Joueur pioche une deuxième carte au hasard pour déterminer la Mission Solo de son Armée.
  - 3 Enfin, son adversaire pioche une troisième carte au hasard pour déterminer la Mission Solo de son Armée.



## DÉPLOYER LES ARMÉES

Une fois le Champ de Bataille créé, les Missions définies et les pions Objectif disposés, le Premier Joueur choisit une Zone de Déploiement (A ou B, cf. schéma p. 15) et y déploie toutes ses Unités.

Son adversaire fait ensuite de même dans l'autre Zone de Déploiement. La partie commence !

# FAIRE LA GUERRE !

Une partie de *Drakerys* est constituée d'une succession de Phases de Jeu.

## DÉROULEMENT D'UNE PHASE DE JEU

Une Phase de jeu se déroule dans l'ordre suivant :

- 1 Le Joueur Actif choisit une de ses Unités qui devient l'Unité Active.
- 2 L'Unité Active réalise, une par une, dans l'ordre choisit par le Joueur, un nombre d'Actions compris entre 1 et la Caractéristique Action ★ de son Meneur.
- 3 Le Joueur Actif dépense alors les ST cumulés des Actions de l'Unité Active et déplace d'autant son Pion d'Activation sur le TimePath.
- 4 L'Unité Active reçoit un pion Tension.
- 5 L'Unité Active devient Passive.
- 6 Le Joueur Actif vérifie si une Phase d'État-Major est jouée, puis si une Fin de Tour a lieu.
- 7 Les joueurs vérifient qui est le prochain Joueur Actif, puis une nouvelle Phase de jeu commence.

Chaque joueur devient ainsi Actif à tour de rôle, et les Phases de jeu s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie.



### EFFET DES PIONS TENSION

Chaque pion Tension augmente de 1 ST le coût de chaque Action résolue par l'Unité Active.

### PHASE D'ÉTAT-MAJOR

Lors de sa Phase d'État-Major, le joueur concerné retire un pion Tension de chacune de ses Unités.

### FIN DE TOUR

Un Tour de Jeu s'achève lorsque tous les joueurs ont résolu leur Phase d'État-Major. La partie s'achève au terme du sixième Tour de Jeu : les joueurs déterminent alors le vainqueur.

### RESTRICTIONS D' ACTIONS

- Il n'est pas permis de dépenser en une Activation plus de ST que n'en compte le TimePath.
- Lors du dernier Tour de Jeu, une Unité ne peut pas être désignée si son Activation emmène le Pion d'Activation de son Armée au-delà de la case « START » du TimePath. Si cette règle ne peut pas être respectée, le Pion d'Activation est directement déplacé sur la case « START » et l'Activation de l'Unité s'achève immédiatement.

## ACTIONS DES UNITÉS

Chaque Action est associée à un coût en Sections Temporelles (ST). Ce coût est augmenté de 1 pour chaque pion Tension que possède l'Unité Active.

### MARCHE (1 ST)

**Prérequis :** L'Unité n'est pas Engagée.

Les Combattants de l'Unité effectuent un déplacement égale à leur valeur de Marche . La Marche ne permet pas d'achever ce déplacement au Contact d'un Combattant adverse.

### ATTAQUE (1 ST)

**Prérequis :** L'Unité est Engagée.

Le Joueur Actif désigne comme cible de l'Attaque une Unité adverse Engagée avec l'Unité Active. Les Combattants de l'Unité Active qui ne sont pas au Contact effectuent un déplacement (valeur de Marche) pour parvenir au Contact d'un Combattant de l'Unité adverse désignée. Le déplacement est résolu de manière à placer au Contact un maximum de Combattants des Unités choisies.

Une fois cet éventuel déplacement effectué, un Combat est résolu entre les deux Unités (*cf. p. 19*).

### CHARGE (3 ST)

**Prérequis :** L'Unité n'est pas Engagée.

Les Combattants de l'Unité Active effectuent un déplacement d'une longueur maximale, en centimètres, égale à leur valeur de Charge , en direction d'une Unité adverse. Le déplacement est résolu de manière à placer au Contact un maximum de Combattants des Unités choisies.

Un Combat (*cf. p. 19*) est ensuite résolu entre les deux Unités. Pour ce Combat, l'Unité Active bénéficie des bonus suivants :

-  Initiative + 1
-  Corps-à-Corps + 1

Une Unité ne peut résoudre qu'une seule Action de Charge (ou de Charge Combinée) par Activation.

### CHARGE COMBINÉE (5 ST)

**Prérequis :** L'Unité est un Héros qui n'est pas Engagé, et situé à 10 cm ou moins d'une Unité d'Infanterie dotée de la Compétence Garde (*cf. p. 26*).

Le Héros charge avec sa garde rapprochée ! Ils résolvent alors simultanément un déplacement identique à celui d'une Charge contre une même Unité adverse ciblée.

Un Combat (*cf. p. 19*) est alors résolu entre le Héros et l'Unité adverse : pour ce Combat, le Héros bénéficie des bonus suivants :

-  Initiative + 1
-  Corps-à-Corps + 1

L'Unité d'Infanterie qui a accompagné le Héros ne résout pas de Combat, et ne bénéficie d'aucun bonus. Elle octroie néanmoins des bonus au Héros du fait de sa présence (*cf. p. 19*).

Une Unité ne peut résoudre qu'une seule Action de Charge (ou de Charge Combinée) par Activation.

### TIR (1 ST)

**Prérequis :** L'Unité n'est pas Engagée et possède des armes de Tir (Compétence Tireur [X]).

Le Joueur Actif choisit pour cible une Unité adverse qui n'est pas Engagée, à portée de l'arme de Tir de l'Unité Active, et sur laquelle le Meneur possède une Ligne de Vue (dégagée ou partielle). L'Unité Active résout alors un Tir sur l'Unité adverse désignée (*cf. p. 20*).

### MAGIE (1 ST)

**Prérequis :** Le Meneur de l'Unité est Libre et possède la Compétence Magicien [X].

Le Meneur de l'Unité lance un Sortilège (*cf. p. 22*).

### INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE (1 OU 3 ST)

**Prérequis :** Le Meneur de l'Unité est Libre et possède le Type Éveillé [X].

Le Meneur de l'Unité Active invoque un Combattant élémentaire (*cf. p. 24*). Le coût de cette Action en ST dépend du Type d'élémentaire invoqué :

- Héraut Élémentaire : 1 ST
- Seigneur Élémentaire : 3 ST

### ACTION SPÉCIALE (COÛT VARIABLE)

Certains effets de jeu et Missions permettent à l'Unité Active de réaliser des Actions spéciales, dotées d'un coût en ST et de prérequis variables.

# TIME PATH

TOUR DE JEU





# TIME PATH

TOUR DE JEU



# ELFES D'AVAREN



Taille  
17

PA  
460

Rareté  
4

CORBEAU



SALIK



FLÉAU DE SANG



UNITÉ : Corbeaux  
Taille PA Rareté  
12 160 1

★ ◆ ♥ ⚡ ID G ♣ A  
2 1 1 4 3/- 2 3 3 10/15

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Bretteur. Garde.

**Notes :**

UNITÉ : Fléaux de Sang  
Taille PA Rareté  
4 140 1

★ ◆ ♥ ⚡ ID G ♣ A  
3 2 2 3 4/- 3 5 4 10/15

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Berserk. Coup Violent.

**Notes :**

UNITÉ : Salik  
Taille PA Rareté  
1 160 2

★ ◆ ♥ ⚡ ID G ♣ A  
4 3 3 5 5/- 4 4 3 10/15

**Types :** Éveillé[2]. Héros. Infanterie.

**Compétences :** Action Héroïque. Allonge. Arts Martiaux. Autorité [20]. Désengagement. Parade. Sauvegarde.

**Notes :**





# NAINS AURIUM

Taille  
19

PA  
460

Rareté  
4



SOLDAT



NOCTIS  
GARDIEN  
DU TRÉSOR



ARBALÉTRIER



## UNITÉ : Arbalétriers

Taille PA Rareté  
6 100 1

★	◆	♥	⚡	Ⓜ	👤	🛡	🏹	🏹
2	1	1	1	2/2	2	4	1	10/10

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Tireur/Arbalète à répétition.

Arme de Tir	Portée max	Force	Saturation	Spécial
Arbalète à répétition	60 cm	3	2	/

**Notes :**

## UNITÉ : Gardiens du trésor

Taille PA Rareté  
6 150 2

★	◆	♥	⚡	Ⓜ	👤	🛡	🏹	🏹
3	2	1	2	4/-	4	5	2	10/10

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Bretteur. Coup Violent. Discipline. Garde.

**Notes :**

## UNITÉ : Noctis

Taille PA Rareté  
1 130 1

★	◆	♥	⚡	Ⓜ	👤	🛡	🏹	🏹
3	3	3	5	4/3	3	3	3	10/10

**Types :** Infanterie. Héros. Éveillé[2].

**Compétences :** Action Héroïque. Autorité[20]. Camouflage. Désengagement. Tir Multiple. Tir Rapide. Tireur/Arbalète. Sauvegarde.

Arme de Tir	Portée max	Force	Saturation	Spécial
Arbalète	80 cm	4	2	Un seul Tir par Activation.

**Notes :**

## UNITÉ : Soldats

Taille PA Rareté  
6 80 0

★	◆	♥	⚡	Ⓜ	👤	🛡	🏹	🏹
2	1	1	1	2/-	3	5	1	10/10

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Blocage. Discipline. Garde. Parade.

**Notes :**

# LISTE DES MISSIONS



## EPIC FIGHT

### LE COMBAT EPIQUE / EPIC FIGHT

**Mission Commune :** Au terme du Déploiement, chaque joueur désigne secrètement un Héros Allié. À la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Le Héros Allié n'a pas été éliminé et se trouve toujours sur le Champ de Bataille.
- Le Héros adverse a été éliminé.
- Le Héros Allié a lui-même éliminé le Héros adverse.

**Mission Solo :** Au terme du Déploiement, le joueur désigne un Héros Allié, puis un Héros adverse. À la fin de la partie, son Armée gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Le Héros Allié n'a pas été éliminé et se trouve toujours sur le Champ de Bataille.
- Le Héros adverse a été éliminé.
- Le Héros Allié a lui-même éliminé le Héros adverse.

### LES CONQUÉRANTS / CONQUERORS

**Mission Commune :** Le Champ de Bataille est divisé en neuf « zones de conquête » de taille équivalente. Au terme du Déploiement, chaque joueur désigne trois Unités Alliées qui deviennent des Unités conquérantes. Lors de son Activation, une Unité conquérante peut effectuer une Action spéciale (1 ST) pour planter un drapeau, sous la forme d'un pion Objectif déposé au Contact d'un de ses Combattants dans une zone de conquête. Une zone de conquête ne peut recevoir qu'un drapeau à la fois, et tout nouveau drapeau remplace le précédent. À la fin de la partie, chaque camp gagne 1 PV pour chaque tranche complète de 3 zones de conquête sur laquelle se hisse un de ses drapeaux.

**Mission Solo :** Le Champ de Bataille est divisé en neuf « zones de conquête » de taille équivalente. Au terme du Déploiement, le joueur désigne trois Unités Alliées qui deviennent des Unités conquérantes. Lors de son Activation, une Unité conquérante peut effectuer une Action spéciale (1 ST) pour planter un drapeau, sous la forme d'un pion Objectif déposé au Contact d'un de ses Combattants dans une zone de conquête. Une zone de conquête ne peut recevoir qu'un drapeau à la fois, **et le camp adverse peut ramasser les drapeaux.** À la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV pour chaque tranche complète de 3 zones de conquête sur laquelle se hisse un de ses drapeaux.



## CONQUERORS

# LISTE DES MISSIONS

## DESTRUCTION TOTALE / TOTAL DESTRUCTION

**Mission Commune :** À la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 PV (max : 3) par tranche complète de 25% de Pertes infligées au camp adverse, en Points d'Armée.

**Mission Solo :** À la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV (max : 3) par tranche complète de 25% de Pertes infligées au camp adverse, en Points d'Armée.

## TOTAL DESTRUCTION



## MOON SHARDS

## LES FRAGMENTS DE LUNE / MOON SHARDS

**Mission Commune :** Six fragments de lune représentés par des pions Objectif sont disposés sur le Champ de Bataille, à 25 cm ou plus les uns des autres. Ils peuvent être ramassés. À la fin de la partie, chaque Unité portant au moins 2 fragments de lune rapporte 1 PV à son Armée.

**Mission Solo :** Six fragments de lune représentés par des pions Objectif sont disposés sur le Champ de Bataille, à 25 cm ou plus les uns des autres. Ils peuvent être ramassés. À la fin de la partie, chaque Unité portant au moins 2 fragments de lune rapporte 1 PV à l'Armée du joueur.

## LES IDOLES DE POUVOIR / IDOLS OF POWER

**Mission Commune :** Trois idoles de pouvoir sont représentées par des pions Objectif et disposées sur une diagonale du Champ de Bataille. La première se trouve au milieu de Champ de Bataille. Les deux autres sont disposées à 30 cm de part et d'autre de la première, le long de la diagonale du Champ de Bataille. À la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 PV par idole qu'il contrôle.

**Mission Solo :** Trois idoles de pouvoir sont représentées par des pions Objectif et disposées le long d'une diagonale du Champ de Bataille, à 30 cm minimum les unes des autres. À la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV par idole qu'il contrôle.

## IDOLS OF POWER



## LISTE DES MISSIONS

### LE MESSENGER / MESSENGER



MESSENGER

**Mission Commune :** Au terme du Déploiement, chaque joueur choisit en secret un Héros Allié. Il devient le messenger de son camp. Un messenger au Contact du bord de Champ de Bataille adverse peut effectuer une Action spéciale (1 ST) pour transmettre son message. À la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Le messenger Allié a transmis son message.
- Le messenger adverse n'a pas transmis son message.
- Le messenger Allié n'a pas été éliminé et se trouve toujours sur le Champ de Bataille.

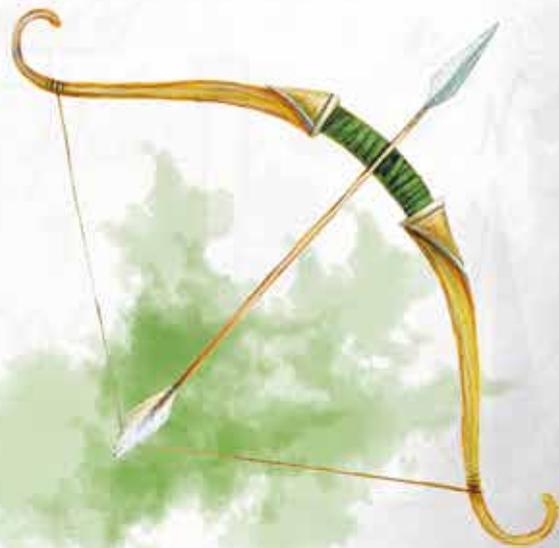
**Mission Solo :** Au terme du Déploiement, le joueur choisit un Héros Allié et place un pion Objectif représentant un message à 30 cm de la ligne centrale du Champ de Bataille, du côté adverse. Seules ses Unités peuvent ramasser le message. À la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Une de ses Unités porte le message.
- Le Héros choisi porte le Message.
- Le message se trouve dans la zone de Déploiement de l'Armée du joueur.

### LA PERCÉE / BREAKTHROUGH

**Mission Commune :** Au terme du Déploiement, chaque joueur choisit en secret trois Unités Alliées. À la fin de la partie, son joueur marque 1 Point de Victoire (PV) pour chaque Unité ainsi désignée présente dans la Zone de Déploiement adverse.

**Mission Solo :** Au terme du Déploiement, le joueur choisit en secret trois Unités Alliées. À la fin de la partie, il marque 1 Point de Victoire (PV) pour chaque Unité ainsi désignée présente dans la Zone de Déploiement adverse.



BREAKTHROUGH

## LISTE DES MISSIONS



### PRISONERS

#### LES PRISONNIERS / PRISONERS

**Mission Commune :** Les joueurs peuvent capturer les Héros adverses que leurs Unités éliminent lors d'un Combat. Tout Héros ainsi capturé est mis de côté. Il est remis en jeu si le Meneur de l'Unité qui l'a capturé est éliminé : le Héros libéré conserve les Blessures et effets qui l'affectaient juste avant son élimination. À la fin de la partie, chaque joueur gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Au moins un Héros adverse a été capturé.
- L'Armée Alliée a capturé plus de Héros que l'Armée adverse.
- L'Armée adverse n'a capturé aucun Héros Allié.

**Mission Solo :** Au terme du Déploiement, le joueur adverse place trois cages de prisonniers (représentées par des pions Objectifs) en dehors de sa Zone de Déploiement et à plus de 10 cm de ses Unités. Le joueur gagne 1PV à chaque fois qu'une de ces cages est détruite (Combat 1, Résistance 4, Santé 2). Les cages sont considérées comme des Combattants adverses.

#### LES RELIQUES / RELICS

**Mission Commune :** Au terme du Déploiement, chaque joueur attribue une relique (sous la forme d'un pion Objectif) à une Unité d'Infanterie choisie dans son Armée. Si l'Unité est éliminée, le pion Objectif est disposé à l'endroit où se trouvait son Meneur. Il peut être ramassé.

À la fin de la partie, chaque Armée gagne 1 PV pour chaque condition remplie :

- Une de ses Unités porte une relique.
- L'Unité qui a reçu une relique la possède toujours.
- L'Unité qui a reçu une relique en possède au moins une deuxième, prise à une Armée adverse.

**Mission Solo :** Au terme du Déploiement, le joueur adverse choisit en secret trois Décors. Ils ne peuvent pas tous se trouver sur la même moitié du Champ de Bataille. Chacun d'entre eux abrite une relique. Une Unité d'Infanterie Alliée et Libre peut effectuer une Action spéciale (1 ST) pour fouiller un Décor avec lequel au moins un de ses Combattants est en contact. Elle peut utiliser 1 ST supplémentaire pour ramasser l'éventuelle relique qu'elle contient (elle acquiert un pion Objectif). Si l'Unité est éliminée, le pion Objectif est disposé à l'endroit où se trouvait son Meneur. Il peut être ramassé. À la fin de la partie, le joueur gagne 1 PV par relique portée par une de ses Unités.



### RELICS

# ORQUES D'ASHRAL

Taille  
14

PA  
465

Rareté  
4

SANGTRAQUEUR

GUERRIER

LANCE-ROC

SAKHIL

UNITÉ : Guerriers      Taille PA Rareté  
6 75 0

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹  
2 2 1 2 3/- 3 4 2 10/15

**Types :** Infanterie.  
**Compétences :** Garde. Parade.

**Notes :**

UNITÉ : Lance-Rocs      Taille PA Rareté  
3 120 1

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹  
2 2 3 3 3/2 3 4 3 15/15

**Types :** Infanterie.  
**Compétences :** Encombré. Tireur/Rocs.

Arme de Tir	Portée max	Force	Saturation	Spécial
Rocs	30 cm	3	4	

**Notes :**

UNITÉ : Sakhil      Taille PA Rareté  
1 150 2

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹  
2 2 1 2 3/- 3 4 2 10/15

**Types :** Éveillé[1]. Héros. Infanterie.  
**Compétences :** Action Héroïque. Berserk. Désengagement. Sauvegarde.

**Notes :**

UNITÉ : Sangtraqueurs      Taille PA Rareté  
6 120 1

★ ◆ ♥ ⚡ ⚔ 🏹 🛡 🏹 🏹  
3 2 1 2 3/- 3 4 3 10/15

**Types :** Infanterie.  
**Compétences :** Bretteur. Désengagement.

**Notes :**

# HUMAINS D'TROSIA



Taille  
18

PA  
470

Rareté  
4



ARCHER



CÉLESTE

LANCIER



CASSEUR

## UNITÉ : Archers

Taille PA Rareté  
5 80 0

★ ◆ ♥ ⚡ Ⓜ ⚔ ⛶ ⚔ ⚔ ⚔

2 1 1 3 2/2 2 2 2 10/15

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Tireur/Arc.

Arme de Tir	Portée max	Force	Saturation	Spécial
Arc	50 cm	3	3	

**Notes :**

## UNITÉ : Casseurs

Taille PA Rareté  
2 150 2

★ ◆ ♥ ⚡ Ⓜ ⚔ ⛶ ⚔ ⚔ ⚔

2 2 3 3 3/- 4 5 4 15/25

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Coup Violent. Effrayant.

**Notes :**

## UNITÉ : Céleste

Taille PA Rareté  
1 130 2

★ ◆ ♥ ⚡ Ⓜ ⚔ ⛶ ⚔ ⚔ ⚔

4 1 3 3 2/- 2 2 3 10/15

**Types :** Éveillée[2]. Héros. Infanterie.

**Compétences :** Action Héroïque. Autorité[20]. Désengagement. Magicien [3] (Tempête, Solaire). Sauvegarde.

**Notes :**

## UNITÉ : Lanciers

Taille PA Rareté  
10 110 0

★ ◆ ♥ ⚡ Ⓜ ⚔ ⛶ ⚔ ⚔ ⚔

2 1 1 2 2/- 2 3 3 10/15

**Types :** Infanterie.

**Compétences :** Allonge. Désengagement. Encombré. Garde. Parade Experte.

**Notes :**

ASHRAL

12

13

14

15

START

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# TIME PATH

TOUR DE JEU



12



13



14



15



START

# TIME PATH

TOUR DE JEU

11



10



9



8



6



5



4



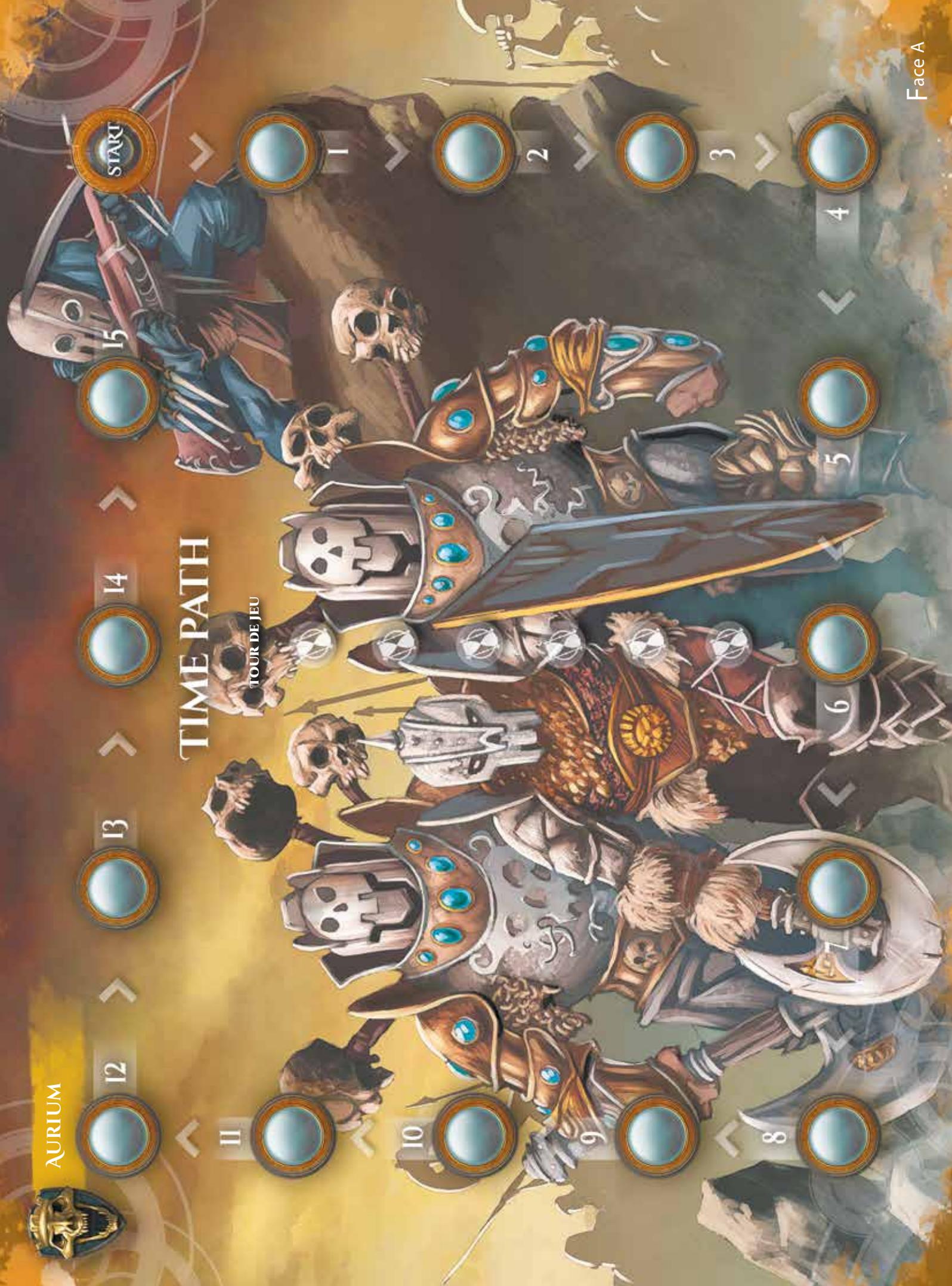
3



2



1



# LE COMBAT

Les Combattants des deux Unités impliquées dans un Combat portent à tour de rôle une Attaque à leur(s) adversaire(s).

## INITIATIVE

Les Combattants résolvent leurs Attaques par ordre décroissant d'Initiative. En cas d'égalité, les Attaques sont portées simultanément.

Chaque Combattant gagne Initiative ⚡ + 1 pour chaque autre Unité Alliée Engagée avec l'Unité adverse ciblée.

## QUI PEUT ATTAQUER ?

Les Combattants au Contact d'un Combattant de l'Unité adverse ciblée peuvent Attaquer avec tous leurs dés, c'est-à-dire à pleine Puissance (cf. p. 10).

Les Combattants au Contact d'un Combattant Allié qui est lui-même au Contact d'un Combattant de l'Unité adverse ciblée sont **en Soutien**. Ils effectuent des Attaques, mais avec Puissance = 1. Les autres Combattants n'effectuent pas d'Attaques.

## RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Les Attaques des Combattants d'une même Unité sont réalisées en même temps et donc les dés sont tous lancés ensemble.

La résolution d'une Attaque se déroule en trois étapes.

### ÉTAPE 1 : JET D'ATTAQUE

Le joueur qui résout l'Attaque lance autant de D10 que la valeur de Puissance ⚔ de chaque Combattant qui Attaque. (Puissance des Combattants en Soutien : 1).

Le Seuil de difficulté du Jet d'Attaque est déterminé grâce au Tableau des Actions :

• **Valeur d'Action** : Corps-à-Corps 🗡 du Combattant qui Attaque.

• **Valeur d'Opposition** : Corps-à-Corps 🗡 du Meneur de l'Unité adverse ciblée.

Le joueur peut relancer un D10 par Combattant Allié appartenant à une autre Unité Alliée au Contact de l'Unité adverse ciblée. Chaque Réussite au Jet d'Attaque est une Touche.

### ÉTAPE 2 : JET DE BLESSURES

Le joueur qui résout l'Attaque lance un nombre de D10 correspondant au nombre de Touches obtenues lors du Jet d'Attaque.

Le Seuil de difficulté du Jet de Blessures est déterminé grâce au Tableau des Actions :

• **Valeur d'Action** : Force 🦊 du Combattant qui Attaque.

• **Valeur d'Opposition** : Résistance 🛡 du Meneur de l'Unité adverse ciblée.

Chaque Réussite au Jet de Blessures inflige une Blessure à l'Unité adverse ciblée.

### ÉTAPE 3 : RETRAIT DES PERTES

Le joueur dont l'Unité subit l'Attaque retire les éventuelles Pertes (cf. p. 11).

## DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU COMBAT

À la fin du Combat, les joueurs déterminent la Valeur d'Avantage des Unités ayant combattu grâce aux critères suivants :

• L'Unité est Active et vient d'effectuer une Action de Charge : + 1

• L'Unité est celle qui a infligé le plus de Blessures : + 1

• L'effectif de l'Unité (en nombre de figurines) est plus élevé que la somme des effectifs de toutes les Unités adverses avec lesquelles elle est Engagée : + 1

• L'Unité possède moins de pions Tension que chaque Unité adverse avec laquelle elle est Engagée : + 1

L'Unité ayant la Valeur d'Avantage la plus élevée est le vainqueur du Combat. L'autre Unité est vaincue et effectue un Jet de Moral (cf. p. 20). En cas d'égalité, les deux Unités sont considérées comme vainqueurs.



# LE TIR

## CONDITIONS DE TIR

- L'Unité adverse prise pour cible d'un Tir :
- Doit être dans la Ligne de Vue (dégagée ou partielle) du Meneur de l'Unité Active. Si le Meneur est au Contact d'un Décor qui pourrait constituer un Obstacle, ce dernier n'est pas considéré comme un Obstacle.
  - La distance entre ces deux Unités doit être inférieure ou égale à la portée de l'arme de Tir employée. Rappel : les distances entre deux Unités sont mesurées de Meneur à Meneur.
  - Ne doit pas être Engagée.

## JET DE MORAL

- L'Unité vaincue résout un Jet de Moral grâce au Tableau des Actions :
- **Valeur d'Action** : Volonté  du Meneur.
  - **Valeur d'Opposition** : Valeur d'Avantage du vainqueur - Valeur d'Avantage du vaincu.

Les effets du Jet de Moral sont décrits p. 21.

## REFORMATION

- Le vainqueur du Combat peut reformer son Unité.
- Si l'Unité perdante est toujours sur le Champ de Bataille, les Combattants non-Engagés de l'Unité du vainqueur se déplacent gratuitement de leur distance de Marche  pour tenter d'arriver au Contact d'un maximum de Combattants de l'Unité perdante.
  - Si l'Unité perdante n'est plus sur le Champ de Bataille, tous les survivants de l'Unité gagnante, à l'**exception du Meneur**, peuvent se déplacer de leur distance de Marche. Cette Marche ne permet pas d'arriver au Contact d'une Unité adverse.

Arme de Tir	Portée max		Saturation	Spécial
Arbalète	80 cm	4	2	Un seul Tir par Activation.
Arbalète lourde	100 cm	4	2	Un seul Tir par Activation. L'Unité ciblée perd l'usage des Compétences Parade et Parade Experte jusqu'à la fin du Tir.
Arbalète à répétition	60 cm	3	2	
Arc	50 cm	3	3	
Javelots	20 cm	Force du Combattant	1	
Rocs	30 cm	Force du Combattant	4	

Les Combattants d'une Unité qui tire n'ont pas besoin d'avoir une Ligne de Vue valide, sauf le Meneur. Si ce dernier possède une Ligne de Vue sur au moins un Combattant de l'Unité cible, le Tir peut toucher tous les Combattants de l'Unité ciblée.



## RÉSOLUTION D'UN TIR

Les Tirs des Combattants d'une même Unité sont réalisés en même temps. Les dés sont tous lancés ensemble. La résolution d'un Tir se déroule en trois étapes.

### ÉTAPE 1 : JET DE TIR

Le joueur qui résout le Tir lance autant de D10 que la valeur de Puissance  $\blacklozenge$  de chaque Combattant de l'Unité qui tire. Le Seuil de difficulté du Jet de Tir est déterminé grâce au Tableau des Actions.

- **Valeur d'Action** : Visée  $\text{D}$  du Combattant qui Tire.
- **Valeur d'Opposition** : La Valeur d'Opposition est déterminée par la somme des facteurs suivants.

- Par tranche même incomplète de 10 cm entre l'Unité Active et l'Unité adverse ciblée : + 1
  - Par pion Tension possédé par l'Unité Active : + 1
  - Par Obstacle dans la Ligne de Vue du Meneur de l'Unité Active : + 1
- Chaque Réussite au Jet de Tir est une Touche.

### ÉTAPE 2 : JET DE BLESSURES

Le joueur qui résout le Tir lance un nombre de D10 correspondant au nombre de Touches obtenues lors du Jet de Tir. Le Seuil de difficulté du Jet de Blessures est déterminé grâce au Tableau des Actions :

- **Valeur d'Action** : Force  $\blackleftarrow$  des armes de Tir.
- **Valeur d'Opposition** : Résistance  $\blackheartsuit$  du Meneur de l'Unité adverse ciblée.

Chaque Réussite au Jet de Blessure inflige une Blessure à l'Unité adverse ciblée.

### ÉTAPE 3 : RETRAIT DES PERTES

Le joueur dont l'Unité subit l'Attaque retire les éventuelles Pertes (cf. p. 11).

## JET DE MORAL

L'Unité adverse ciblée est soumise à un Jet de Moral si elle a subi au moins une Perte. Le Jet est réalisé grâce au Tableau des Actions :

- **Valeur d'Action** : Volonté  $\blackspade$  du Meneur.
- **Valeur d'Opposition** : Saturation des armes de Tir utilisées.

# LE MORAL

Les Jets de Moral servent à déterminer si les belligérants conservent leur sang-froid en cas de difficulté.

Le joueur consulte le Tableau des Actions pour déterminer le Seuil de difficulté :

- **Valeur d'Action** : Volonté  $\blackspade$  du Meneur.
  - **Valeur d'Opposition** : Selon l'origine du Jet de Moral.
- Le joueur jette 2D10 pour le Jet. Il ajoute 1D10 par tranche complète de cinq Combattants encore présents dans l'Unité.

Le nombre de Réussites du Jet de Moral conditionne la réaction de l'Unité.

- **0 Réussite** : L'Unité se disperse. Elle est retirée du Champ de Bataille. Ses combattants comptent comme des Pertes.
- **1 Réussite** : L'Unité est déstabilisée et gagne un pion Tension. Son Activation se termine si elle est Active.
- **2 Réussites** : L'Unité doute. Si elle est Active, son Activation s'achève.
- **3 Réussites et plus** : Le moral de l'Unité est intact. Aucun effet.



# LA MAGIE

Les Combattants dotés de la Compétence Magicien [X] (cf. p. 27) sont des Magiciens. [X] correspond au niveau du Magicien.

## SOURCES MAGIQUES ET MANA

Pour lancer ses Sortilèges, un Magicien puise le Mana dans les Sources : les Vortex ou les Maelstroms.

### LES VORTEX

Un Vortex produit 3 Mana de l'Élément dont il est issu (Air, Eau, Feu ou Terre) à chaque fois qu'un Magicien lance un Sortilège.

### LES MAELSTROMS

Les Maelstroms fournissent n'importe quel Élément de Mana en quantité illimitée.

## CHOISIR SES SORTILÈGES

La Compétence Magicien [X] est associée à un ou plusieurs Domaines de Magie. Juste après le Déploiement de son Armée, le joueur sélectionne pour chacun de ses Magiciens un nombre de cartes Sortilège égal à son niveau et parmi les Domaines qu'il maîtrise.

Domaine de magie	Nom du sortilège	Coût du sortilège
Solaire	MIRAGE	3
<p>Une Unité alliée désignée, libre et à Portée est retirée du champ de bataille, puis redéployée au début de votre prochaine Phase d'État-major.</p> <p><b>1-2 Réussites</b> Portée : 20 cm. L'Unité est redéployée au contact d'un bord de table de votre choix, dans votre moitié de champ de bataille.</p> <p><b>3-4 Réussites</b> Portée : 25 cm. L'Unité est redéployée au contact d'un bord de table de votre choix.</p> <p><b>5+ Réussites</b> Portée : 30 cm. L'Unité est immédiatement redéployée à Portée 30 cm du Magicien et à au moins 5 cm de tout combattant ennemi.</p>		
	Effets associés	Nombre de réussites



## LANCER UN SORTILÈGE

Lancer un Sortilège se déroule dans l'ordre des étapes suivantes.

### ÉTAPE 1 : CHOIX DU SORTILÈGE

Le joueur choisit un Sortilège qui répond aux conditions suivantes :

- Le Sortilège à lancer a été attribué au Magicien.
- Le Sortilège à lancer n'a pas encore été utilisé lors de cette Activation.
- La cible désignée se trouve à Portée du Sortilège (si ce dernier possède une Portée) et respecte les conditions indiquées sur la carte du Sortilège.

### ÉTAPE 2 : CHOIX DES SOURCES DE MANA

Le joueur désigne des Sources de Mana (Vortex ou Maelstrom) qui peuvent fournir le Mana requis (nombre maximum de Sources = niveau du Magicien).

Les pions Mana correspondants au coût du Sortilège sont retirés des Vortex désignés. Il est possible de convertir 2 Manas d'un type pour 1 au choix.

Choisir un Maelstrom règle immédiatement le coût du Sortilège en Mana.

### ÉTAPE 3 : RENFORCER LE LANCEMENT DU SORTILÈGE

Une fois le coût de Sortilège payé, le Magicien peut dépenser des pions de Mana restants sur les Sources pour accroître ses chances de réussite.

Les Maelstroms fournissent 9 pions Mana maximum.

### ÉTAPE 4 : JET DE SORTILÈGE

Le joueur consulte le Tableau des Actions pour déterminer le Seuil de difficulté du Jet de Sortilège :

- **Valeur d'Action** : Niveau du Magicien.
- **Valeur d'Opposition** : Déterminée par la somme des facteurs suivants :

- Par tranche même incomplète de 10cm entre le Magicien et la Source (Vortex ou Maelstrom) choisie la plus éloignée : + 1
- Par Source supplémentaire au-delà de la première : + 1

Le joueur lance alors 1D10, et ajoute 1D10 pour chaque Mana dépensé pour Renforcer le Sortilège.

Le lancement du Sortilège échoue si aucune Réussite n'est obtenue.

Sinon le Sortilège est lancé avec succès et son effet correspond au nombre de Réussites obtenu (un effet de niveau inférieur peut être choisi).

### EFFET CATAclySMIQUE DES MAELSTROMS

Si un Maelstrom est utilisé, le joueur compte le nombre de « 1 » obtenus.

Le joueur applique l'Effet Cataclysmique correspondant, et tous les Effets de niveau inférieur, avant la résolution des effets du Sortilège.

Nombre de [1]	Effet cataclysmique
1	L'Unité du Magicien gagne immédiatement un pion Tension.
2	L'Unité du Magicien subit une Blessure. Si cela induit le retrait du Magicien, le lancement du Sortilège échoue.
3	Le lancement du Sortilège échoue et l'Activation du Magicien s'achève.
4 ou plus	L'Unité du Magicien subit 2D10 Touches (Force 3) comme s'il s'agissait d'un Tir (Saturation 3).

# INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE



## INVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

L'Action Invocation Élémentaire se déroule dans l'ordre suivant.

- 1 Le joueur choisit une Source de Magie (Vortex ou Maelstrom) située à 20 cm ou moins de l'Éveillé.
- 2 Le joueur choisit le type d'Élémentaire à invoquer qui définit le coût de l'Invocation.
  - Un **Héraut Élémentaire** : 1 ST.
  - Un **Seigneur Élémentaire** : 3 ST. Le pion du Vortex (PAS les Maelstroms) choisi est retourné sur sa face « Épuisée ». Jusqu'à la fin de la partie, le Vortex ne permet plus l'invocation d'un élémentaire (mais son Mana peut toujours alimenter des Sortilèges).
- 3 Le joueur lance 2D10 avec un Seuil de 7+. Si la Source choisie est un Vortex inoccupé par un Élémentaire (PAS un Maelstrom), le joueur peut ajouter autant de D10 supplémentaires qu'il le désire (avant de lancer les dés) en contrepartie d'1 ST par D10 ajouté.
- 4 Si le joueur obtient au moins une Réussite, l'Élémentaire invoqué est issu du même Élément que le Vortex choisi. S'il s'agit d'un Maelstrom, le joueur jette 1D10 et consulte la table suivante pour connaître son Élément.

D10	Élémentaire invoqué
1	+ 1 ST. Le joueur jette un nouveau D10 sur cette table.
2-3	Élémentaire d'Air
4-5	Élémentaire d'Eau
6-7	Élémentaire de Feu
8-9	Élémentaire de Terre
10	Le joueur choisit l'Élément.

La figurine de l'Élémentaire invoqué est posée sur la Source désignée, et remplace tout Élémentaire qui pourrait déjà y être posé. L'Élémentaire forme une Unité à lui seul.

## LIEN ÉLÉMENTAIRE

L'élimination de l'Éveillé entraîne immédiatement l'élimination des Élémentaires qu'il a invoqués.

# LES COMPÉTENCES

Les règles associées aux Compétences ont la priorité sur les règles générales et s'appliquent si tous les Combattants d'une Unité en sont dotés.

## ACTION HÉROÏQUE

L'Unité peut ajouter de 1 à 5D10 au moment d'effectuer un Jet de Combat, de Tir ou de Sortilège. Chaque D10 ajouté de cette manière augmente le coût de l'Action de 1 ST.

## ALLONGE

L'Unité annule le Bonus de Charge (Initiative ⚡ + 1 et Combat **ID** + 1) de toute unité Adverse qui la Charge.

## ARTS MARTIAUX

Les Combattants de l'Unité ignorent les effets des Compétences Allonge, Coup Violent, Parade et Parade Experte des Unités Adverses avec lesquelles ils sont Engagés.

## ASSASSINAT

Cette Compétence fonctionne lorsque l'Unité réussit une Charge à l'encontre d'un Héros Adverse. Ce dernier perd l'usage des Compétences Blocage, Parade, Parade Experte et Sauvegarde jusqu'à la fin du Combat initié par la Charge.

## AUTORITÉ [X]

Les Unités Alliées situées à [X] cm ou moins de l'Unité bénéficient d'1D10 supplémentaire pour leurs Jets de Moral. Ce bonus est cumulatif si plusieurs Unités douées d'Autorité sont à distance.

## BERSERK

L'Unité obtient une Réussite supplémentaire à ses Jets de Moral. En outre, chaque pion Tension qui lui est attribué donne Puissance + 1 et Résistance -1 (avec un minimum de 0) à ses Combattants.

## BLOCAGE

L'Unité peut employer cette Compétence lors d'un Combat. Le Blocage se substitue à son Attaque, et est réalisé après le Jet d'Attaque de l'Unité Adverse. Le Jet d'Attaque est tout de même réalisé, mais chaque Réussite annule une Touche de l'Unité Adverse. Les bonus au Jet d'Attaque s'appliquent au Blocage.

## BRETTEUR

Les Échecs obtenus sur les Jets d'Attaque de l'Unité peuvent être relancé une fois. Le nouveau résultat annule le premier.

## CAMOUFLAGE

Les règles de Camouflage sont liées aux Décors. Elles sont détaillées dans le livre de règles de *Drakerys*.

## CHARGE BRUTALE

Les Combattants de l'Unité bénéficient de Puissance ⚡ + 1 lors du Combat qui suit chacune des Charges de l'Unité.

## CHARISME

Les Unités Alliées situées à 20 cm ou moins de l'Unité dotée de cette Compétence peuvent relancer une fois les Echecs de leurs Jets de Moral.

## COMMANDEMENT

À chaque fois que son camp joue une Phase d'État-Major, l'Unité peut donner l'un des ordres ci-dessous à une Unité Alliée non-Engagée située à 20cm ou moins d'elle.

- *En avant !* L'Unité bénéficiaire effectue immédiatement et gratuitement une Action de Marche.
- *Ils ne passent pas !* Le Moral de l'Unité reste intact (cf. p. 21) jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Cet effet se substitue à tous les Jets de Moral.
- *Reformez les rangs !* L'Unité bénéficiaire perd un pion Tension.

## COUP FATAL

Chaque Réussite Critique obtenue sur un Jet d'Attaque ou de Tir de l'Unité inflige automatiquement une Blessure qui se rajoute aux Blessures éventuellement obtenues suite au Jet de Blessures. Le Jet de Blessures est effectué en prenant donc en compte les Touches obtenues grâce aux Réussites Critiques.

## COUP VIOLENT

Les Unités Adverses perdent leurs Compétences de Parade et Parade Experte face aux Attaques et aux Tir d'une Unité composée de Combattants dotés de Coup Violent.

## CRI DE GUERRE [X]

Avant la résolution d'une Charge avec l'Unité, les Unités Adverses situées à 20 cm ou moins sont soumises à un Jet de Moral avec une Valeur d'Opposition égale à [X]. Si, suite au Jet de Moral, l'Unité ne peut plus désigner de cible valide pour son Action de Charge, l'Unité peut quand même se déplacer de sa distance de Charge. Le coût de l'Action n'est cependant pas modifié.

## DÉSENGAGEMENT

L'Unité peut effectuer des Actions de Marche lorsqu'elle est Engagée.

## DISCIPLINE

L'Unité bénéficie de 1D10 supplémentaire gratuit pour ses Jets de Moral.

## DIVINATION

A chaque fois que son camp joue une Phase d'État-Major, l'Unité peut dire une des prières suivantes :

- *Grâce !* Les pions Blessures d'une Unité Alliée désignée à 20cm ou moins sont ôtés.
- *Qu'ils soient maudits !* Le Pion d'Activation Adverse est avancé d'une case par Héros Adverse situé à 20 cm ou moins de l'Unité.
- *Sainte Fureur !* Une Unité Alliée désignée à 20 cm ou moins bénéficie de Berserk jusqu'à la fin du Tour de Jeu.

## EFFRAYANT



Les Combattants des Unités Adverses engagées avec l'Unité dotée de cette Compétence subissent Volonté -1. Les Unités dotées de cette Compétence y sont immunisées.

## ENCOMBRÉ

Le coût des Actions de Charge effectuées avec l'Unité est augmenté de 2 ST.

## GARDE

L'Unité peut effectuer des Charges Combinées (cf. p. 18). Elle peut aussi protéger un Combattant doté de la Compétence Sauvegarde (cf. p. 27).

## HARCÈLEMENT

Une Unité dotée de la Compétence Harcèlement peut réaliser un Tir de Harcèlement lorsqu'elle résout une Charge, ou qu'elle est la cible d'une Charge (ou Charge Combinée). Le Tir de Harcèlement prend pour cible l'Unité Adverse impliquée dans la Charge.

Si les deux Unités concernées possèdent Harcèlement, leurs Tirs de Harcèlement sont résolus simultanément.

**Le Tir de Harcèlement n'est pas affecté par les effets de jeu qui modifient le Tir.**

### RÉSOLUTION D'UN TIR DE HARCÈLEMENT

Les Tirs de Harcèlement réalisés par des Combattants d'une même Unité sont résolus en même temps et donc les dés sont tous lancés ensemble. La résolution d'un Tir de Harcèlement se déroule en trois étapes.

#### ETAPE 1 : JET DE TIR DE HARCÈLEMENT

Le joueur qui résout le Tir lance 1D10 par Combattant qui Tire.

Le Seuil de difficulté du Jet de Tir est déterminé grâce au Tableau des Actions.

- **Valeur d'Action** : Visée  du Combattant qui Tire.
- **Valeur d'Opposition** : Initiative  du Meneur de l'Unité Adverse ciblée. Chaque pion Tension possédé par l'Unité qui effectue le Tir de Harcèlement augmente la Valeur d'Opposition de 1 point.

Chaque Réussite au Jet de Tir de Harcèlement est une **Touche**.

#### ETAPE 2 : JET DE BLESSURES

Le joueur qui résout le Tir lance un nombre de D10 correspondant au nombre de Touches.

Le Seuil est déterminé grâce au Tableau des Actions :

- **Valeur d'Action** : Force  des armes de Tir.
- **Valeur d'Opposition** : Résistance  du Meneur de l'Unité Adverse ciblée.

Chaque Réussite au Jet de Blessure inflige une **Blessure** à l'Unité Adverse ciblée.

#### ETAPE 3 : RETRAIT DES PERTES

Le joueur dont l'Unité subit l'Attaque retire les éventuelles Pertes (cf. p. 11). Ensuite, l'Unité qui a réalisé le Tir de Harcèlement reçoit un pion Tension.

Si une Unité est anéantie par le Tir de Harcèlement, le Combat initié par la Charge est annulé (le gagnant a droit à une Reformation).

Un Tir de Harcèlement n'entraîne pas de Jet de Moral.



### INFILTRATION

L'Unité peut être Déployée partout sur le Champ de Bataille, en dehors de la Zone de Déploiement Adverse.

### MAGICIEN [X]

L'Unité peut lancer des Sortilèges (cf. p. 22).

### NÉGATION

Les Sources de Magie (Nexus et Maelstroms) situés à 10cm ou moins de l'Unité ne peuvent pas être désignés pour lancer de Sortilèges.

### PARADE

Les Réussites Critiques aux Jets de Blessures (Combat ou Tir) infligés à l'Unité dotée de cette Compétence comptent comme des Réussites normales. Elles ne génèrent pas de D10 supplémentaires.

### PARADE EXPERTE

Les Réussites Critiques aux Jets de Blessures (Combat ou Tir) infligés à l'Unité dotée de cette Compétence comptent comme des Echecs.

### PUISSANCE ÉLÉMENTAIRE

L'Unité bénéficie d'un bonus tant qu'elle se trouve à 10cm ou moins d'un Vortex. Tous les bonus sont acquis s'il s'agit d'un Maelstrom.

- Vortex de Feu : Puissance  + 1
- Vortex d'Air : Initiative  + 1
- Vortex de Terre : Résistance  + 1
- Vortex d'Eau : Volonté  + 1

### SAUVEGARDE

1D10 est lancé par Blessure reçue (et non annulée) que reçoit l'Unité.

- Chaque dé indiquant un « 10 » annule automatiquement une Blessure.
- Chaque dé indiquant un résultat compris entre « 6 » et « 9 » permet de transmettre une Blessure à une Unité Alliée dotée de Garde. Pour bénéficier de cette sauvegarde conditionnelle, l'Unité doit respecter la cohésion de l'Unité Garde (2,5cm ou moins d'un combattant, 10cm ou moins du Meneur).

### SACRIFICE [X]

L'Unité peut utiliser cette Compétence en remplacement d'une Action d'Attaque. Les Combattants de l'Unité sont sacrifiés, retiré du Champ de Bataille et comptés comme Pertes. En contrepartie, chaque Combattant de l'Unité Adverse ciblée par l'Attaque subit 1 Touche dont la Force est égale à la valeur [X], comme s'il s'agissait d'un Tir (Saturation [X]).

### SOURCE DE X/[Y]

Le Meneur de l'Unité est considéré comme un Vortex de l'Élément indiqué en [X], qui fournit jusqu'à la valeur [Y] en pions Mana.

### TIRAILLEURS

La Valeur d'Opposition des Tirs qui prend l'Unité pour cible est augmentée de 1. D'autre part, l'Unité ne bénéficie pas des bonus de Charge.

### TIREUR/X

L'Unité peut effectuer des Tirs (cf. p. 20). Le mot-clé indiqué en [X] indique l'arme utilisée.

### TIR MULTIPLE

Les Tirs effectués avec l'Unité bénéficient de Puissance  + 2.

### TIR RAPIDE

Les Tirs effectués avec l'Unité coûtent 1 ST de moins (avec un minimum de 1).

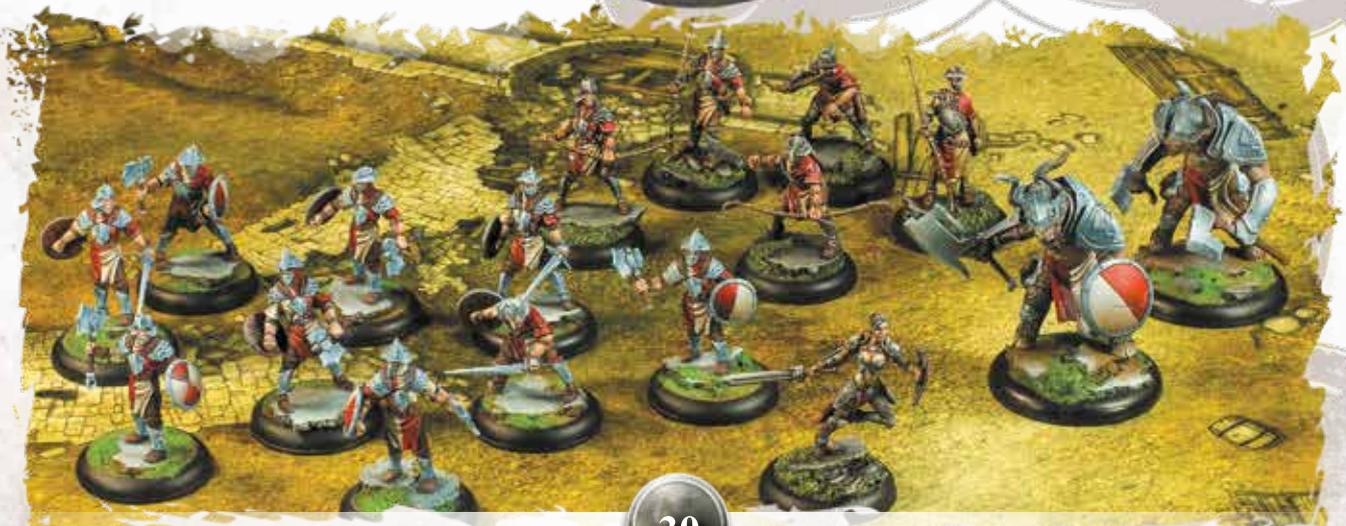
### VOL

L'Unité peut traverser librement les autres figurines et Décors sur le Champ de Bataille.





# TABLEAUX DE RECRUTEMENT





## ELFES LE ROYAUME D'AVAREN

Nom	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté
Minvis	1 / 100 / 1	-	-
Salik	1 / 160 / 2	-	-
Zandarai	1 / 150 / 2	-	-
Aspic	1 / 200 / 3	-	-
Archers	6 / 100 / 1	9 / 140 / 2	12 / 210 / 2
Corbeaux	6 / 80 / 0	9 / 120 / 0	12 / 160 / 1
Scouts	6 / 50 / 0	12 / 110 / 0	18 / 175 / 1
Bloqueurs	4 / 100 / 1	8 / 200 / 2	12 / 300 / 3
Chasseurs de Crânes	2 / 220 / 2	4 / 450 / 3	-
Fléaux de Sang	4 / 140 / 1	6 / 210 / 1	8 / 280 / 2
Coureur du Vide	3 / 135 / 1	6 / 275 / 2	9 / 410 / 4
Esclaves	3 / 85 / 1	-	-
Maîtres des Batailles	3 / 125 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 2



## HUMAINS L'EMPIRE D'IROSIA

Nom	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté
Celeste	1 / 130 / 1	-	-
Eorann	1 / 100 / 2	-	-
Karya	1 / 90 / 2	-	-
Questeur Kalirus	1 / 150 / 3	-	-
Archers	5 / 80 / 0	10 / 160 / 1	-
Conscrits	5 / 35 / 0	10 / 80 / 0	15 / 125 / 0
Lanciers	5 / 50 / 0	10 / 110 / 0	15 / 175 / 1
Berserkers	2 / 180 / 2	3 / 270 / 3	4 / 360 / 3
Bourreaux	2 / 110 / 1	3 / 175 / 2	4 / 230 / 2
Casseurs	2 / 150 / 2	3 / 230 / 3	4 / 310 / 4
Chevaliers de l'Ordre du Dragon	2 / 220 / 2	4 / 450 / 4	-
Gardes d'Honneur	2 / 90 / 1	4 / 190 / 2	6 / 300 / 3
Guerriers-Mages	1 / 150 / 1	2 / 305 / 2	-



## NAINS LA CASTE AURIUM

Nom	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté
Banrim	1 / 220 / 3	-	-
Duc Amdir	1 / 170 / 2	-	-
Noctis	1 / 130 / 1	-	-
Arbalétriers	6 / 100 / 1	9 / 150 / 2	12 / 200 / 2
Lanciers	6 / 100 / 0	9 / 150 / 0	12 / 200 / 1
Soldats	6 / 80 / 0	9 / 125 / 1	12 / 160 / 2
Bourreaux	3 / 250 / 2	6 / 500 / 3	-
Gardiens du Trésor	6 / 150 / 2	9 / 225 / 2	12 / 300 / 3
Infernos	6 / 160 / 2	9 / 250 / 2	12 / 320 / 3



## ORQUES LE ROYAUME D'ASHRAL

Nom	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté	Taille / PA / Rareté
Bekha	1 / 75 / 1	-	-
Induna	1 / 110 / 2	-	-
Sakhil	1 / 150 / 2	-	-
Ragnor	1 / 250 / 3	-	-
Francs-Tireurs	4 / 50 / 1	6 / 75 / 1	12 / 130 / 1
Guerriers	4 / 50 / 0	6 / 75 / 0	12 / 160 / 0
SangTraqueurs	4 / 75 / 0	6 / 120 / 1	12 / 240 / 1
Brutes	3 / 140 / 1	6 / 300 / 2	9 / 450 / 4
Défenseurs	3 / 100 / 1	6 / 200 / 2	9 / 300 / 3
Lance-Rocs	3 / 120 / 1	6 / 250 / 2	9 / 375 / 3
Champions des Anciens	1 / 140 / 1	2 / 300 / 3	-
Chasseurs de Dragons	1 / 100 / 1	2 / 200 / 2	-
Fléaux	1 / 75 / 1	2 / 150 / 2	3 / 300 / 3



## COMBATTANTS DU MAELSTROM

Nom	Taille / PA / Rareté	Capacité spéciales
Isha	1 / 250 / 3	<p>Absorption Élémentaire : Cette Compétence peut être utilisée plusieurs fois par Activation d'Isha. Le Vortex de Feu ou de Terre à 10 cm ou moins d'Isha est détruit et retiré du Champ de Bataille. En contrepartie, Isha est soignée de 2 Blessures.</p> <p>Déplacement Élémentaire : Isha peut achever ses Actions de Déplacement à l'intérieur d'un Vortex de Feu ou de Terre inoccupé. Elle peut dans ce cas être déplacée immédiatement et gratuitement à l'intérieur de n'importe quel autre Vortex de Feu ou de Terre inoccupé.</p>
Maëlan	1 / 250 / 3	<p>Absorption Élémentaire : Cette Compétence peut être utilisée plusieurs fois par Activation de Maëlan. Le Vortex d'air ou d'Eau à 10cm ou moins de Maëlan est détruit et retiré du Champ de Bataille. En contrepartie, Maëlan est soignée de 2 Blessures.</p> <p>Déplacement Élémentaire : Maëlan peut achever ses Actions de Déplacement à l'intérieur d'un Vortex de d'Air ou d'Eau inoccupé. Elle peut dans ce cas être déplacée immédiatement et gratuitement à l'intérieur de n'importe quel autre Vortex d'Air ou d'Eau inoccupé.</p>
Héraut de l'Air	-	Zéphyr : Au début d'une de ses Phases d'État-Major, le joueur qui contrôle l'Élémentaire peut désigner une Unité de son Armée située à 20 cm ou moins de ce dernier. L'Unité désignée bénéficie de Actions + 1 jusqu'à la fin de sa prochaine Activation.
Héraut de l'Eau	-	Réflexes : Les Combattants des Unités Alliées situées à 20 cm ou moins de l'Élémentaire bénéficient de Initiative + 2.
Héraut de la Terre	-	Solidité du roc : Les Combattants des Unités Alliées situées à 20 cm ou moins de l'Élémentaire bénéficient de Résistance + 1.
Héraut du Feu	-	Réflexes : Les Combattants des Unités Alliées situées à 20 cm ou moins de l'Élémentaire bénéficient de Initiative + 2.
Dragon	1 / 400 / 5	-
Seigneur de l'Air	-	<p>Ouragan : L'usage de cette Compétence peut être déclaré au terme d'une Activation du Seigneur de l'Air. Le joueur choisit un des effets suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une Unité située à 20 cm ou moins du Seigneur de l'Air gagne 3 Marqueurs Tensions.</li> <li>• Toutes les Unités à 10cm ou moins du Seigneur de l'Air gagnent un Marqueur Tension. Une fois l'effet résolu, le Seigneur de l'Air est retiré du Champ de Bataille comme une Perte.</li> </ul>
Seigneur de l'Eau	-	Engloutissement : L'usage de cette Compétence peut être déclaré au terme d'une Activation du Seigneur de l'Eau. Une Unité Adverse désignée et située à 20 cm ou moins du Seigneur de l'Eau subit [X] Touches de Force 3. [X] est égal à l'effectif de l'Unité. Une fois l'effet résolu, le Seigneur du Feu est retiré du Champ de Bataille comme une Perte.
Seigneur du Feu	-	Brasier : L'usage de cette Compétence peut être déclaré au terme d'une Activation du Seigneur du Feu. Chaque Unité au Contact du Seigneur du Feu subit 3 Touches de Force 8 comme s'il s'agissait d'un Tir (Saturation 2). Une fois l'effet résolu, le Seigneur du Feu est retiré du Champ de Bataille comme une Perte.
Seigneur de la Terre	-	<p>Faïlle : L'usage de cette Compétence peut être déclaré au terme d'une Activation du Seigneur de la Terre. Le joueur désigne une Unité Adverse située à 20 cm ou moins du Seigneur de la Terre. Un Jet est résolu sur le Tableau des Actions avec un nombre de D10 égal à la Caractéristique Action de l'Unité désignée.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur d'Action : Initiative de l'Unité désignée.</li> <li>• Valeur d'Opposition : 2</li> </ul> <p>Le nombre de Réussites conditionne le résultat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0 : L'Unité désignée est retirée du Champ de Bataille et compte comme une Perte.</li> <li>1 : La moitié des Combattants de l'Unité (arrondi à l'inférieur) est retirée du Champ de Bataille. Ils comptent comme des pertes.</li> <li>2 ou + : Aucun effet. Une fois l'effet résolu, le Seigneur de la Terre est retiré du Champ de Bataille comme une Perte.</li> </ul>



## MERCENAIRES

Nom	Taille / PA / Rareté	Capacité spéciales
Bastion	1 / 170 / 2	<p>Armes Expérimentales : Lorsque Bastion est recruté dans une Armée, vous pouvez attribuer des armes de la liste suivante à une Unité d'Infanterie Alliée de votre choix (hors Héros) ou à Bastion. Le Coût de l'arme pour chaque Combattant de l'Unité ciblée est indiqué entre parenthèses et s'ajoute à la Valeur de l'Armée. Une même Unité ne peut recevoir qu'une seule Arme Expérimentale.</p> <p>Arme lourde enchantée (10 PA / Combattant) : Lorsque l'Unité porteuse d'une telle arme effectue une Attaque, la Résistance des Combattants Adverses devient égale à 3. De plus l'Unité bénéficie de la Compétence Coup Fatal contre les Unités composées d'élémentaires.</p> <p>Mécanisme de rechargement (5 PA / Combattant) : Si les Combattants de l'Unité possèdent des Arbalètes, ils gagnent la Compétence Tir Rapide.</p> <p>Armure enchantée (5 PA / Combattant) : Les Combattants de l'Unité ne peuvent pas subir de Blessures ayant pour origine un élémentaire de Feu ou de Terre, ou un Sortilège qui coûte des Manas de Feu ou de Terre.</p>
Fantöm	1 / 120 / 2	-
Fir the Free	1 / 25 / 1	-
Kae	1 / 100 / 2	-
Lorn	1 / 190 / 3	<p>Incarnation : Une fois par partie, lorsque Lorn invoque un Seigneur Élémentaire, vous pouvez choisir d'invoquer à la place l'Incarnation de Lorn. Cela met fin à l'Activation de Lorn et il ne pourra plus être activé tant que l'Incarnation de Lorn est sur le Champ de Bataille. Vous pouvez choisir à tout moment de retirer l'Incarnation de Lorn du Champ de Bataille. Il ne peut y avoir qu'une seule Incarnation de Lorn sur le Champ de Bataille.</p>
Ward	1 / 25 / 0	<p>Lien Spirituel : Vous ne pouvez pas recruter Ward dans une armée sauf si Lorn est également recruté dans cette Armée. Il forme une unité à lui seul. Une fois par partie, lors de l'Activation de Ward, vous pouvez échanger gratuitement la position de Lorn et de Ward s'ils sont Libres.</p>
Valira	1 / 225 / 3	-



# C RÉDITS

**Idée originale – Directeur Artistique :** Mohamed AIT-MEHDI

**Production exécutive :** Cédric LITTARDI (YNNIS)

**Responsable d'édition :** Sébastien CÉLERIN (STORYLINE CONSULTING) et Nicolas RAOULT

**Conception des règles :** Pierre JOANNE et Nicolas RAOULT

**Conception de l'univers :** Nicolas RAOULT

**Illustrations :** Bertrand BENOIT, Remy BOSTAL, Sylvain GUINEBAUD, Sébastien LAMIRAND, Stéphane LOUIS, Florent MAUDOUX, Loïc MUZY, Pascal QUIDAULT, Jérôme RENEAUME, Olivier TROCKLÉ.

**Infographie :** Mélanie « Maelstrom Angel » MARLIER, Din, Diane Maatouk

**Sculpture :** Mohamed AIT-MEHDI, Jean-Marc BRISSET, Stéphane CAMOSSETTO, Allan CARRASCO, Axel DE CHARETTE, Louis DESBORDES, Christian HARDY, Gauthier GIROUD.

**Peinture :** Mohamed AIT-MEHDI, Sébastien LAVIGNE, Quentin JORAND.

**Test :** Mohamed AIT-MEHDI, Vincent CARASSE, Christophe CATOIRE, Yohan CORBELLI, Frédéric MAENDLY, Guillaume MONNOT, Yohan MONNOT, Benoît PISANI, Malik QUADRY, Matthieu RENOULT, Tanguy REXNET.

Don't Panic Games tient à remercier chaleureusement Alicia « Dark Mother » BOISBELAUD, Julien MONVOISIN, Lucie QUEFFELEC, Thomas SIQUEIRA et Nicolas RAOULT.

**Traduction :** Sylvain BROCHE.

Nous remercions également tous ceux qui ont apporté des pierres à l'édifice de Drakerys et dont nous n'avons pas eu la place de mettre les noms ici, y compris ceux qui nous ont soutenus pendant la phase intense de création

© 2016 Don't Panic Games, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. *Drakerys*, Don't Panic Games et les logos correspondants sont des marques déposées de Don't Panic Games. Photographies et illustrations non contractuelles.

Fabriqué en Chine.  
1<sup>re</sup> édition : 01/2016



# AIDE DE JEU

## Les Actions

**Marche (1 ST) :** L'Unité se déplace (Valeur de Marche).

**Attaque (1 ST) :** L'Unité attaque une Unité Adverse à son contact.

**Charge (3 ST) :** L'Unité Charge puis Attaque une Unité Adverse. Bonus pour le combat : + 1 Initiative et + 1 Corps-à-Corps.

**Charge Combinée (5 ST) :** Un Héros Charge et Combat en emmenant avec lui une Unité Alliée dotée de Garde. Bonus pour le combat : + 1 Initiative et + 1 Corps-à-Corps. L'Unité Garde ne combat pas mais apporte des bonus.

**Tir (1 ST) :** L'Unité effectue un Tir contre une Cible à Portée et dans la Ligne de Vue.

**Magie (1 ST) :** Le Meneur de l'Unité lance un Sortilège.

**Invocation d'Elémentaire (1 ou 3 ST) :** Le Meneur de l'Unité invoque un Combattant Élémentaire :

- Héraut Élémentaire : 1 ST
- Seigneur Élémentaire : 3 ST

## Phase d'État-Major

Se déclenche quand le pion d'Activation du Joueur passe sur la case « START ». Le Joueur retire alors un pion Tension à chacune de ses Unités.

## Action table

• Valeur d'Action -Valeur d'Opposition

-4 ou moins	-3	-2	-1	0	1	2	3	4 ou plus
10	9	8	7	6	5	4	3	2

## Effet du Jet de Moral

- **0 Réussite :** L'Unité se disperse. Elle est retirée du Champ de Bataille. Ses membres comptent comme des Pertes.
- **1 Réussite :** L'Unité est déstabilisée et gagne un pion Tension. Si elle est l'Unité Active, son Activation s'achève immédiatement.
- **2 Réussites :** L'Unité doute. Si elle est l'Unité Active, son Activation s'achève immédiatement.
- **3 Réussites et plus :** Le moral de l'Unité est intact. Aucun effet.

## Invocation d'Elémentaire

D10	Elémentaire invoqué
1	+ 1 ST. Le joueur jette un nouveau D10 sur cette table.
2-3	Élémentaire d'Air
4-5	Élémentaire d'Eau
6-7	Élémentaire de Feu
8-9	Élémentaire de Terre
10	Le joueur choisit l'Élément.

## Armes de tir

Arme de Tir	Portée max	Force	Saturation	Spécial
Arbalète	80 cm	4	2	Un seul Tir par Activation.
Arbalète lourde	100 cm	4	2	Un seul Tir par Activation. L'unité cible perd l'usage des Compétences Parade et Parade Experte jusqu'à la fin du Tir.
Arbalète à répétition	60 cm	3	2	
Arc	50 cm	3	3	
Javelots	20 cm	Force du Combattant	1	
Rocs	30 cm	Force du Combattant	4	

## Jets de D10

Jet	Nombre de D10	Valeur d'Action	Valeur d'Opposition	Spécial
Invocation Élémentaire	2D10 + 1D10 par ST dépensé en plus			Obtenir au moins un 7 ou plus
Jet d'Attaque	Somme des Puissance des Combattants	Corps-à-Corps	Corps-à-Corps adverse	
Jet de Blessures	Nombre de Touches obtenues après un Jet d'Attaque, de Tir ou autre.	Force	Résistance de la cible	
Jet de Moral	2D10 + 1D10 par 5 Combattants de l'unité	Volonté	<b>En combat</b> = différence de Valeur d'Avantage <b>Après un Tir</b> = Saturation de l'arme	1D10 supplémentaire par Unité Alliée ayant Autorité [X].
Jet de Sortilège	1D10 + 1D10 par Mana utilisé pour le Renforcement.	Niveau du Magicien	Distance avec la Source (tranche de 10 cm)	
Jet de Tir	Somme des Puissance des Combattants	Visée	Distance avec la cible (tranche de 10 cm)	

**Vous connaissez désormais les principales règles de Drakerys, et pouvez prendre part aux batailles de ce monde élémentaire avec fierté ! Lorsque vous serez à l'aise avec toutes les règles de ce livret, n'hésitez pas à plonger dans le Livre de Règles. Vous y découvrirez d'autres façons de remporter d'éclatantes victoires. Que le meilleur gagne !**