



Objectif

- Atteindre l'objectif défini dans le scénario choisi

Mise en place

- Construction du terrain + objets + glyphes
- Utilisation armée préétablie : 1^{er} joueur place son armée, puis l'autre
- Constitution de l'armée par recrutement (à tour de rôle)
 - Chaque joueur choisit une figurine et la place (zone de départ) : impossible d'avoir + de figurines que d'hex de départ
 - 2 joueurs : 1^{er} joueur 2 cartes, 2nd joueur 2 cartes, puis 1 carte à tour de rôle
 - > 2 joueurs : 1 carte chacun, puis arrivé au bout, changement de direction
- Joueur : 4 marqueurs d'ordre + marqueurs de blessures + dés

Déroulement général

- Compteur de round sur 1 (**1 round = 3 tours par joueur**)
- Résumé du round : marqueurs d'ordre → Dé d'initiative → Joueurs jouent leurs 3 ordres → Round + 1

Déroulement d'un tour

1. **Poser marqueurs d'ordre** à tour de rôle face cachée (1^{er} joueur au hasard) : plusieurs ordres sur même carte OK
2. **Dé d'initiative** : D20 → Le plus haut commence
3. **Jeu** : pour chaque marqueur de tour (révélé au fur et à mesure)

Déplacement : 1 ou plusieurs figurines de la carte (au choix)

Généralités

- Déplacement de chaque figurine ≤ valeur de déplacement
- Chaque hexagone = 1 déplacement

Montée

- Chaque niveau = + 1 déplacement
- Hauteur limite = hauteur de la carte armée

Descente

- 1 déplacement normal (il s'agit d'un saut)
- Chute : hauteur ≤ hauteur fig. → blessure possible : 1d combat
- Grosse chute : hauteur ≤ hauteur fig. + 10 → blessure possible : 3d de combats

Eau

- Descente dans l'eau = déplacement normal
- Arrêt si figurine entièrement dans l'eau
- Sortie de l'eau : déplacement +1 (niveau supérieur)

Traversée hexagone occupé

- Alliée : OK sauf si figurine engagée
- Adverse : non
- Ne pas terminer sur hexagone occupé

Figurines à 2 hexagones

- Déplacement par l'avant ou par l'arrière
- Une extrémité remplace l'autre
- Fin mouvement : socle sur même niveau d'élévation
- Arrêt dans l'eau lorsque les 2 hex de la figurine dans l'eau

Déplacement sur glyphe

- Arrêt déplacement
- Activation immédiate : pouvoir temporaire ou permanent

Particularités

- Surplomb : possible de passer dessous si taille réelle figurine OK
- Passage étroit : si figurine ne peut être déplacée (ex : la queue dépasse et bute contre un mur) : dépl. interdit

Engagement = déplacement adjacent à l'adversaire, exceptions :

- différence de niveau : socle ≥ hauteur fig. adverse = non engagé

Dégagement : l'attaquant lance 1 d combat → Pas de défense

- Contournement en étant engagé : OK

Attaque : 1 ou plusieurs figurines de la carte (au choix)

Généralités

- Nécessite ligne de vue dégagée (depuis point cible silhouette)
- Figurine adverse à distance ≤ valeur de portée (portée 1 = figurine adjacente uniquement)
 - Différence de niveau : ne compte pas dans la portée
- Chaque figurine ne peut attaquer qu'une fois
- Plusieurs figurines même carte peuvent attaquer même cible
- Figurine double : attaque possible d'1 côté ou de l'autre
- Engagement : 1 fig engagée ne peut attaquer que les fig engagées avec elle

Déroulement

- Attaquant : nb dés d'attaque = valeur attaque
- Défenseur : nb dés de défense = valeur défense
- Avantage hauteur = +1 dé (attaque ou défense)
 - Gros avantage : socle ≥ hauteur fig + 10 = +2 dés
- Chaque crâne doit être bloqué par un bouclier
- Attaque réussie = 1 blessure par crâne non bloqué
 - Figurine détruite si nb blessures = pts de vie
- Tenir compte des Pouvoirs spéciaux + Glyphes

Points particuliers

- Cartes uniques : une seule par joueur
- Cartes rares : plusieurs possibles par joueur (identifier les figs associées aux cartes)
- Cartes communes : plusieurs armées par joueur possible
 - 1 seule carte pour l'ensemble des figurines
 - Choix des figurines activées (limite = nb indiqué)

Fin de partie

- Suivant scénario
- Calcul score : Pts cartes armées restantes X nombre d'armées encore en vie (si plusieurs armées communes)

