



Règles générales

Avant propos

Nous tenons à remercier l'association Terra Ludis et tout particulièrement les organisateurs du GN La Horde - pour les emprunts à leur système - ainsi que toutes les personnes qui nous ont aidés tout au long de la préparation du GN (KruX, Nico...)

Présentation

« Fléaux » est un GN de bataille. Les différentes factions se retrouvent sur l'île du Cor Résonnant à chaque début de Cycle (5 ans) afin de s'affronter selon la volonté des Dieux. Le peuple vainqueur se voit épargné durant le cycle suivant tandis que les perdants subissent le courroux des Dieux. Ce courroux s'exprime par 12 fléaux infligés aux mortels au gré des humeurs divines. Gagner la Bataille du Cor résonnant est donc vital pour chaque peuple car subir durablement les Fléaux des Dieux signifie une extinction inévitable.

Concrètement, les 4 factions s'affrontent et une seule peut l'emporter. Toutes les actions réussies par les joueurs se concrétisent par des points marquées par leur faction : batailles, quêtes, défis, artefacts récupérés... Ces points sont comptabilisés au fil du GN et visualisés en jeu (le "Résonnants"). A l'issue du GN, la faction comptabilisant le plus de points est déclarée vainqueur. Mais attention les dieux sont mesquins. Ils n'ont pas oubliés la trahison originelle et s'emploient à la rappeler aux hommes. A la fin du GN, juste avant le constat final des points, un traître se dévoile dans chaque faction et accorde à une autre faction que la sienne les points qu'il a récolté durant la bataille. Jusqu'au dernier moment, la victoire peut changer de camp.

La structure du GN

Le GN est découpé en tours de jeu. L'île est découpée en territoires. A chaque territoire correspond un scénario. Réussir le scénario permet de prendre le contrôle du territoire pour sa faction.

Contrôler un territoire permet de bénéficier de l'avantage lié quand il existe (ressources, pouvoirs spécial etc...) et au minimum de s'emparer du ou des objets spéciaux s'y trouvant (artefact de fléau, reliques, parchemins...).

A chaque tour, les états-majors désignent un ou des territoires sur la carte et y affectent des effectifs. Puis les troupes affectées à chaque territoire se déplacent jusqu'au lieu de jeu (avec les arbitres). Le scénario est joué, les résultats sont enregistrés par les arbitres puis les joueurs rentrent au campement.

Les factions et les personnages

Chaque faction est représentée par 30 joueurs : 1 général, 2 commandants, 3 lieutenants, 24 hommes d'armes. Le général, les commandants et lieutenants forment l'état-major de la faction. Chaque homme d'arme est affecté par défaut à un peloton au début du GN. Il combat généralement avec ce peloton sauf si des modifications d'effectif sont apportées par l'état-major. Le lieutenant est un auxiliaire d'état-major qui peut selon les cas intégrer un peloton ou seconder un officier.
(Voir les règles générales pour le processus de création de personnage.)

Les arbitres

Plusieurs PNJs officient comme arbitres durant le GN. Leur rôle est de gérer les aspects hors-jeu des batailles. Ils ont notamment en charge la sécurité. Tout combat ou scène doit être immédiatement interrompue à leur demande (nous espérons bien sûr que cela n'arrivera pas). Ces personnages ont des rôles en jeu et tous les joueurs peuvent interagir avec eux normalement. Leur fonction d'arbitre est totalement transparente et intégrée à leur rôle. Ce sont pour la plupart des serviteurs des dieux présents sur l'île au début de la Bataille.

Le campement

Chaque faction dispose de son propre campement aux abords de la plage de la Venue à l'extrémité sud de l'île. Un campement de faction est composé de la tente de l'état-major, de la salle commune et des éventuelles tentes fournies par les joueurs.

Les campements de faction sont réparties sur le pourtour d'une immense clairière, à l'endroit exact où les hommes rencontrèrent pour la première fois les dieux. Au centre de cette clairière se trouvent le "Hall du destin", le "Résonant" et la "Mémoire perdue".

Le Hall du destin

Cette tente abrite une immense carte en relief représentant l'île de la venue. C'est sur cette carte que sont joués tous les aspects stratégiques du GN. La carte est découpée en territoires sur lesquelles sont symbolisés tous les éléments avec lesquelles les armées pourront interagir. : armée adverse, ressources, éléments topographiques (fort, temple etc...).

Le Résonant

Il s'agit d'une relique inamovible à travers laquelle les Dieux expriment leur satisfaction ou leur désapprobation à chaque peuple (voir Décompte des points de victoire).

La « Mémoire perdue »

De mémoire d'homme, cette stèle magique, recouverte de runes incompréhensibles, a toujours été présente au centre de l'île. Probablement posée là par les Dieux lors de la première bataille du Cor Résonnant, plus personne ne se souvient aujourd'hui de son utilité. Ce que les mystiques savent en revanche, c'est, qu'un jour, elle doit prendre une place majeure dans l'histoire des mortels.

Les concepts généraux

La vie et la mort

Chaque personnage commence le jeu avec des points de vie dépendant de son orientation de carrière (entre 3 et 5 PV au début du GN).

De plus chaque personnage possède 5 liens de vie. Un personnage qui perdrait la totalité de ses liens de vie rejoint la terre des Anciens Héros et peut dans certaines circonstances rejoindre ses frères dans la bataille du Cor Résonnant. (cf. orgas).

Lorsqu'un personnage arrive à 1 PV, il ne peut plus courir.

Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV ou moins, il tombe inconscient jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à soins.

Feindre la mort ou l'inconscience est strictement interdit si vous ne possédez pas la compétence nécessaire à cela.

L'achèvement

Lorsqu'un adversaire est dans le coma (inconscient à 0 PV), il suffit d'appliquer une arme sur son corps pendant trente secondes consécutives pour l'achever et le sortir ainsi de la scène de bataille. Lorsqu'un personnage est achevé, il perd 1 lien de vie (ou plus avec certains pouvoirs de prêtre ou moine)

Les soins

Une personne blessée (à qui il manque des points de vie) peut retrouver sa pleine santé après avoir été soignée par un guérisseur. Le soin dure plus ou moins longtemps selon le niveau du guérisseur. Le Héros Éternel qui accompagne chaque peuple dispose de certains dons de guérison (mais ils ne sont pas gratuits...).

L'armement et les dégâts

Toutes les armes font 1 de dégât à chaque touche. Seules les armes extra-longues font 2 de dégâts. Le nombre et la récupération des projectiles pour les armes de lancer ou de jet est strictement réglementé dans le GN.

Si votre coup fait plus de 1 de dégâts, vous devez annoncer précisément le total au moment de la touche. En l'absence d'annonce, le coup vaudra 1.

Les armes à projectiles font toujours 3 de dégâts et genoux à terre.

- Arme extra-courte : toutes les armes allant de 0 à 40 cm
- Arme courte : toutes les armes allant de 41 à 80 cm.
- Arme longue : toutes les armes allant de 81 à 110 cm.
- Arme extra-longue : toutes les armes de 111 à 200 cm.
- Arme à poudre : Provoque la peur chez la cible qui fuit à vue (l'arme doit avoir une amorce à pétard et l'amorce doit faire du bruit pour déclencher l'effet)... 5 amorces par personnage.
- Arme de lancer : hachette, dague de lancer, shurikens... 5 armes de lancer maximum par personnage.
- Arme à projectiles : arc, l'arbalète, arbalète de poing ou baliste. 8 flèches ou carreaux maximum par personnage.

Certaines compétences augmentent ponctuellement les dégâts des armes.

Les protections

Les armures fournissent des points d'armure (PA) qui se rajoutent aux points de vie (PV). Lorsque vous prenez des coups, vous décomptez d'abord les points d'armure. Les boucliers n'accordent pas de PA mais permettent de parer les coups.

- Armure de cuir : 2 PA,
- Armure de mailles : 3 PA,
- Armure de plaques ou d'écailles : 5 PA,
- Targe : Bouclier dont la plus grande diagonale ne dépasse pas 45 cm.
- Ecu : Bouclier dont la plus grande diagonale ne dépasse pas 90 cm.
- Casque : permet de résister à l'effet "sonné" 1 fois par combat

Attention : le classement d'une armure dans une catégorie est faite par les organisateurs en prenant en compte le look de l'armure et son encombrement. Plus votre armure est réaliste, encombrante et lourde, plus elle vous apportera des PA. L'évaluation définitive des armures se fera sur place juste avant le début du GN. Afin d'éviter les déconvenues, n'hésitez pas à nous contacter par mail et à

nous envoyer des photos de votre armures afin que nous communiquions la valeur de PA avant d'arriver sur site.

Les Points d'expérience (XP)

Chaque personnage qui survit à une bataille (voir règles stratégiques) gagne des XP. Lorsqu'il atteint le nombre d'XP suffisant, il monte de niveau.

En cas d'échecs répétés, il est possible de perdre des niveaux.

Créer son avatar

L'individu

Vous allez incarner un habitant de Deila, l'espoir de votre peuple afin de lutter contre les fléaux.

Pour ce faire, choisissez :

1. votre peuple (Saint Royaume, Fils des Sables, Clans des Brumes, Empire des 1000 Murmures),
2. votre race (humaine, combattante ou homme-animal),
3. choisissez votre profession
4. votre humeur
5. votre auspice
6. trouvez vous ensuite un nom

Le groupe

Les groupes sont constitués au maximum de 30 personnes. Certains professions et/ou certaines certaines races sont limitées dans chaque peuple. Les premiers inscrits seront les premiers servis. la limite de personnages non humains par groupe et par race est indiquée dans le tableau des races. Le groupe se compose, d'1 général, de 2 commandants, de 3 lieutenants, 24 hommes d'armes

Chaque combattant se voit attribuer un matricule avant le début du jeu. Ce matricule est unique, hors-jeu et ne peut être falsifié.

Tableau des limites de profession par peuple

Profession	Saint Empire	1000 Murmures	Clan des Brumes	Fils des Sables
Agresseur	4	4	5	4
Protecteur	5	4	4	4
Crieur de guerre	4	3	4	4
Espion	4	5	4	4
Pisteur	4	4	4	4
Guérisseur	4	4	4	5
Prêtre	4	4	4	4
Moine	3	4	3	3
Chasseur de Fléaux	3	3	3	3

La trahison originelle

Lors de la venue des dieux et de l'apparition des hommes, une malédiction fut lancée sur les 4 peuples de Deila. Ainsi il est dit que chaque homme trahira son peuple une fois dans sa vie, lors de la bataille du Cor Résonnant.

Il ne peut y avoir qu'un traître par bataille et par peuple. Ce choix se fait dès l'inscription au GN.

En jeu, le traître est désigné par les dieux. Il s'agit d'une punition et non d'un choix. Le personnage agira donc contre sa volonté de servir son peuple. Hors-jeu, le traître est choisi secrètement dans chaque peuple parmi les joueurs qui peuvent postuler à l'inscription. Étant donné l'importance cruciale des traîtres dans le déroulement du GN, ces rôles seront confiés à des joueurs volontaires et expérimentés.

Il est impossible de détecter un traître et en aucun cas un traître ne peut révéler sa véritable condition. En fait, le personnage ne prend conscience de sa véritable destinée qu'à la fin de la bataille. A l'inverse, le joueur connaît sa nature de traître dès le début du GN et doit tout entreprendre pour marquer un maximum de points afin que sa trahison soit la plus large possible. Les quatre traîtres vont se livrer à un bataille dans la bataille. Le meilleur d'entre eux sera désigné Champion éternel. Les trois autres seront de simples damnés.

Ce que tout le monde connaît

Tous les habitants de Deila peuvent :

- lire et écrire,
- utiliser la compétence Armes 1,
- porter un casque,
- tenter de déchiffrer les codes,
- tenter d'esquiver les flèches, carreaux et armes à distance.

Les races

Nom	Max	Peuple	Professions	Talents
Humain	-	Tous	Toutes	-
Luocha	4	1000 murmures	Menaçants	Immunisé
Narnir	5	Clans des Brumes	Menaçants	Immunisé
Elfe sylvain	4	Saint Empire	Menaçants	Immunisé
Efrit	3	Fils du Sable	Menaçants	Immunisé
Homme-félin	4	1000 murmures	Survivants	+2 PV
Homme-loup / Homme-ours	3	Clans des Brumes	Croyants	+1 lien de vie
Homme-cochon / Homme-rat	4	Saint Empire	Croyants	+1 lien de vie
Homme-serpent / Homme-Dragon	5	Fils du Sable	Survivants	+2 PV

Les Luocha sont des ogres démoniaques rouge avec des cornes et généralement de longues moustaches.

Les Narnirs sont des créatures de glace à la peau blanche ou bleue.

Les Elfes Sylvains sont des créatures plutôt grandes à la peau verte ou brune et les oreilles pointues.

Les Efrits sont des génies à la peau du cuivre à l'ocre.

Les Hommes-bêtes sont nombreux sur Deila et chaque peuple compte au moins une ou deux races de prédilection. Ce sont des êtres humanoïdes au visage marqué des stigmates d'une créature-totem (pour les déguisements, misez sur des demi-masques couvrant le haut de la tête puis maquillez vous la mâchoire et le cou .Vous trouverez sur le site internet des adresses où vous procurer les demi-masques).

Les professions

Les professions sont réparties en 3 castes de 3 professions. Chaque profession compte 5 niveaux d'expérience (Novice, Partisan, Champion, Bastion, Sauveur). Chaque personnage commence au niveau Partisan et pourra progresser ou régresser selon ses actions durant le GN.

Les Menaçants

Tous les menaçants disposent de 5 PV à la création du personnage

L'agresseur est un puissant guerrier capable d'utiliser toute sorte d'arme pour infliger de terribles coups à ses adversaires.

Le protecteur est un guerrier spécialisé dans la défense. Il maîtrise le port de tous les types d'armures et est généralement capable de retenir plusieurs adversaires à lui seul.

Le crieur de guerre est un tacticien. L'art de la guerre n'a plus de secret pour lui. Ses cris sur le champ de bataille sont capables à eux seuls de renverser le cours de l'affrontement.

Évolutions de carrière

Niveaux	Agresseur	Protecteur	Crieur de Guerre
Novice	Armes 3 Combat à 2 armes Armures 2	Armes 2 Boucliers 2 Armures 3	Armes 2 Boucliers 1 Armures 1
Partisan	Combat 1	PV +2	Cri 1
Champion	PV +1 Charge	PV +1 Encaisse	PV +1 Cri 2
Bastion	Combat 2 Paralysie de membre Brise-bouclier	PV +2 Jambes lourdes Brise-armes	Duel de chef Avance Sonné
Sauveur	PV +1 Incarnation ancestrale Intimidation	PV +2 Incarnation ancestrale	Cri 3 Chant de bataille Incarnation ancestrale Motivation

Les Survivants

Tous les survivants disposent de 4 PV à la création du personnage

L'espion est la carte secrète de son armée. Il agit le plus souvent seul et infiltre les lignes adverses pour remplir les sales besognes que des guerriers ne pourraient accomplir.

Le pisteur est un guerrier voltigeur spécialisé dans les armes de tir et dans la reconnaissance du champ de bataille.

Le guérisseur est le recours des guerriers blessés. Sans lui, aucune armée ne pourrait tenir la répétition des batailles.

Évolutions de carrière

Niveaux	Espion	Eclaireur	Guérisseur
Novice	Armes 1 Armures 1 Assassinat 1	Armes à projectiles Armures 1 Armes 1	Armes 1 Premiers soins Bouclier 1
Partisan	Assassinat 2 Armes de lancer Espionnage 1	Placement 1 Artefact 1 Esquive	Onguents 1 Guérison Brancardier
Champion	Feindre la mort Assassinat 3 Esquive	Poisons 1 Sanctuaire Artefact 2	Onguents 2 Sanctuaire Imposition des mains
Bastion	PV +1 Sanctuaire Dissimulation d'objet	PV +1 Poisons 2 Placement 2	PV +1 Onguents 3 Confrère
Sauveur	Espionnage 2 Placement 2 Incarnation ancestrale	Artefact 3 Course de Fuite Incarnation ancestrale	Zone de guérison Incarnation ancestrale

Les Croyants

Tous les croyants disposent de 3 PV à la création du personnage

Le prêtre est le lien entre le monde des hommes et le monde divin. Ses prières rassurent les mortels et satisfont les dieux. Il possède une "bourse aux liens divins" dans laquelle il peut stocker les liens de vie qu'il vole à ses adversaires.

Le moine est l'ascète par essence. Sa quête spirituelle est personnelle, il avance sur les chemins des dieux en sacrifiant les liens de vie qu'il a volé à ces cibles.

Le chasseur de fléaux est en quête de la compréhension des fléaux. Descendant des premiers hommes qui luttèrent activement pour se libérer des maléfices divins, il avance sur une quête qui libérera peut-être leur peuple de la douleur éternelle.

Evolutions de carrière

Niveaux	Prêtre	Moine	Chasseur de fléaux
Novice	Armes 1 Bouclier 1 Vol de liens 1	Armes 2 Armures 1 Absorption de liens 1	Armes 2 Armures 2 Intuition du fléau
Partisan	Aura divine 1 Armure 1 Destin divin 1	Destruction de liens 1 Projection 1	Résistance aux fléaux 1 Combat 1
Champion	Vol de liens 2 Transfert de liens 1 Aura divine 2 Blocage d'aura	Absorption de liens 2 Manteau de foi Feindre la mort	Porteur de fléaux 1 PV +2 Détection du fléau

Bastion	Vol de liens 3 Transfert de liens 2 Destin divin 2	Absorption de liens 3 Sacrifice de lien Destruction de lien 2	Résistance aux fléaux 2 Porteur de fléaux 2 Arme à poudre
Sauveur	PV +1 Aura divine 3 Incarnation ancestrale	PV +1 Projection 2 Incarnation ancestrale	PV +1 Incarnation du fléau Incarnation ancestrale

Les compétences

Lorsque rien n'est spécifié, une compétence de combat s'utilise 2 fois par bataille.

Annonce d'une compétence

[Cible : adversaire(s) ou peloton] + Mot-clé + [courte description de l'effet]

- Le mot-clé de l'annonce est souligné dans le descriptif de chaque compétence. Si aucun mot n'est souligné alors la compétence ne nécessite pas d'annonce.
- L'annonce d'une compétence ciblant votre peloton doit obligatoirement identifier ce dernier sans ambiguïté (voir règles stratégiques pour l'identification des pelotons).
- L'annonce d'une compétence ciblant un ou des adversaires doit obligatoirement comporter une courte description de l'effet
- Dans le chaos d'une bataille, il se peut que de nombreux guerriers alliés ou adversaires n'entendent pas une annonce. Il appartient donc à celui qui fait une annonce de compétence de parler fortement et distinctement et éventuellement de doubler son annonce (sans temps mort entre les deux annonces).
-

Absorption de liens	En achevant une cible, le moine peut choisir d'ajouter un lien détruit à son nombre total de lien de vie. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : absorption de 1 lien de vie. • Niveau 2 : absorption de 2 liens de vie. • Niveau 3 : absorption de 3 liens de vie.
Armes	Vous pouvez utiliser les armes suivantes selon le niveau de votre compétence : <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : extra-courtes et courtes. • Niveau 2 : extra-courtes, courtes et longues • Niveau 3 : toutes les types d'armes (d'extra-courte à extra-longues)
Armes à poudre	Vous pouvez utiliser une arme à poudre. Effet : fuite sur une cible pendant 10s
Armes à projectile	Vous savez manier l'arc, l'arbalète, arbalète de poing ou baliste, uniquement de jour (8 flèches ou carreaux maximum). Est remplacée de nuit par la compétence Assassinat au rang 2
Armes de lancer	Vous savez manier hachettes, dague de lancer, shurikens... 5 armes de lancer maximum par personnage.
Armures	Vous pouvez porter les armures suivantes selon votre niveau de compétence :

	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : cuir • Niveau 2 : cuir et maille • Niveau 3 : tous les types d'armures (cuir, maille, plaques et écailles)
Artefact	<p>S'utilise uniquement avec la compétence Placement. Vous permet de chercher sur le champ de bataille, des artefacts permettant d'augmenter la qualité des compétences Aura divine, Cri ou Résistance aux Fléaux. Une fois trouvé dans le temps imparti, vous rapportez l'artefact à la cible alliée qui voit l'un de ses pouvoirs augmenté (Aura divine pour le prêtre, Cri de guerre pour le crieur, Résistance aux Fléaux pour le Chasseur de Fléaux, Zone de Guérison pour le Guérisseur) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : artefact mineur, cible un prêtre, • Niveau 2 : artefact majeur, cible un prêtre ou crieur, • Niveau 3 : artefact ancien, cible un prêtre, un crieur un chasseur de fléaux ou un guérisseur.
<u>Assassinat</u>	<p>L'assassinat se fait avec une dague, en surprenant son adversaire de dos, en ayant rien d'autre dans la seconde main.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : permet d'assassiner 2 personnes par bataille ayant au maximum une armure de cuir • Niveau 2 : permet d'assassiner 3 personnes par bataille ayant au maximum une armure de mailles • Niveau 3 : permet d'assassiner 4 personnes par bataille ayant au maximum une plaque.
Aura divine	<p>En portant l'étendard de la foi, le prêtre insuffle à ses troupes un effet constant tant qu'il reste conscient pour porter cet étendard :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : le prêtre choisit un pouvoir d'aura parmi sa liste des 3 dieux, l'effet est à distance d'épée • Niveau 2 : le prêtre choisit un pouvoir d'aura parmi sa liste des 3 dieux, l'effet est sur toute la zone de combat • Niveau 3 : le prêtre choisit deux pouvoirs d'aura parmi sa liste des 3 dieux, l'effet est sur toute la zone de combat <p>CF. : pouvoirs d'aura en annexe.</p>
Avance	<p>Lorsque vous annoncez "Avance", votre peloton dispose de 10s d'avance pour aller au devant de la cible. Toutes les créatures n'appartenant pas au peloton doivent rester immobiles 10 secondes.</p>
Blocage d'aura	<p>Cette compétence fonctionne comme un pari. Avant le combat, vous pariez auprès du Héros Eternel que votre cible prêtre ennemi va utiliser une Aura Divine spécifique. Si au moment de l'annonce par le héros vous avez vu juste, le prêtre ne peut pas utiliser son Aura Divine pour ce combat.</p>
Boucliers	<p>Vous pouvez porter un bouclier selon votre niveau de compétence</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : targe • Niveau 2 : targe et écu
<u>Brancardier</u>	<p>Vous devenez invulnérable aux coups le temps d'aller récupérer un homme inconscient et de le ramener à l'endroit choisi lors du début de l'annonce de brancardier.</p>

<u>Brise-arme</u>	Vous portez un coup sur une arme qui la rend inutilisable jusqu'à réparation
<u>Brise-bouclier</u>	Vous portez un coup sur un bouclier qui le rend inutilisable jusqu'à réparation.
<u>Chant de bataille</u>	Vous chantez en combattant avec votre peloton. Pendant 1 minute, tout le peloton divise les dégâts qu'il reçoit par deux (arrondis inférieur, les coups à 1 font donc 0 de dégâts). A la fin du chant, vous tombez inconscient (0 PV).
Charge	Vous ajoutez 4 aux dégâts faits par votre arme au bout de 10 pas de charge. Vous devez charger en hurlant et toucher en premier votre adversaire.
Combat	Vous disposez de plusieurs points de combat par tours de jeu que vous pouvez utiliser en une ou plusieurs fois. Chaque point rajoute 1 de dégât à votre attaque. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : 4 points • Niveau 2 : 5 points
Combat à deux armes	Vous pouvez manier deux armes à la fois : <ul style="list-style-type: none"> • la première doit être au maximum une arme longue • la seconde doit être au maximum une arme courte
Confrère	Vous pouvez en tant que guérisseur soustraire 10s à chacun de vos soins par confrère avec qui vous exercez (minimum de 10s). Tous les guérisseurs agissant ensemble doivent être à moins de 3m les uns des autres.
<u>Course de Fuite</u>	Votre peloton dispose de 10s d'avance pour fuir le champ de bataille. Toutes les créatures n'appartenant pas au peloton doivent rester immobiles 10 secondes. Vous devez dans ce cas vous diriger absolument vers votre point de rassemblement (voir règles stratégiques).
Cri	Avant le début de la bataille, vous annoncez auprès du Héros Éternel (l'arbitre) le type de cri que vous allez utiliser lors de la bataille à venir (personnel ou de groupe). (voir annexe : liste des cris). <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : 1 cri une fois par bataille • Niveau 2 : 2 cris différents (2 fois par bataille en tout) • Niveau 3 : 3 cris différents (3 fois par bataille en tout) • Niveau 4 : 4 cris différents (4 fois par bataille en tout) Vous devez alterner d'une bataille à l'autre "cri personnel" et "cri de groupe". Autrement dit, vous ne pouvez choisir le même type de cri deux batailles de suite. La ressource "Hydromel" est nécessaire aux cris de groupe.
<u>Désarme</u>	Vous touchez l'arme de la cible. La cible lâche son arme.
Destin divin	Le prêtre réunit son peuple autour de lui et choisit d'en appeler au destin divin avant la bataille. En présence du héros éternel, celui-ci pioche dans un tarot divin et applique les effets de la carte sur la totalité du peuple. Ces effets peuvent être positifs ou négatifs, les maîtres des fléaux étant très joueurs... <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : pioche une carte divine • Niveau 2 : pioche 2 cartes divines et en conserve une au choix

Destruction de lien	En achevant une cible, le moine peut détruire plus de lien qu'en temps normal <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : destruction de 2 liens de vie. • Niveau 2 : destruction de 3 liens de vie.
Détection des fléaux	le chasseur peut en fixant la carte stratégique demander à connaître s'il y a un fléau sur la case ciblée et quel est-il ? (1 fois par phase stratégique)
Dissimulation d'objet	l'espion peut rendre invisible un objet aux yeux de tous pendant une durée de 3 minutes. Cet objet ne peut dépasser une taille de 80 cm et doit être enroulé par un ruban/tissu de couleur violet.
Don de soi	le protecteur encaisse un coup chiffré à la place d'une cible qui se trouve à moins de 3m de lui. Vous devez identifier la cible en la pointant du doigt et en la nommant puis vous annoncez " <u>J'encaisse pour lui ou elle</u> ".
<u>Duel de chef</u>	La cible est provoquée en duel et combat la personne qui l'annonce, personne ne peut intervenir jusqu'à inconscience d'un des deux belligérants. On ne peut pratiquer qu'un duel par combat.
Encaisse	Vous ignorez le premier coup de chaque bataille (1 seule fois par bataille). Vous ne marquez pas le coup et haranguez votre adversaire afin de lui faire comprendre que vous avez encaissé.
Espionnage	A la fin de chaque bataille, l'espion choisit une cible adverse ayant participé au combat et demande au héros éternel quels pouvoirs d'Aura divine ou cri il a utilisé pour ce combat. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : 1 seule cible : un prêtre • Niveau 2 : 2 cibles : un prêtre et/ou un crieur
<u>Esquive</u>	Vous esquivez un coup chiffré au choix par bataille. (1 seule fois par bataille).
Feindre la mort	Vous vous faites passer pour inconscient pendant au maximum 1 minute. (1 fois par bataille). L'effet se brise en cas de coup reçu.
Immunié	En tant que race antique combattante, vous êtes immunié aux pouvoirs des fléaux (seulement les pouvoirs, pas les coups physiques)
Imposition des mains	le guérisseur peut soigner les poisons en imposant ses mains sur la cible pendant 10 secondes.
Incarnation ancestrale	Votre peuple voit en vous la réincarnation de l'un de ses champions. Vous êtes habité par le pouvoir de l'un de vos ancêtres. Les pouvoirs liés à l'incarnation ancestrale seront dévoilés en jeu.
Incarnation du fléau	Vous atteignez la perfection de votre art et devenez capable de l'impossible. Les pouvoirs liés à l'incarnation du fléau seront dévoilés en jeu.
<u>Intimidation</u>	Vous pouvez intimider votre cible, ce qui l'empêche de vous attaquer pendant 1 min.
Intuition du fléau	En entrant sur un champ de bataille, vous pouvez demander au Héros éternel quel fléau marque ce lieu pour la bataille.
<u>Jambes Lourdes</u>	Vous infligez un coup à la jambe de votre adversaire qui l'empêche de courir jusqu'au soin. Vous devez toucher la jambe avec une arme.

Manteau de foi	La foi du moine lui permet en cas d'achèvement (quelle que soit la technique) de ne jamais perdre plus de 1 lien de vie
<u>Motivation</u>	En tant que crieur de guerre, vous haranguez une cible consentante en annonçant un discours de motivation pendant 1 min (vous devez crier durant votre discours). A l'issue, vous annoncez "Motivation" et la cible devient invulnérable à tous les coups physiques pendant 1 minute.
Onguents	Créer des doses de remèdes (sous forme de boisson) après chaque bataille qui peuvent être distribuées aux membres de l'armée. On ne peut pas dépasser son maximum de points de vie <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : 2 doses de chacune +2 PV • Niveau 2 : 3 doses de chacune +3 PV • Niveau 3 : 4 doses de chacune + 4 PV
<u>Paralyse de membre</u>	Vous touchez l'un des membres (bras ou jambes) de votre adversaire. Le membre est paralysé pendant 1 minute.
Placement	Vous pouvez vous placer n'importe où sur le champ de bataille juste avant que la bataille ne commence. Vous annoncez l'utilisation de la compétence à l'arbitre juste avant une bataille. L'arbitre peut vous imposer des restrictions spécifiques d'une bataille à une autre. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : vous disposez de 2 minutes pour votre placement • Niveau 2 : vous disposez de 4 minutes pour votre placement
Poisons	Vous savez manipuler les poisons. Le poison peut se mettre sur n'importe quelle arme de lancer ou de contact. La compétence vous permet aussi de récupérer à chaque bataille des doses de poisons insinuatifs (que vous récupérer après chaque bataille auprès des arbitres). Il est également possible de récupérer des composants dans les zones d'exploration. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : 2 doses • Niveau 2 : 3 doses
Porteur de fléaux	Vous pouvez porter un objet anti-fléau trouvé par votre armée. Porter cet objet vous permet d'utiliser le pouvoir du fléau qu'il contient 2 fois par bataille. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : vous ne pouvez porter et utiliser qu'un seul objet du fléau à la fois et utilisez son pouvoir 2 fois par bataille • Niveau 2 : vous pouvez porter et utiliser plusieurs objets du fléau à la fois et utilisez chaque pouvoir 2 fois par bataille (sans jamais cumuler les effets).
Premiers soins	Vous soignez 2 PV vie à la cible (durée de 10s). Vous devez mimer des soins sans ambiguïté possible (utilisation de potions, bandelettes etc...). Pas de limitation par bataille
<u>Projection</u>	Vous projetez une ou plusieurs cibles en arrière. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : en faisant un signe de la main en sa direction, vous projetez la cible à 3m en arrière. Annonce : "Repousse 3m" • Niveau 2 : en faisant un signe de la main et en tournant sur vous même, toutes les cibles à distance d'épée de vous sont projetés à 3m en arrière. Annonce : "Repousse 3m sur tous ceux autour de moi"

PV +X	Vous gagnez X PV supplémentaire.
Résistance aux fléaux	Vous êtes immunisé aux effets des pouvoirs des fléaux et ne tenez pas compte de ces annonces <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : vous seul bénéficiez de la compétence • Niveau 2 : votre peloton bénéficie avec vous de la résistance
Sacrifice de lien	En sacrifiant 4 liens de vie, vous obtenez le statut de “Sauveur” pour la prochaine bataille. Vous gagnez ainsi toutes les compétences liées à ce statut. Cette compétence ne peut pas être utilisé pendant une bataille.
Sanctuaire	Vous fusionnez dans un élément naturel ou dans les ombres et vous êtes ignoré par tous durant 1 minute (1 fois par bataille). Vous devez rester immobile et croiser les bras sur votre torse.
<u>Sonné</u>	Vous criez tout en frappant votre cible et annoncez “ <u>Sonné 10 secondes</u> ”. Votre victime tombe au sol pendant 10 secondes, lâche tout ce qu’elle a en main. Le moindre coup porté sur une créature sonnée supprime l’effet.
Transfert de lien	Vous transférez un des liens de vie de votre bourse aux liens divins vers une cible consentante. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : transfert de 2 liens de vie • Niveau 2 : transfert de 3 liens de vie
Vol de lien	En achevant une cible, vous pouvez choisir d’ajouter un lien détruit à votre bourse aux liens divins. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : vol de 1 lien de vie. • Niveau 2 : vol de 2 liens de vie. • Niveau 3 : vol de 3 liens de vie.
<u>Zone de Guérison</u>	les effets des soins se propagent sur le peloton si celui-ci est à moins de 3m autour de la cible qui se fait soigner.

Les humeurs et auspices

A sa naissance, tout être de Deila est soumis à une des 3 humeurs primordiales : la bile, le flegme et le pneuma et naît sous un des 9 auspices. Il en va ainsi de toutes les créatures...

En termes de règles, le joueur choisit à la création du personnage une humeur et un auspice qui tout deux procureront des avantages inconnus lors de la création (compétence supplémentaire...).

De plus, l’auspice a un effet en jeu car certains pouvoirs ou effets ne concerneront que tel ou tel auspice au gré de l’humeur des Dieux.

Liste des humeurs

- **Le flegme** : cette humeur rayonne dans la partie supérieure du tronc. Son élément associé est l’eau. Les personnes pleines de flegmes sont particulièrement en forme le matin et lors du crépuscule. Comme l’eau, elles peuvent être calmes ou déchaînées, miroirs de l’âme. ..
- **Le pneuma** : cette humeur rayonne sur la partie médiane du tronc. Son élément associé est le feu. Les personnes qui soufflent le pneuma sont particulièrement en forme à l’aube et l’après-midi. Comme le feu, elles sont piquantes, précises et destructrices...
- **La bile** : cette humeur rayonne dans la partie inférieure du tronc. Son élément associé est la terre. Les personnes pleines de bile sont particulièrement en forme à midi et à minuit. Comme la terre, elles sont mouvantes, rafraîchissantes, dernières des demeures...

Liste des auspices

- **Le dragon** : les natifs du dragon sont généralement des fonceurs qui aiment agir en pionnier, relever des défis, prendre des initiatives, commander, diriger. Ce sont des aventuriers, à l'esprit de conquérant. Ils ont besoin de passion, d'enthousiasme pour se sentir vivre pleinement.
- **le rat** : le rat a besoin de concret. Doté d'une forte sensualité, les cinq sens bien en éveil, il apprécie tout ce qui peut les combler: nourriture, confort, sensualité, choses agréables et paisibles de la vie, la campagne, la nature. Il cherche à acquérir, posséder et conserver. On dit qu'il apprend lentement, mais quand il sait quelque chose, c'est pour toujours.
- **la grenouille** : la grenouille est de nature secrète et mystérieuse, ne se dévoile pas facilement, mais possède un fort magnétisme. Sa vie intérieure est intense et parfois conflictuelle. Elle aime découvrir des mystères, des secrets, rien ne lui échappe. Elle a le désir de lutter, de relever des défis, de détruire pour reconstruire et fonctionne souvent de façon instinctive.
- **le phénix** : les natifs du phénix ont sans cesse besoin de dépasser leurs limites, ils visent toujours plus haut. Ils aiment les voyages, la nature, les animaux. Ils sont tiraillés entre les plaisirs terrestres et leurs hautes aspirations. Honorables, et le type farouche, indépendants, aventuriers, souvent en révolte contre le système social.
- **le serpent** : les natifs du serpent sont de tempérament réservés. Ils s'inquiètent facilement et ressentent le besoin d'amasser, de collectionner, de faire des réserves. Travailleurs, efficaces, ils voient le côté utilitaire et fonctionnel des choses.
- **la carpe** : de nature rêveuse prononcée. Les natifs de la carpe sont souvent dominés par les émotions du moment. Nostalgiques du passé, attachés au foyer, à la famille, aux traditions, ils accordent une grande importance aux souvenirs.
- **la salamandre** : les natifs de la salamandre sont généralement rayonnants, ils aiment paraître, ils recherchent la mise en vedette, les honneurs. Ils succombent facilement à la flatterie, mais déteste se faire remettre en question. Ils ont une nature de chef, ils aiment prendre les autres en charge.
- **la licorne** : elle a l'ambition de s'élever, même si celle-ci n'est pas manifeste. Elle ressent le besoin d'approfondir les choses et pense à long terme. Sérieuse, disciplinée, son apparence est souvent froide et austère, même si elle est très sensible.
- **l'hydre** : L'hydre a une nature psychique, hypersensible, très émotive, facilement impressionnable. Il est comme une éponge qui absorbe tout. Dévotion, abnégation de soi, détachement du monde sont des concepts bien connus. Elle est attirée par le mysticisme.

Résumé des effets et annonces

Avance/Course de Fuite : (vous appartenez au peloton) vous disposez de 10s d'avance pour aller au devant de la cible ou pour vous enfuir (selon l'annonce). (vous n'appartenez pas au peloton) vous devez rester immobiles 10 secondes si vous entendez même de loin cette annonce.

Brancardier : l'annonceur est invulnérable pendant la période où il va chercher un corps et rapporte ce corps au lieu de début de son annonce.

Brise-arme, Brise-bouclier : votre arme ou votre bouclier est inutilisable jusqu'à réparation
Cuir/Mailles/Plaques : si votre niveau d'armure est inférieur à l'annonce de l'assassin, vous tombez dans le coma (OPV).

Désarme : vous lâchez votre arme.

Esquive : l'annonceur vient d'esquiver votre coup physique et ne prend donc pas les effets annoncés.

Fuis : vous fuyez loin de l'effet de l'annonce pendant 10 secondes

Intimidation : vous ne pouvez pas attaquer physiquement la créature qui vous intimide pendant une minute.

J'encaisse : vous encaissez le coup porté et ne perdez pas les PV de l'annonce chiffré.

Jambes-lourdes : vous ne pouvez plus courir tant que vous n'avez pas reçu des soins (Premiers soins ou Guérison).

Motivation : vous êtes invulnérable à tous les coups physique pendant 1 minute.

Muet : vous ne pouvez plus parler jusqu'à soin.

Paralysie de membre : votre membre touché est inutilisable pendant 1 minute.

Rage : vous attaquez amis et ennemis, au plus proche, durant 1 minute.

Repousse 3m : si l'annonceur tend la main vers vous, vous êtes projeté en arrière de 5m. Si l'annonceur tend la main et tourne sur lui même, vous et tous les créatures à 3 m autour de lui êtes projeté en arrière à 3m.

Sonné : vous titubez ou posez un genou au sol et lâchez tout ce que vous avez en mains pendant 10s. Vous ne pouvez plus rien faire (pas d'utilisation de compétence ni d'attaques). vous restez sonné même si vous prenez des coups supplémentaires.

Les bandeaux et signalétiques

Bras croisées sur le torse : la créature est invisible et personne ne peut interagir avec elle

Main posée à plat sur la tête : le joueur est hors-jeu. Personne ne peut interagir avec lui.

Objet entouré dans un tissu violet : l'objet est invisible pendant 1 minute.

Liste des cris

Le cri est une compétence qui fait appel au destin. En puisant au plus profond de son être, le crieur laisse les dieux agir sur l'avenir des hommes par sa voix. Les cris de groupe fonctionnent sur le peloton concerné. La ressource Hydromel est nécessaire pour l'utilisation des cris de groupe.

Cris personnels

- « **Je survivrai** » : vous récupérer 3 PV
- « **Ma voix est mon armure** » : si votre armure est réduite à 0, vous comptabilisez à nouveau les points de protection qu'elle vous procure.
- « **Nul ne passera** » : vous avez les jambes immobilisées mais pouvez annoncer "Sonné" à toutes les personnes qui veulent franchir le lieu gardé (2m de diamètre). Durée 30s
- « **Prenez garde** » : si vous êtes à portée de touche d'une cible alliée, vous encaissez le dégât à sa place. Vous la désignez du doigt et annoncez "J'encaisse".
- « **Vous êtes seul** » : vous pointez du doigt la cible et annoncez "Fuis".

Cris de groupe

- « **Rien ne nous arrêtera** » : vous annulez les effets Jambes Lourdes ou l'effet d'aura divine équivalent pendant 10s.
- « **La force est avec nous** » : tous les alliés frappent le prochain coup à +1
- « **Ne vous rendez jamais** » : tous les alliés récupèrent 1PV
- « **Ne tirer pas sur le brancardier** » : vous pouvez suivre un soigneur utilisant la compétence Brancardier et lui permettez de récupérer un deuxième blessé.

Les Auras Divines

Lorsque le prêtre utilise un pouvoir d'un Dieu de son panthéon, il ne peut plus utiliser les 2 autres pouvoirs de son panthéon lors des deux prochaines batailles.

Voici les effets et les dieux concernés :

Les effets sont indiqués comme suit : "Tant que le prêtre porte la bannière d'Aura ..."

Les divinités	La Mère, Manaat, Haki et la Tisseuse	Le Fils, Laaty, Hekja et le Mendiant	Le Père, Al Bathin, Helgi et le Fou
Pouvoir 1	Tout ennemi tombant dans le coma perd un lien de vie	Les ennemis ne peuvent pas courir	Les ennemis ne peuvent pas voler ni absorber de lien de vie
Pouvoir 2	Les projectiles alliés et les armes de jet alliés font coma au toucher	Le temps de soin des ennemis est multiplié par 2	Les coups des ennemis ne peuvent faire plus de 1 de dégâts
Pouvoir 3	Aucun soin possible pour les ennemis	Les ennemis ne peuvent pas utiliser de bouclier	L'assassinat des alliés n'est plus limité par le niveau d'armure

Les poisons

1. **Rage** : la victime touchée par l'arme empoisonnée devient incontrôlable, elle attaque amis et ennemis, au plus proche, durant 1 minute.
2. **Poison désarmant** : la victime touchée au bras par l'arme empoisonnée doit lâcher son arme. (effet désarme)
3. **Poison de mutisme** : la victime touchée par l'arme empoisonnée ne peut plus parler jusqu'au soin. (effet muet)
4. **Jambes lourdes** : la victime touchée par l'arme empoisonnée ne peut plus courir jusqu'à soin du poison.(effet jambes lourdes)

Les règles stratégiques

Les conditions de victoire

L'objectif principal de la Bataille est le contrôle de l'île. Chaque territoire détenu rapporte des points à l'issue des affrontements. mais ce n'est pas tout. De nombreuses actions rapportent aussi des points de victoire comme par exemple s'emparer des artefacts de fléaux, contrôler certains points stratégiques de la carte, s'allier avec certaines créatures autochtones, résoudre des mystères... Chaque action de chaque soldat peut rapporter des points de victoire à son peuple. Mais attention, les Dieux ne pardonnent pas grand chose et les échecs se payent au comptant lorsque que le Cor a résonné.

L'île de la Venue

Le GN se déroule sur l'île de la Venue, là même où les mortels rencontrèrent les Dieux pour la première fois. Au début du GN, chaque peuple contrôle plusieurs territoires sur l'île. La quasi totalité de l'île est contrôlée par les mortels, seuls les territoires les plus au centre sont le domaine des Damnés.

Les ressources

Différentes ressources sont disponibles dans l'île. Leur contrôle permet d'accomplir ou de faciliter certains actions.

- **Forge** (Lieu, réparation d'armure possible. Sans Forge, les armures perdent un point de résistance après chaque bataille)
- **Archerie** (Lieu, munitions armes de jet. Sans archerie, les archers ne récupèrent qu'une partie de leurs munitions après chaque bataille)
- **Académie** (Lieu, l'état-major peut jouer un ordre Bluff par tour)
- **Encens** (Composant, nécessaire aux prêtres pour utiliser leurs pouvoirs les plus puissants)
- **Hydromel** (Composant, nécessaire aux crieurs de guerre pour utiliser leurs pouvoirs les plus puissants)
- **Temple** (Lieu, possibilité de gagner des liens de vie supplémentaires ou de bénéficier d'un Ordre Divination par tour)
- **Village** (Lieu, recrutement de mercenaires)
- **Port** (Lieu, Possibilité d'attaquer un territoire côtier non adjacent)
- **Mystère** (Composant, les mystères peuvent prendre des formes très variées : reliques, artefacts de fléaux, parchemins magiques etc. Certains mystères sont visibles sur la carte, d'autres restent cachés aux yeux des mortels et doivent être détectés par des Mystiques)
- **Fort** (Lieu, la faction contrôlant le territoire fortifié voit son point de rassemblement protégé par des murailles)

Ces ressources sont visualisées sur la carte et sont accessibles une fois le territoire contrôlé par une faction. D'autres ressources plus spécifiques pourront être découvertes durant la Bataille.

Le brouillard de guerre

A certains moments et en certains endroits, un brouillard très dense envahit l'île de la Venue et rend toute progression et a fortiori tout combat impossible. Ceci se traduit en terme de jeu par l'impossibilité de pénétrer sur certains territoires voire même de prendre connaissance de ce qui s'y trouve.

Le tour de Jeu

Chaque état-major dispose à chaque tour d'un ordre Attaque, un ordre Mission et d'autant d'ordres Défense que besoin. Certains objets ou certaines circonstances pourront modifier ce point au cours du jeu.

La séquence de jeu

1. Préparation du tour de jeu

Les arbitres communiquent aux états-majors l'état précis de leurs forces :

- effectif avec évolution éventuelle des personnages (gain ou perte de points d'expérience, gain ou perte de niveau et de compétences),
- stock de ressources et de munitions.

2. Phase stratégique

Les états-majors sont convoqués dans le Hall du Destin.

- Phase de préparation :
- Les états-majors rédigent leurs ordres. Un ordre valide comprend un territoire ciblé et le type d'ordre (Attaque ou Bluff). Pour pouvoir être ciblé un territoire adverse doit être adjacent à l'un de ses territoire, être côtier si l'état-major en attaque possède un Port, accessible par un moyen magique (Téléportation).
- Phase d'attaque :
 - i. Les ordres Attaque sont posés simultanément, face cachée, sur la carte.
 - ii. Dans l'ordre inverse du classement (du dernier au premier), chaque état-major peut jouer un pouvoir de Divination pour prendre connaissance d'un ordre sur la carte.
 - iii. Les états-majors disposent d'un Sablier (environ 3 minutes) pour réfléchir aux effectifs qu'ils vont affecter à leur attaque. A l'invite des arbitres, chaque général pose une carte Effectif à coté de chacun de ses ordres Attaque et Bluff. La valeur de la carte doit être 0 pour un Bluff ou 1 à 4 pour une Attaque.
 - iv. Les ordres et les cartes Effectifs sont dévoilés simultanément. Les Ordres Bluff et leur carte Effectif sont retirés de la table.
- Phase de défense :
 - i. Si un ou plusieurs de leurs territoires sont attaqués, les états-majors disposent d'un Sablier (environ 3 minutes) pour réfléchir à leur stratégie de défense. Ils posent une carte Effectif sur chacun de leurs territoires attaqués. Chaque territoire attaqué doit être défendue ! Si faute d'effectif restant, un territoire ne peut être défendu par au moins un peloton, l'état-major doit obligatoirement le signaler aux arbitres puis ajuster ses ordres afin de dégager l'effectif suffisant pour défendre le territoire concerné. L'ajustement se fait en amputant l'effectif de l'ordre Attaque d'un peloton. Une telle situation se traduira par une perte de points au classement, les Dieux détestent les incompetents !
 - ii. A l'invite des arbitres, les stratégie de défense sont dévoilées.
- Phase de mission : les états-majors remettent aux arbitres les ordres Missions. Ces ordres sont secrets et ne peuvent être connus par les factions adverses que dans des cas précis (espionnage, divination...). Un ordre de mission valide comprend un territoire ciblé, un objectif visé (voir détails des Missions) et d'éventuels pouvoirs spéciaux. Un état-major ne peut pas affecter plus d'un peloton à une Mission. Les états-majors remettent à chaque tour une feuille d'ordre, même vierge.

3. Phase tactique

De retour dans leur tente, chaque état-major affecte les effectifs définitifs et les moyens logistiques (objets magiques etc...) et briffe les lieutenants (remise de la fiche d'action).

Chaque ordre Attaque, Mission ou Défense s'est vue affecter un effectif préliminaire - un certain nombre de pelotons - lors de l'annonce des ordres. Par défaut chaque peuple compte 4 pelotons de 6 hommes d'armes. L'état-major peut faire varier l'effectif d'un peloton de 2 (soit de 4 à 8 hommes) et module ainsi le nombre de pelotons disponibles. Les Lieutenants se réunissent ensuite pour répartir les effectifs sur chaque ordre. Un soldat non affecté est au repos au campement. Attention : aucun soldat ne peut être forcé au repos au campement deux tours de suite.

Lors de la constitution d'un peloton, un des combattants est désigné Sergent. C'est à lui qu'incombera de diriger le peloton sur le terrain. Il reste néanmoins sous les ordres des Lieutenants si certains d'entre eux sont présents lors de la bataille.

Attention : Les pelotons doivent obligatoirement être identifiés (numérotés ou nommés) afin que les combattants puissent bénéficier le cas échéant de certains pouvoirs affectant les pelotons.

4. Résolution des ordres

Les ordres sont résolus sur le terrain. C'est le moment de se battre...

5. Fin du tour de jeu

De retour au campement, chaque responsable (sergent, caporal ou responsable d'une mission) remplit et rend à son état major la fiche d'action avec les informations suivantes :

- matricule de chaque soldat ayant participé à l'affrontement ou la mission,
- pour chaque soldat, les éventuelles pertes de lien de vie ou blessures,
- le résultat de l'affrontement ou de la mission (victoire/défaite au combat, territoire pris ou perdu, objets spéciaux récupérés etc...).

Dans le cas spécifique d'un Affrontement :

- présence ou non d'un membre de l'état major et ses éventuelles pertes de lien de vie ou blessures.

Les Ordres Bluff et Divination

A chaque tour, un état-major peut déposer un ou deux ordres Bluff en plus de son ordre Attaque. Ces ordres permettent de dissimuler la véritable cible de son attaque du tour. Les Ordres Bluff s'obtiennent en prenant le contrôle des ressources Académie ou lors de Missions.

A Contrario, un état-major peut, lors de son initiative jouer un Ordre Divination. Cet ordre permet de prendre connaissance d'un ordre posé sur la carte lors de la phase d'attaque. Seul l'état-major jouant la Divination prend connaissance de l'ordre Attaque qui reste caché aux yeux des autres états-majors. Les Ordres Bluff s'obtiennent soit lors de Missions, à travers des Ressources Mystères ou bien en prenant le contrôle des Ressources Temples.

Déroulement d'une Attaque

Mise en place

Les protagonistes se rendent sur le champ de bataille avec les arbitres.

Les combattant rentrent en jeu par un point de rassemblement qui leur sert aussi de sortie.

Les différentes forces en présence prennent place dans l'ordre indiqué par les arbitres. Selon les circonstances, les arbitres pourront imposer qu'un ou plusieurs camps n'aient pas le ou les points de rassemblement adverses dans leur champ de vision.

Les personnages possédant la compétence "Placement" disposent de 3 minutes « hors - jeu » pour se placer n'importe où sur la zone de jeu. Le reste des troupes commence dans les 5m autour de son point de rassemblement.

L'un des arbitres annonce le début du combat.

Déroulement

Un combattant peut se replier par son point de rassemblement. Une fois replié, un personnage est considéré hors-jeu jusqu'à la fin de la bataille. On ne peut plus interagir avec lui d'aucune façon. L'un des arbitres annonce la fin de la bataille et décrète un vainqueur.

Fin de l'affrontement

Tous les soldats se rendent à leur point de rassemblement et rentrent au camp avec les arbitres.

Déroulement d'une Mission

Mise en place

Les protagonistes se rendent sur la zone de jeu et se positionnent selon les consignes des arbitres. L'un des arbitres annonce le début du jeu.

Déroulement

Un participant peut se replier par son point de rassemblement. Une fois replié, un personnage est considéré hors-jeu jusqu'à la fin de la bataille. On ne peut plus interagir avec lui d'aucune façon. L'un des arbitres annonce la fin de la mission et annonce le résultat (variable selon les missions).

Fin de la mission

L'ensemble des protagonistes et les arbitres retournent au campement.

L'état-major sur le terrain

Les membres de l'état-major peuvent choisir d'intervenir physiquement lors d'un affrontement ou d'une mission.

- **Avantage** : l'officier (le plus gradé s'ils sont présents tous les deux) peut utiliser des capacités tactiques (voir annexe).
- **Inconvénient** :
 - si le général et/ou le/les commandants sont blessés : -1XP par participant
 - si le/les commandant sont tués : -2XP par participant
 - si le général est tué : aucun gain d'XP à ce tour.

Les types de Missions

Voici un aperçu des missions que vous pourrez être amené à jouer durant le GN

- **Pillage** : vous piller une partie d'une ressource adverse. La forme de la mission varie selon la ressource visée.
- **Sabotage** : vous détruisez tout ou partie d'une ressource adverse. La forme de la mission varie selon la ressource visée (tuer des artisans, détruire un bâtiment...).
- **Négociation** : vous négociez avec un chef de village. la négociation peut porter sur les points suivants :
 - Mercenaires : le village vous fournit de 1 à 4 mercenaires.
 - Ravitaillement : vous obtenez une ressource spécifique présente dans le village pour le tour prochain.
 - Révolte (uniquement si le village se situe dans un territoire contrôlé par une faction adverse) : vous incitez les villageois à se révolter. Au tour suivant, la faction qui

contrôle les lieux doit mater la révolte sous peine de perdre l'accès aux ressources voire de perdre le contrôle du territoire.

- **Espionnage** : vous envoyez physiquement des agents recueillir des informations sur un territoire non contrôlé ou caché par le brouillard de guerre.
- **Divination** : vous demandez à vos mystiques d'utiliser leurs pouvoirs de devin pour recueillir des informations sur un territoire. Contrairement à l'espionnage, les devins ne se rendent pas physiquement sur place et ne risquent pas de tomber sur des adversaires mortels. Néanmoins, l'art de la divination n'est pas sans danger car une fois dans les limbes l'esprit du mystique peut croiser un être surnaturel, pas toujours amical. De plus, les informations obtenues par divination sont généralement un peu moins précises que celles obtenues par un espion.
- **Exploration** : vous envoyez un petit groupe explorer un lieu notable dans un territoire (tour, grotte, ruine, village abandonné, lieu d'une ancienne bataille légendaire...).

Capacités tactiques

Les capacités tactiques sont utilisables par un membre de l'état-major (Général ou Commandant) présent sur le champ de bataille.

- **Renforts** : permet d'obtenir de 1 à 3 soldats en renfort. Ces renforts arrivent en jeu par le point de rassemblement 2 sabliers après le début de la bataille..
- **Contournement** : Jusqu'à la moitié de l'effectif engagé débute l'affrontement en arrivant par la gauche ou la droite de son point de rassemblement. Ce nouveau point d'arrivée est indiqué par les arbitres.
- **Ralliement** : le général (uniquement lui) inspire les guerriers autour de lui. Tant qu'il n'est pas blessé, tous les soldats gagnent un PV supplémentaire.
- **Déploiement avancé** : jusqu'à la moitié des soldats peuvent être déployés en avant du point de rassemblement au début de l'attaque. Le point maximum de déploiement est indiqué par l'arbitre. Les soldats ainsi déployés doivent être potentiellement visibles et ne peuvent pas par exemple se cacher dans des buissons.
- **Déploiement caché** : jusqu'à 4 soldats peuvent se déployer sur le terrain comme s'ils disposaient de la compétence Placement.
- **Effort de Guerre** : le général (uniquement lui) inspire les guerriers autour de lui. Les soldats gagnent un bonus de 1 aux dégâts qu'ils infligent mais tombent évanoui d'épuisement à la fin du combat (-1XP)