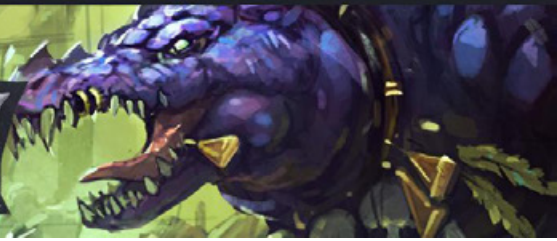


# AGE OF FANTASY



## PRINCIPES GÉNÉRAUX

**La règle la plus importante :** chaque fois que les règles ne sont pas claires, utilisez votre bon sens et vos préférences personnelles. Amusez-vous !

**Test de Qualité :** lancez 1D6, si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de Qualité de la figurine, alors il compte comme une réussite.

**Modificateurs :** indépendamment de tout modificateur, un 6 est toujours une réussite, et un 1 toujours un échec.

## PRÉPARATION

**Les armées :** les joueurs font s'affronter deux armées de valeur en points égales avant le début de la partie (nous préconisons de commencer avec 750 pts pour débiter, et 1 500 pts pour une partie complète).

**Unités combinées :** les joueurs peuvent combiner deux unités composées de plusieurs figurines identiques en une seule unité, si les améliorations appliquées à toutes les figurines de chacune des deux unités sont identiques.

**Organisation des armées (facultatif) :** les joueurs ne peuvent posséder qu'un Héros par tranche de 375 pts d'armée, et seulement 1+X copies de la même unité, où X vaut 1 pour 750 pts d'armée (les unités combinées comptent comme une seule unité). Aucune unité ne peut valoir plus de 35 % du total des points de l'armée, et les armées ne peuvent posséder qu'une unité maximum par tranche de 150 pts d'armée.

**Le Champ de Bataille :** le jeu se joue sur une surface de 6' x 4' (180 cm x 120 cm), avec au moins 15 éléments de décors. Le jeu peut également être joué sur des surfaces plus petites, à condition que les armées se déploient à au moins 24" l'une de l'autre.

**Mission :** placez 1D3+2 objectifs. Les joueurs lancent 1D6 pour savoir qui commence, puis placent alternativement un objectif à l'extérieur des zones de déploiement, à plus de 9" les uns des autres. À la fin de chaque round, si une unité se situe dans un rayon de 3" d'un objectif alors qu'aucun ennemi ne s'y trouve, l'objectif est capturé. Les objectifs restent sous le contrôle du joueur même si l'unité s'en écarte, mais si deux unités ennemies contestent un objectif, celui-ci redevient neutre. La partie se termine après quatre rounds et le joueur qui contrôle le plus d'objectifs remportent la partie.

**Déploiement :** les joueurs lancent 1D6, et le gagnant choisit un bord de table comme zone de déploiement, son adversaire prenant le bord opposé. Ensuite, les joueurs placent alternativement une unité chacun dans un rayon de 12" du bord de la table, en commençant par le joueur qui a remporté le jet de dé.

## JOUER UNE PARTIE

À chaque round, les joueurs activent alternativement une unité chacun, en commençant par le joueur qui a remporté le jet de déploiement. À chaque nouveau round, le joueur qui a fini de s'activer en premier au dernier round joue en premier.

## ACTIVATION

Le joueur choisit une de ses unités qui n'a pas déjà été activée, et il doit choisir l'une des actions suivantes :

Action	Mouv.	Notes
Tenir	0"	Peut tirer
Avancer	6"	Peut tirer après s'être déplacée
Courir	12"	Ne peut pas tirer
Charger	12"	Se déplacer pour arriver en mêlée

## MOUVEMENT

Les membres d'une même unité doivent rester dans un rayon de 1" d'au moins un autre membre et dans un rayon de 9" de tous les autres. Les unités ne peuvent se trouver à moins de 1" des unités ennemies que lorsqu'elles chargent, et ne peuvent charger que si au moins une figurine qui charge est à distance de charge de l'unité ciblée.

## TIR

Les figurines à portée et avec une ligne de vue sur la cible peuvent tirer avec toutes leurs armes de tir, et peuvent tirer sur jusqu'à deux unités différentes avec différents types d'armes. Les figurines qui tirent doivent réussir un test de Qualité par attaque, et chaque réussite est une touche. Pour chaque touche, les unités qui se défendent lancent 1D6 en tentant d'obtenir leur valeur de Défense ou plus pour bloquer une touche, et chaque échec cause une blessure. Pour chaque blessure, le défenseur retire une figurine.

## MÊLÉE

Les figurines qui chargent doivent se déplacer en contact socle à socle avec leurs cibles ou au plus près possible. Puis, le défenseur fait de même en se déplaçant jusqu'à 3". Les figurines dans un rayon de 2" horizontalement et 4" verticalement d'un ennemi doivent attaquer avec toutes leurs armes de mêlée, et cela se déroule comme pour un tir. Les défenseurs peuvent choisir de riposter, mais ne sont pas obligés de le faire. Quand les unités ont terminé, l'unité qui a perdu le combat doit effectuer un Test de Moral (voir la section Moral). Si l'une des deux unités est détruite, l'autre peut se déplacer jusqu'à 3", sinon l'unité qui a chargé doit reculer et être séparée de 1" (si possible).

**Fatigue :** après avoir chargé ou riposté, les unités ne touchent que sur des jets non modifiés de 6 en mêlée jusqu'à la fin du round.

## MORAL

**Tests de moral :** à la fin d'une activation où les blessures laissent une unité avec la moitié ou moins de sa taille totale ou de sa valeur de Coriace (pour les figurines individuelles), ou si elle perd une mêlée, l'unité doit effectuer un Test de Moral. Pour effectuer un Test de Moral, il faut effectuer un test de Qualité, et en cas d'échec, l'unité est Ébranlée.

**Ébranlée :** doit rester inactive, mais peut riposter en comptant comme étant Fatiguée, rate toujours ses Tests de Moral et ne peut pas contester ou capturer. Les unités Ébranlées peuvent passer une activation complète immobile pour cesser d'être Ébranlées.

**Résultats de la mêlée :** les unités en mêlée n'effectuent pas de Test de Moral pour les blessures à la fin d'une activation. Au lieu de cela, elles comparent le nombre de blessures causées par chaque unité, et l'unité avec le total le plus bas perd, et doit effectuer un Test de Moral. Si le test est raté alors que l'unité ne possède plus que la moitié ou moins de sa taille totale ou de sa valeur de Coriace, elle est mise en déroute (retirée du jeu comme détruite), sinon elle est Ébranlée.

## TERRAIN

**Couvert :** les unités dont la plupart des figurines se situent entièrement à couvert ou derrière des décors bloquant les lignes de vue, ou qui sont principalement à couvert ou derrière des décors bloquant les lignes de vue (pour les unités d'une seule figurine), obtiennent un bonus de +1 en Défense lorsqu'elles subissent des attaques de tir.

**Terrain Difficile :** les unités qui se déplacent à travers un Terrain Difficile à n'importe quel moment ne peuvent se déplacer que de 6" au total.

**Terrain Dangereux :** les figurines se déplaçant à travers un Terrain Dangereux ou qui s'y activent doivent lancer 1D6 (ou autant que leur valeur de Coriace), et pour chaque résultat de 1, elles subissent une blessure.

## RÉFÉRENCES DES RÈGLES SPÉCIALES

**Ambush [Embuscade]** : peut être mise de côté avant le déploiement. Au début de n'importe quel round après le premier, les unités peuvent être déployées n'importe où à plus de 9" des unités ennemies. Les joueurs placent alternativement des unités en *Embuscade*, en commençant par le joueur qui doit s'activer en suivant. Les unités qui se déploient via une *Embuscade* ne peuvent pas s'emparer d'objectifs ou les contester lors du round où elles se déploient.

**AP (X) [Pénétration d'Armure PA (X)]** : les cibles obtiennent un malus de -X aux jets de Défense contre les attaques de cette arme.

**Artillery [Artillerie]** : ne peut utiliser que des actions *Tenir*. Lorsque cette figurine tire sur des ennemis situés à plus de 9", elle obtient +1 aux jets pour toucher. Lorsque des unités ennemies tirent sur cette figurine à plus de 9", elles obtiennent -2 aux jets pour toucher.

**Bane [Fléau]** : ignore la *Régénération*, et lors d'une attaque, la cible doit relancer les résultats de défense non modifiés de 6.

**Blast (X) [Explosion (X)]** : ignore les Couverts, et après la résolution des effets d'autres règles spéciales, chaque touche est multipliée par X, où X représente autant de touches que de figurines dans l'unité ciblée.

**Caster (X) [Lanceur de sorts (X)]** : obtient X jetons de sort au début de chaque round, mais ne peut pas posséder plus de six jetons à la fois. À tout moment avant d'attaquer, dépensez autant de jetons que la valeur d'un sort pour essayer de lancer un ou plusieurs sorts (un seul essai par sort). Lancez 1D6 : sur un résultat de 4+, résolvez l'effet sur une cible en ligne de vue. Les figurines dans un rayon de 18" en ligne de vue du Lanceur de sorts peuvent dépenser n'importe quel nombre de jetons de sort en même temps avant le lancer de dé pour donner au lanceur +1/-1 au jet de dé par jeton.

**Counter [Contre-charge]** : frappe en premier avec cette arme lorsqu'elle est chargée, et l'unité qui charge perd un jet de dés d'attaques d'*Impact* par figurine possédant cette règle.

**Deadly (X) [Mortel (X)]** : attribuez chaque blessure à une figurine, puis multipliez-la par X. Les blessures issues de cette règle spéciale doivent être résolues en premier, et ces blessures ne sont pas répercutées sur les autres figurines si la cible originelle est tuée.

**Fast [Rapide]** : se déplace de +2" pour *Avancer* et +4" pour *Courir* ou *Charger*.

**Fear (X) [Effrayant (X)]** : cette figurine compte toujours comme ayant infligé +X blessures supplémentaires pour déterminer qui a gagné la mêlée.

**Fearless [Sans peur]** : lorsqu'une unité dont toutes les figurines possèdent cette règle spéciale échoue à un Test de Moral, 1D6 : sur un résultat de 4+, le test est réussi à la place.

**Flying [Volant]** : peut se déplacer à travers les unités et les décors, et peut ignorer les effets du terrain lors d'un déplacement.

**Furious [Furieux]** : lors d'une Charge, les résultats non modifiés de 6 pour toucher en mêlée infligent une touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

**Hero [Héros]** : un Héros avec *Coriace* (6) ou moins peut être déployé dans une unité amie composée de plusieurs figurines sans autre Héros. Le Héros peut passer des Tests de Moral pour l'unité, mais doit utiliser la valeur de Défense de l'unité jusqu'à ce que toutes les figurines de l'unité aient été tuées.

**Immobile [Immobile]** : ne peut utiliser que l'action *Tenir*.

**Impact (X) [Impact (X)]** : lancez X dés lorsque vous attaquez après avoir chargé, sauf si vous êtes Fatigué. Pour chaque résultat de 2+, la cible subit une touche.

**Indirect [Indirect]** : subit un malus de -1 pour tirer après s'être déplacé. Peut cibler des ennemis hors ligne de vue comme s'ils étaient en ligne de vue et ignorer le couvert dû aux obstacles.

**Limited [Limité]** : ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

**Regeneration [Régénération]** : lorsqu'une unité dont toutes les figurines possèdent cette règle subit des blessures, lancez un dé pour chacune d'entre elles. Sur un résultat de 5+, la blessure est ignorée.

**Relentless [Implacable]** : lorsque cette figurine tire sur des ennemis situés à plus de 9", les résultats non modifiés de 6 pour toucher infligent une touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

**Reliable [Fiable]** : attaque avec Qualité 2+.

**Rending [Perforant]** : ignore la *Régénération*, et sur un résultat non modifié de 6 pour toucher, ces touches gagnent PA (+4).

**Scout [Éclaireur]** : peut être mise de côté avant le déploiement. Une fois que toutes les autres unités sont déployées, l'unité peut être déployée et peut être placée n'importe où entièrement dans un rayon de 12" de sa zone de déploiement. Les joueurs placent alternativement les unités d'*Éclaireurs*, en commençant par le joueur qui s'active en suivant.

**Slow [Lent]** : se déplace de -2" pour *Avancer* et -4" pour *Charger* ou *Courir*.

**Stealth [Furtif]** : lorsque des unités dont toutes les figurines possèdent cette règle sont ciblées par des tirs à plus de 9", les unités ennemies subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

**Strider [Arpenteur]** : peut ignorer les effets des Terrains Difficiles lorsqu'elle se déplace.

**Surge [Surcharge]** : sur les résultats non modifiés de 6 pour toucher, cette arme inflige 1 touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

**Takedown [Élimination]** : cette figurine peut cibler n'importe quelle figurine dans l'unité ciblée comme s'il s'agissait d'une figurine individuelle, qui est résolu comme s'il s'agissait d'une unité d'une seule figurine. Les attaques d'*Élimination* doivent être résolues avant les autres armes.

**Thrust [Percée]** : lors d'une action *Charger*, gagne un bonus de +1 pour toucher et PA (+1) en mêlée.

**Tough (X) [Coriace (X)]** : une figurine avec cette règle spéciale doit subir X blessures avant d'être retirée comme perte. Si une figurine *Coriace* rejoint une unité sans cette règle spéciale, alors elle est retirée en dernier lorsque l'unité subit des blessures. Vous devez continuer à infliger des blessures sur la figurine *Coriace* avec le plus de blessures dans l'unité jusqu'à ce qu'elle soit tuée, avant de commencer à les infliger à la prochaine figurine *Coriace* (les Héros doivent recevoir les blessures en dernier, même s'ils sont déjà blessés).

**Unstoppable [Imparable]** : ignore la *Régénération* et tous les modificateurs négatifs appliqués à cette arme.

## ÉTAT-MAJOR

Chaque unité ne peut avoir qu'une seule des améliorations suivantes :

**Bannière** : cette figurine et son unité gagne un bonus de +1" pour leurs Tests de Moral.

**Musicien** : cette figurine et son unité se déplacent de +1" lorsqu'elles utilisent une action de mouvement (*Avancer*, *Courir*, *Charger*).

**Sergent** : lorsque cette figurine attaque, les résultats non modifiés de 6 pour toucher infligent 1 touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

