

Mise en place

- 1- Déterminer l'environnement du champ de bataille avec 8 décors minimum (3 grands dont le diamètre est supérieur ou égal à 15 cm et 5 petits dont le diamètre n'excède pas 15 cm)
- 2- Choix du territoire (p.54) et du scénario (p.56), chaque joueur choisit son briefing secret et le note secrètement puis placement des objectifs
- 3- Constituer la pioche: 3 cartes Patrouille + 1 carte par combattant (couleurs différentes par joueur)+ 2 cartes événement par tour
- 4- Déploiement: 1 sentinelle au centre de la table puis chaque joueur lance autant de dés que son nombre de combattants; celui qui a le plus de réussites commence, pose une sentinelle et déploie toute sa bande puis on passe au joueur suivant dans le sens horaire (les sentinelles doivent être placées à plus de 20 cm

Déroulement d'un tour

- 1- Mélange de la pioche d'activation avec ajout de 2 cartes événements chaque tour
- 2- Activation des combattants:
 - Déterminer le joueur actif , activation d'un combattant puis résolution des ordres
- 3- Fin de tour si tous les combattants ont été activés ou si les 3 cartes patrouilles ont été tirées, résolution des effets de fin de tour

La partie se déroule sur 5 tours sur les scénarios standards, à la fin du 5ème tour, chaque joueur révèle son briefing secret

Les terrains

- Difficile: mouvement réduit par 2
- Dangereux: chaque fois que le socle passe par ce décor, perte d'un PV
- Mortel: si le socle touche le décor -> mort du combattant

Les hauteurs

- Escalade: possible pour infanterie et animal, mouvement divisé par 2
- Saut par-dessus un objet possible si $H < 3\text{cm}$
- Saut par-dessus un trou possible si $H < 10\text{cm}$, alors test à 3 dés \geq rang du combattant sinon chute
- Saut vers le bas: si $> 10\text{cm}$, test à 3 dés \geq au rang du combattant par tranche de 10 cm de hauteur, sinon chute
- Charge plongeante: lors d'un saut réussi vers un étage inférieur lors d'une charge, + 4 dés sur son attaque
- Si un combattant chute, il subit une attaque CAC de puissance $P =$ hauteur de chute

Les événements hostiles et sentinelles

Chaque fois qu'une carte patrouille est tirée, le joueur actif déplace une sentinelle de son choix vers le dernier combattant à avoir fait une action (mvt,tir, sort ou attaque CAC) sinon elle ne bouge pas, puis il déplace tous les éléments hostiles vers le combattant visible le plus proche, si il finit au CAC-> attaque

Ensuite, les autres joueurs bougent une sentinelle qui n'a pas déjà été déplacée vers le combattant engagé le plus proche et en LDV, elle s'arrêtera à 1 cm de lui

Les Ordres Directs

En avant	<p>-Déplacement: Mouvement de la valeur M</p> <p>-Charge, permet une attaque CAC gratuite si engagé après la charge</p> <p>-Désengagement, chaque combattant engagé lance autant de dés que sa Combativité, chaque combattant adverse obtenant plus de réussites que le combattant se désengageant peut faire une attaque CAC, si la cible survit elle peut continuer son mouvement</p>
Feu!	<p>Tir contre une cible à portée (le tireur ne doit pas être engagé)</p> <p>C attaquant + P (+bonus)- E défenseur (- malus)</p> <p>Bonus: +1 dé si en hauteur ,+R si la cible est à -20 cm</p> <p>Malus: +1 dé par couvert</p>
Tir de suppression	<p>Tir contre une cible à portée (le tireur ne doit pas être engagé)</p> <p>C attaquant + P (+bonus)(- malus)</p> <p>Bonus: +1 dé si en hauteur ,+R si la cible est à -20 cm</p> <p>Malus: +1 dé par couvert</p> <p>Le total donne le nombre de dés à lancer, on effectue un test de volonté contre la cible, si les réussites sont > à ceux de la cible, elle perd tous ses marqueurs , si 2x plus de réussites, la cible fait un mouvement en sens inverse au tireur (si elle sort de sa LDV, la cible n'est pas obligée de faire tout son mouvement</p>
Hocus Pocus	<p>Un sorcier peut lancer un sort, lancer autant de dés que V- Valeur de jauge</p> <p>Si le nb de dés est > au niveau du sort, faire un lancer de dés et le nb de réussites doit être supérieur au niveau du sort</p> <p>Si échecs> réussites-> -1PV, si 2x plus échecs que réussites, lancer un D6 et subir le résultat du tableau annexe</p>
Pas de quartier !	<p>Attaque de Corps A Corps</p> <p>C attaquant + P (+bonus)- D défenseur(- malus)</p>
Premiers soins	<p>Un combattant de type Infanterie ou Cavalerie peut se soigner de 2 PV, seule action possible du tour</p>
Actions de scénario/ universelles	<p>Le combattant réalise une action de scénario ou imaginée par les joueurs</p>

Les Ordres Indirects

Les actions suivantes peuvent être réalisées par des combattants ayant un marqueur de réaction, elles dépensent leur marqueur puis peuvent entreprendre une des actions suivantes

Tir de riposte	Réalisée si votre combattant est la cible d'un tir
Tir d'opportunité	Tir contre une cible qui le charge ou qui passe en LDV
Interception	Si un combattant passe à portée, votre combattant peut effectuer une charge