

Annyaral

*Règles sur les
Amis et les
Alliés*

Table des matières

Table des matières	2
Phase d'Activation	3
Règles avancées	3
Autres effets de jeu	5
Bateaux	5
FAQ et clarifications	6
Remerciements	7

Phase d'Activation

Activation des figurines

- Une fois les figurines sélectionnées, le joueur active chacune de ces figurines à tour de rôle, chaque figurine complétant son Activation avant que la figurine suivante ne soit activée.
- Lorsqu'une figurine est activée, elle peut effectuer un Mouvement Normal, mais peut également avoir la possibilité de tirer avec une arme à distance en utilisant une Compétence de Tir à Distance. Elle peut également utiliser toute Compétences d'Activation dont elle dispose. Les Compétences de Tir à Distance et les Compétences d'Activation sont détaillées dans le profil de chaque figurine.

Utilisation des compétences: Certaines compétences ne peuvent être utilisées qu'immédiatement après avoir effectué un Mouvement Normal. Cela signifie qu'elles ne peuvent pas être utilisées si une Compétence de Tir à Distance est utilisée au lieu d'un déplacement. Elles ne peuvent pas non plus être utilisées si une autre Compétence d'Activation est utilisée après le Mouvement Normal. Par exemple, il n'est pas possible d'utiliser Transport[A] et Charge[A] l'un après l'autre.

Mouvement:

- Dans des circonstances normales, lorsqu'une figurine se déplace, elle peut augmenter sa vitesse en pouces, mais ne peut pas se désengager des figurines Ennemies, franchir des obstacles ou traverser un terrain difficile, tels que des marais ou des forêts, à moins qu'elle ne choisisse de se Déplacer Prudemment.
- Durant son mouvement, une figurine peut traverser des figurines Amicales ou Alliées, mais pas des figurines Ennemies. La figurine peut changer d'orientation à tout moment au cours de son mouvement.

se Déplacer Prudemment:

- Avant de se déplacer, une figurine peut choisir de se Déplacer Prudemment pendant tout son mouvement. La figurine ne peut alors se déplacer que jusqu'à la moitié de sa vitesse en pouces, mais elle peut se désengager d'un combat ou traverser un terrain difficile. Elle peut également franchir des obstacles tels que des murets ou des clôtures. Si une figurine souhaite se désengager et se déplacer sur un terrain difficile, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire.
- Certaines figurines ont des Compétences d'Activation telles que Sprint[A] qui leur permettent d'effectuer des mouvements supplémentaires. Une figurine peut choisir séparément de se Déplacer Prudemment ou pas pour chacun de ces mouvements.

Règles avancées

Construction d'une force

En général, les scénarios incluent des forces recommandées, mais comme chaque figurine a une valeur en points, vous pouvez choisir d'augmenter la taille des forces, d'échanger des figurines ou même de créer une nouvelle force dans la limite des points disponibles.

Lorsque vous créez une force, vous devez veiller à ce qu'elle fonctionne correctement :

- Toutes les figurines doivent appartenir à une des cultures principales (Empire, Casanii, Delgon, Devanu, Kedashi). Les Dhogu constituent un cas particulier et peuvent être utilisés soit comme une force autonome, soit comme Alliés dans une force Delgon.
- Vous devez inclure au moins une figurine Élite dans votre force.
- Il vous est fortement conseillé de constituer une force disposant de suffisamment de figurines dotées de Compétences de Commandement permettant d'activer toutes vos figurines avec un maximum de 4 Marqueurs d'Activation. Pour les forces de petite taille, vous n'aurez besoin que de quelques prêtres ou capitaines, mais pour les parties plus importantes, il vous faudra potentiellement inclure un ou deux commandants si vous souhaitez pouvoir coordonner des manœuvres plus importantes.

Forces thématiques

La majorité des cultures ont diverses sous-cultures et celles-ci sont représentées par des forces thématiques. Cela est particulièrement évident pour l'Empire Fubarnii, car il est composé de nombreux clans différents, qui travaillent parfois ensemble. Lorsque vous créez une force, essayez de vous limiter à des figurines appartenant à un ou deux thèmes différents seulement, sinon elles ne collaboreront pas toujours de manière efficace ! Il est possible d'utiliser des figurines de thèmes différents dans une même force, mais elles seront considérées comme des Alliées. Les figurines de base de chacune des cultures, y-compris la milice de l'empire et la plupart des

unités des forces Delgon et Devanu, sont classées comme étant des « listes de Base » et celles-ci peuvent être déclarées au début du jeu comme faisant partie de n'importe quel thème.

Amis et Alliés

- Durant la plupart des batailles, il est très évident quelles figurines sont vos Amis et lesquelles sont vos Ennemies, mais lorsque des Alliés sont impliqués, les choses peuvent être un peu moins simples !
- Toutes les figurines de la même culture et du même thème qui sont dans le même camp sont considérées comme Amicales les unes envers les autres.
- Si vous souhaitez utiliser plusieurs thèmes de la même culture au sein de la même armée, alors au début du jeu vous spécifiez quels figurines appartiennent à chacune des différentes forces. Les figurines des différentes forces sont considérées comme des figurines Alliées plutôt que Amicales. Les compétences telles que "Capitaine[L]" ne peuvent pas être utilisées sur les figurines Alliées, mais "Commandant[L]" est plus flexible.
- Les Dhogu peut être utilisés comme force Alliée avec les Delgon (voire avec les forces de l'Empire).

Un tableau détaillant ces relations peut être téléchargé sur le site de la Anyaral Toolbox.

Jouer à Trois Joueurs et Plus

- Bien que la plupart des jeux de Twilight se jouent à deux, il est possible de jouer à trois ou plus. Le plus simple est d'organiser deux équipes, chaque équipe partageant les figurines et les Marqueurs d'Initiative d'une des forces. Ce type de jeu ne nécessite pas de règles particulières mais vous devrez discuter avec votre allié qui utilisera chaque Marqueur d'Initiative !
- Alternativement, vous pouvez chacun prendre le contrôle de votre propre force, certains joueurs agissant en tant qu'Alliés ou bien tous combattant indépendamment. Dans ce type de jeu chaque joueur aura besoin de son propre

ensemble de six Marqueurs d'Initiative, qui sont placés dans un sac contenant deux Marqueurs de Combat comme dans un jeu normal.

- Au début de la partie, vous pouvez décider que certaines forces sont Alliées, ce qui peut leur permettre d'utiliser les compétences de Commandant[L] sur certaines troupes de la force Alliée. Les forces Alliées ne comptent cependant pas comme étant des modèles Amicaux.

- Il est un peu plus difficile de suivre l'ordre d'Initiative pour ces parties: chaque joueur aura besoin d'un Marqueur supplémentaire pour suivre l'Initiative et ceux-ci seront tous placés en piste sur le côté de la table. Chaque fois que le Marqueur d'Initiative d'un joueur est tiré, il déplacera son Marqueur vers l'avant de la piste,

décalant les Marqueurs des autres joueurs vers l'arrière. Cela permet de savoir à tout moment lequel des joueurs a l'Initiative la plus élevée.

- Dans le case de combats impliquant les figurines de plus de deux joueurs, chaque joueur a la possibilité de fournir un Soutien soit à l'Attaquant, soit au Défenseur. Comme à l'habitude, le joueur Attaquant commencera, et les autres joueurs continueront dans l'ordre d'Initiative jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour. Cependant, seule la figurine Attaquante ou défendante pourra utiliser ses Compétences de Combat pour ajuster le résultat. Les joueurs Attaquants et Défenseurs peuvent répartir les coups excédentaires comme à la normale et choisir n'importe lequel des modèles en Soutien.

Autres effets de jeu

Objets

Certaines unités ou Marqueurs de scénarios sont classés comme Objets, comme les Marqueurs de Butin ou les Bâtons à Eufs Devanu.

- Certains Objets sont de simples Marqueurs, tandis que d'autres sont traités de la même manière que les figurines standard du jeu et peuvent être attaqués. Dans les deux cas ils ne comptent jamais comme engageant d'autres figurines, mais ils peuvent être Engagés.

- Un Objet peut être récupéré par une figurine adjacente dans le cadre de l'Activation de cette

figurine. Retirez l'Objet de la table et identifiez quelle figurine le transporte. Une figurine peut lâcher un Objet ou donner un Objet à une figurine adjacente Amicale à tout moment durant son Activation ou lors d'une Action de Combat. Si elle est tuée, la figurine lâchera immédiatement l'Objet avant d'être retirée du plateau de jeu.

- Une figurine Animal qui ramasse un Objet le lâchera immédiatement après son déplacement.

- Lorsqu'un Objet est lâché (quelque soit la raison), le propriétaire de la figurine qui le portait le place immédiatement à côté de la figurine qui le portait.

Bateaux

Embarquer et se déplacer sur un Bateau

Les Bateaux sont considérés comme des plateformes mobiles et peuvent généralement accueillir autant de figurines qu'il est raisonnable d'en placer à bord. Cependant, seules les figurines non montées peuvent embarquer sur un Bateau. Dans la plupart des cas, les figurines montées ne pourront pas embarquer, bien qu'il puisse exister des règles spéciales pour les plus gros navires ou des scénarios spécifiques. Les figurines volantes peuvent atterrir sur ou survoler un Bateau. Toutes les règles habituelles de déplacement sur et autour des figurines Amicales ou Ennemies s'appliquent lors du déplacement sur un Bateau. Les Bateaux peuvent être dangereux pour les

imprudents. Lorsqu'une figurine se déplace sur un Bateau à moins de 1 pouce (2 cm) du bord, elle doit effectuer un Test d'Agilité (2+) après son déplacement. En cas d'échec, elle est placée dans l'eau au point le plus proche adjacent au Bateau. Les figurines se Déplaçant Prudemment n'ont pas besoin de lancer ce test.

Une figurine peut embarquer sur un Bateau qui se trouve à moins de 1 pouce (2 cm) en effectuant un Test d'Agilité (2+) à moins qu'elle ne se Déplace Prudemment. Si des figurines Ennemies bloquent le passage, elles doivent soit se déplacer pour lui faire de la place, soit se déplacer vers le bord du Bateau pour la bloquer. Si elle est bloquée, la figurine qui embarque est placée dans l'eau à côté du Bateau. Une figurine peut également sauter à travers un maximum de 2 pouces (5 cm) d'eau pour tenter d'embarquer sur un Bateau en effectuant un Test d'Agilité (3+). Elle tombe à l'eau en cas d'échec ou si elle est bloquée par une figurine Ennemie.

FAQ et clarifications

Activation des Animaux Sauvages

Les Animaux Sauvages n'ont pas de culture commune, et donc sont indépendants les uns des autres (ni Amicaux, ni Alliés). Par exemple, une Mère Couveuse Skerrat, bien qu'ayant la compétence Dresseur[L], ne peut pas activer un Grimblar.

Alliés et Amis pour les Animaux

Sauvages

Comme il est précisé ci-dessus, par défaut les Animaux Sauvages ne sont ni Amicaux ni Alliés. Quelques exceptions :

- Les créatures qui ont une partie de leur nom en commun avec une créature dont le nom est un seul mot sont Amicales. Par exemple : Tahela, Jenta Tahela Sauvage, Tahela Sauvage sont Amicaux. En revanche, l'Akittin Fousseur et l'Akittin Kellanion ne le sont pas (ils le seraient s'il existait une créature portant le nom « Akittin »).
- Les créatures qui ont une relation Alliés Privilégiés[T] sont amicales.

- Les créatures qui ont une relation de Loyauté[T] sont amicales.

Férals Casanii

La plupart du temps, les Férals vivent et combattent séparément des Casanii plus âgés. Bien qu'ils combattent occasionnellement en tant qu'Alliés avec les tribus Casanii, ils agissent toujours comme un groupe distinct. Ainsi, les Casanii de Base ne peuvent pas faire partie du thème Férals.

Alliés Privilégiés[T]

Une créature qui est Alliés Privilégiés[T] avec une créature spécifique est Alliée avec toutes les variantes de cette créature. Donc Tak Sirahn est Alliés Privilégiés[T] à la fois avec le Yartain et le Yartain Frais Éclos; le Vétéran Engu, Keeva, et les Second Engu sont Alliés Privilégiés[T] avec le Tahela, le Jenta Tahela Sauvage et le Tahela Sauvage (qu'ils puissent les activer est une autre affaire).

Mercenaires

Les mercenaires Engu et Dhogu vendent leurs services au plus offrant et peuvent être trouvés partout dans l'Empire. Vous pouvez donc les utiliser comme Alliés dans n'importe quelle force Casanii, Dhogu, Empire ou Casanii (même Devanu or Kedashi à la limite).

Remerciements

Traductions originales: Letchai et MehapiTo.
Sans eux ce document n'existerait pas.