

Annyaral

Les Règles

Table des matières

Table des matières	2
Introduction	3
Les forces	3
Le champ de bataille	4
Comment jouer	5
Phase d'Activation	6
Combat à distance	7
Phase de Combat	8
Phase de Fin	11
Règles avancées	11
Autres effets de jeu	12
Jouer un scénario	13
Bateaux	13
FAQ et clarifications	14
Divers	16
Remerciements	16

Introduction

Contexte

Twilight est un jeu d'escarmouche à petite échelle mettant en scène deux Forces (ou plus) se battant pour leurs propres objectifs, dans divers scénarios : au cours de la partie vous pourrez voir l'histoire se dérouler sous vos yeux ! Vous pouvez choisir de jouer de simples escarmouches, ou des scénarios plus approfondis avec des objectifs spécifiques. Les scénarios existants peuvent être joués indépendamment ou sous forme de campagne narrative. Les règles ont été conçues pour être fluides et faciles à apprendre, mais aussi pour permettre de prendre des décisions tactiques pouvant affecter l'issue de la partie.

Ce qu'il vous faut pour jouer

Pour faire une partie de Twilight il vous faudra quelques indispensables :

Un scénario : Chaque partie de Twilight est centrée sur un scénario spécifique, avec des objectifs, des forces en présence et des déploiements définis. Chaque scénario détaille la sélection et la mise en place des décors et figurines.

Rencontre fortuite est un scénario d'introduction idéal, qui peut tout à

fait être utilisé pour de plus grosses parties, en utilisant les figurines dont vous disposez.

Des figurines : Les scénarios spécifient généralement les profils dont vous aurez besoin, mais chaque figurine a également un coût en points, vous pouvez donc modifier les forces ou simplement prendre ce qui vous plaît.

Dés et Marqueurs : De nombreux jeux de batailles nécessitent des lancers de dés, et Twilight ne fait pas exception ! Pour Twilight chaque joueur aura besoin de 12 Pierres de Combat (6 Erac et 6 Oran), ainsi qu'au moins un dé à 6 faces. Les joueurs devront également avoir un set de Marqueurs d'Activation chacun.



Le champ de bataille : Il vous faudra trouver un espace suffisant pour jouer. L'idéal étant une table de jeu, soigneusement décorée. La plupart des parties peuvent se faire sur une table d'au moins 90x90 cm, mais il est possible de jouer de petits scénarios sur une plus petite surface.

Les forces

Introduction

Les Forces de chaque joueur sont composées d'un certain nombre de personnages et créatures. Pour l'Empire ce sera par exemple une unité ou deux de miliciens ou chevaliers menés par de braves capitaines, alors que les Devanu auront plutôt une poignée de guerriers et de bêtes bien entraînés.

Chaque individu est représenté par une figurine, un ensemble de caractéristiques et un certain nombre de Compétences.

Caractéristiques des figurines

Chaque figurine a un profil qui décrit comment elles sont jouées durant la partie. Ces profils sont disponibles dans le livre et sur les cartes de référence.

Catégories : Une figurine possède une ou plusieurs Catégories, telles que Troupe, Élite, Animal ou Civil. Les Catégories n'ont pas de règles spécifiques, mais permettent de déterminer quelles compétences de Commandement (ou autres compétences) affecteront la figurine et peuvent avoir une importance dans certains scénarios.

Coût en Points :

Cette caractéristique montre combien de points la figurine vaut afin de l'inclure dans votre Force.

Mouvement : C'est la distance en pouces (1 pouce = 2,5 cm) qu'une figurine peut parcourir à travers du terrain dégagé durant son Activation.

Combat : Cette caractéristique indique combien de Pierres de Combat la figurine lance en combat si elle est le Combattant Principal.

Soutien : Cette caractéristique précise combien de Pierres de Combat la figurine apporte quand elle soutient un combat.

Sauvegarde : Si une figurine reçoit un coup durant un combat, elle doit effectuer un jet de Sauvegarde et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à sa caractéristique de Sauvegarde sur un D6 ou être retirée comme perte.

Vigueur : Cette caractéristique indique combien de points de Vigueur une figurine possède.

Commandement : Cette caractéristique correspond à la portée en pouces des Compétences de Commandement d'une figurine.

Taille : Toutes les figurines ont une taille spécifiée, allant des Bestioles minuscules jusqu'à d'énormes bêtes telles le Belan. La taille d'une figurine détermine le diamètre de son socle et peut avoir d'autres impacts durant la partie.

- Minuscule : socle de 15 mm
- Petite : socle de 30 mm
- Moyenne : socle de 40 mm
- Grande : socle de 50 mm
- Énorme : socle de 60 mm

Les figurines Minuscules et Énormes ont des règles spéciales décrites ci-dessous.

Figurines Minuscules: Les figurines Minuscules représentent des créatures si petites qu'on les remarque à peine.

Les Petites figurines peuvent se désengager des figurines Minuscules gratuitement, sans devoir se Déplacer Prudemment. Elles peuvent passer à travers des figurines Minuscules Ennemies en se Déplaçant Prudemment.

Les figurines de taille Moyenne ou plus se désengagent et passent à travers des figurines Minuscules Ennemies librement.

Si une figurine de taille Moyenne ou plus désire s'arrêter sur une ou plusieurs figurines Minuscules, ces dernières sont écartées. Après le mouvement de la figurine, le propriétaire des figurines Minuscules les place en contact avec la figurine qui s'est déplacée. Le joueur ayant l'Initiative déplace ses figurines en premier.

Les figurines Minuscules ne déclenchent jamais de compétences comme Défenseur[S] ou Élan[S].

Figurines Énormes: Les figurines Énormes surplombent les figurines plus petites et dominent le champ de bataille.

Les figurines Énormes interagissent avec les Petites figurines comme ces dernières interagissent avec les figurines Minuscules : elles s'en dégagent librement, se Déplaçant Prudemment à travers elles et les écartent de leur passage comme ci-dessus.

Compétences

La plupart des figurines du jeu ont un certain nombre de compétences, indiquées dans leur profil et sur leur carte, et décrivent les actions spéciales qu'elles peuvent effectuer. A moins que cela ne soit précisé, les compétences peuvent être utilisées plusieurs fois chaque Tour. Certaines compétences nécessitent la dépense de points de Vigueur, et sont alors marquées d'un (ou plusieurs) astérisque dans leur description.

Toutes les compétences appartiennent à l'une des six catégories suivantes, ce qui détermine précisément à quel moment du jeu elles peuvent être utilisées :

Commandement [L]: Permet à une figurine d'activer un certain nombre d'autres figurines dans son Rayon de Commandement (en

pouces). Une figurine ne peut utiliser qu'une seule Compétence de Commandement par Tour.

Activation [A]: utilisées durant l'Activation d'une figurine pour lui permettre d'effectuer des actions spéciales, comme déclencher un combat ou obtenir du mouvement supplémentaire.

Combat [C]: utilisées durant les Phases de Combat pour influencer sur le résultat du combat.

Armes de Tir [R]: Ces compétences remplacent complètement le Mouvement Normal d'une figurine lors de son Activation et lui permettent de réaliser une Attaque à Distance.

Traits [T]: ces compétences décrivent les traits d'une figurine dont l'effet est automatique.

Spécial [S]: ce sont des actions spéciales qui peuvent être utilisées en dehors de l'Activation d'une figurine, en général en réponse à l'action d'une autre figurine.

Vigueur

Certaines figurines ont une caractéristique de Vigueur, qui indique le nombre de points de Vigueur dont elle dispose. La Vigueur est représentée par un dé ou des Marqueurs, placés près de la figurine sur la table. Une figurine peut dépenser des points de Vigueur durant les combats, chaque point permettant de relancer une seule Pierre de Combat. La Vigueur peut également être dépensée pour utiliser des compétences spécifiques dont dispose la figurine. Les compétences nécessitant l'utilisation de la Vigueur sont marquées d'un ou plusieurs astérisques.

Récupération de la Vigueur: Un point de Vigueur est récupéré lors de la Phase de Fin de chaque Tour. Une figurine ne peut jamais en récupérer au-delà de sa valeur de Vigueur de départ. Certaines compétences permettent également de récupérer ou gagner de la Vigueur à d'autres moments : n'importe quelle figurine peut gagner des points de Vigueur de cette façon, même si elle n'a pas la caractéristique, ou en obtenir plus que sa limite habituelle. Cependant, une figurine ne peut avoir au maximum qu'un seul point de Vigueur de plus que sa caractéristique de Vigueur.

Le champ de bataille

Introduction

Les parties de Twilight se déroulent sur de petits champs de bataille à travers le continent d'Anyaral, allant des vertes forêts et plaines de l'Empire Central aux froides Montagnes du Sétir, en passant par les inhospitalières Désolations Argoriennes ou même les rues de Gar Loren. Au moment de la mise en place du champ de bataille, choisissez sur quelle type de paysage vous combattrez, et utilisez les décors correspondants. Assurez-vous que tous les joueurs connaissent les effets des différents types de terrain présents sur la table.

Types de Terrain

Terrain difficile: le mieux est d'utiliser des Gabarits pour indiquer clairement les limites des zones de terrain difficile, tels les marais, traînées de neige ou étendues d'eau peu profondes. Les figurines doivent se Déplacer Prudemment si elles désirent traverser ou passer sur une partie de ces zones.

Forêts: les forêts sont un type spécial de terrain difficile. En plus des règles ci-dessus, les règles suivantes s'appliquent :

Vous ne pouvez pas tracer une Ligne de Mire à travers plus de 2 pouces d'un Gabarit de Forêt.

Si une partie du socle d'une figurine se trouve sur un Gabarit de Forêt, elle compte comme étant entièrement dessus et la vue sur elle est Obstruée si elle est ciblée par une Attaque à Distance.

Congères: les congères sont un type spécial de terrain difficile. Si une figurine a sa base complètement à l'intérieur d'une congère, elle gagne la compétence Dissimulé[T] contre les Attaques à Distance.

Eau peu profonde: les zones d'eau peu profonde sont du terrain difficile qui n'obstruent pas la Ligne de Mire et n'offrent pas de couverture. Les figurines ne bénéficiant pas de Vol[T] et/ou Natation[A] doivent se déplacer prudemment et lancent une pierre en moins durant les combats.

Eau profonde: les zones d'eau profonde sont inaccessibles à la plupart des figurines, à moins d'utiliser des embarcations ou des figurines amphibies dans un scénario spécifique, ou encore si elles possèdent les compétences Vol[T] et/ou Natation[A]. Elles n'offrent pas de couverture.

Obstacles

Les obstacles peuvent varier en taille, allant de petits rochers aux grands bâtiments. Ils peuvent bloquer totalement les Lignes de Mire, ou apporter une obstruction aux Attaques à Distance. Les figurines peuvent franchir des obstacles moins hauts qu'elles en se Déplaçant Prudemment. S'il y a des échelles sur les obstacles plus grands, celles-ci peuvent être escaladées en se Déplaçant Prudemment.

Barrières: les murets ou clôtures sont courants sur Anyaral. Une figurine peut traverser une barrière en se Déplaçant Prudemment. Si une figurine Ennemie se trouve de l'autre côté, son propriétaire peut la reculer pour laisser passer la figurine qui franchit l'obstacle, ou au contraire s'interposer. Si elle s'interpose, les deux figurines sont considérées comme étant Engagées et peuvent donc combattre lors des Phases de Combat suivantes. En combat, ces deux figurines lancent une Pierre de Combat Oran supplémentaire.

Comment jouer

Introduction

Après avoir choisi un scénario et déployé vos figurines, il est temps de jouer ! Contrairement à de nombreux autres jeux, Twilight ne suit pas un ordre de tour fixe, dans lequel un joueur déplace toutes ses figurines, puis son adversaire fait de même. A la place, Twilight utilise des Marqueurs d'Activation qui déterminent dans quel ordre les figurines sont activées et quand résoudre des combats.

Dés et Marqueurs

Pierres de Combat: Twilight utilise des Pierres de Combat spéciales pour déterminer les résultats des combats. Ces pierres ont deux faces, une marquée d'un symbole, et l'autre vierge. Il y a 2 types de Pierres de Combat : Erac (attaque) et Oran (défense).



Marqueurs d'Activation: Ces Marqueurs sont utilisés pour déterminer l'ordre dans lequel les figurines s'activent, et quand les combats sont résolus. Pour une partie à deux joueurs, il vous faudra 14 Marqueurs : 6 Marqueurs d'Initiative pour chaque joueur (de couleurs différentes), et 2 Marqueurs de Combat (orange). S'il y a plus de 2 joueurs, il vous faudra ajouter un set de 6 Marqueurs d'Initiative de couleur différente des deux premiers pour chaque joueur supplémentaire. Tous les Marqueurs d'Activation sont placés dans un petit sac opaque en début de partie.

Dés: Twilight requiert un petit nombre de dés à six faces (D6), pour effectuer les jets de Sauvegarde et pour d'autres effets de jeu.

Déroulement d'un Tour

Un Tour consiste en une suite de pioches de Marqueurs dans un sac. Selon le Marqueur pioché, l'un des joueurs active ses figurines et il y aura deux phases où les combats seront résolus.

• La première chose à faire est de piocher un Marqueur d'Activation dans le sac.



Phase d'Activation

Si le Marqueur pioché est l'un des Marqueurs d'Initiative, le joueur à qui il appartient prend l'Initiative, et a donc l'opportunité d'activer et de déplacer ses figurines lors d'une Phase d'Activation. Comme chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois par Tour et qu'il est possible qu'une figurine ne puisse pas être activée à chaque Tour, les joueurs doivent soigneusement choisir comment utiliser chacune de leurs Phases d'Activation.

Phase de Combat

Si le Marqueur pioché est un Marqueur de Combat, et en commençant par le joueur ayant l'Initiative, chaque joueur va pouvoir initier et résoudre les combats, lors d'une Phase de Combat. Lorsqu'une phase est terminée, un nouveau Marqueur est pioché, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux Marqueurs de Combat soient piochés, ce qui conclut le Tour avec la Phase de Fin.

Phase de Fin

Durant la Phase de Fin les deux joueurs vérifient si leur Force fuit ou si les conditions de victoire sont remplies. Toutes les figurines possédant de la Vigueur peuvent regagner un point de Vigueur et tous les Marqueurs d'Activation sont remplacés dans le sac.

Phase d'Activation

Introduction

Quand le Marqueur d'Initiative d'un joueur est pioché, celui-ci gagne l'Initiative et a l'opportunité de choisir une ou plusieurs figurines à activer. Il active ensuite chacune de ces figurines tour à tour. C'est ce qu'on appelle une Phase d'Activation.

Obtenir l'Initiative

Lorsque le Marqueur d'un joueur est tiré, ce joueur a l'Initiative. Il est préférable de laisser les Marqueurs d'Activation dans une rangée près de la table afin que vous puissiez voir quel joueur a l'Initiative et combien de Marqueurs d'Initiative chaque joueur a tiré jusqu'à présent ce Tour.

- Le joueur peut maintenant sélectionner une seule des figurines de sa force pour l'Activation. Cette figurine ne doit pas avoir été déjà activée ce Tour-ci et est comptée comme ayant été activée directement. Si la figurine possède des Compétences de Commandement appropriées, d'autres figurines peuvent être sélectionnées pour l'Activation. Ces figurines peuvent à leur tour utiliser des Compétences de Commandement si elles en disposent.
- Chaque figurine ne peut utiliser qu'une seule Compétence de Commandement par Tour et chaque figurine ne peut être sélectionnée pour une Activation qu'une seule fois par Tour. Le joueur ayant l'Initiative peut sélectionner quelles figurines combattront en premier durant la Phase de Combat et peut également avoir une influence supplémentaire dans certains scénarios.

Sélection des Figurines

Le joueur ayant l'Initiative choisit maintenant les figurines à activer.

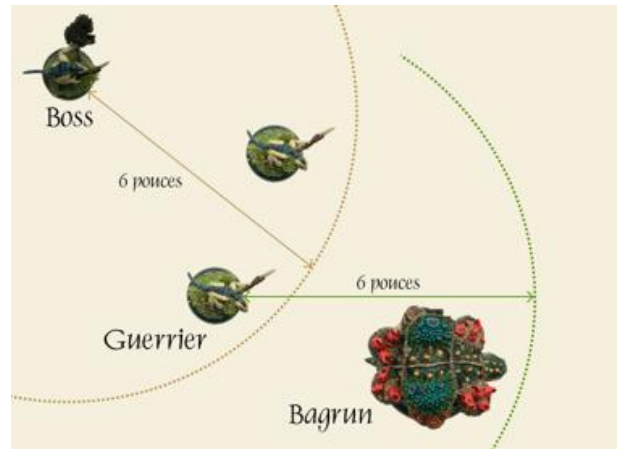
- Si un joueur ne désire pas activer de figurines, il passe son Activation et on pioche un autre Marqueur.

La Chaîne de Commandement

La chaîne de commandement est un aspect important de Twilight. A chaque Tour, un joueur n'a qu'un nombre limité d'Activations, il est donc important de tirer le meilleur de chacune d'entre elles. Certaines figurines représentent des chefs qui peuvent activer d'autres figurines durant leur Phase d'Activation. Les chefs ont des compétences spéciales, comme Capitaine[L] ou Commandant[L]. Les figurines supplémentaires activées de cette manière peuvent à leur tour activer d'autres figurines, si elles ont les Compétences appropriées.

Une force militaire bien construite peut s'activer efficacement sans avoir besoin de nombreuses Phases d'Activation. A l'inverse, une force mal organisée ou affaiblie devra lutter pour se déplacer de façon cohérente.

Exemple: Le joueur Kedashi désire activer toutes ses figurines. Il active d'abord son Boss Trebarnii. Il utilise alors la compétence Capitaine[L] de la figurine pour activer les deux Guerriers Trebarnii dans son Rayon de Commandement de 6 pouces. Il peut ensuite activer le Bagrun Porteur de Bombes en utilisant la compétence Dresseur[L] d'un des guerriers, même si le Bagrun Porteur de Bombes est en dehors de la zone de contrôle du boss. Le joueur peut maintenant activer toutes les figurines qu'il a sélectionnées dans l'ordre de son choix.



La chaîne de commandement

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.

Combat à distance

Introduction

- Les Attaques à Distance sont effectuées pendant l'Activation d'une figurine si elle choisit d'utiliser une Compétence de Tir à Distance. La compétence donne les détails de l'Attaque à Distance et précise jusqu'où la figurine peut se déplacer avant d'attaquer, et si l'arme employée a des compétences additionnelles.
- Sauf indication contraire, une figurine Engagé ne peut pas utiliser de Compétence de Tir à Distance ni effectuer d'Attaque à Distance.

Initiation du combat

Lorsque vous effectuez une Attaque à Distance, vous sélectionnez une cible qui se trouve dans la Ligne de Mire de l'Attaquant et à portée de l'attaque. Un combat à distance se déroule alors entre l'Attaquant et la cible de la même manière que les combats au corps à corps. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien lors d'un combat à distance.

Résolution des Combats

Après avoir déterminé si la cible est en Ligne de Mire et à portée, le tireur et la cible choisissent et lancent un certain nombre de Pierres de Combat pour déterminer si le tireur réussit à toucher sa cible.

Lancer des pierres

- Les joueurs comptent le nombre de Pierres de Combat qu'ils peuvent lancer.
- La Compétence de Tir à Distance précise le nombre d'Erac à lancer pour l'attaque. Le Défenseur lance toujours deux Oran, plus un si la vue est Obstruée. Certaines compétences (par exemple Agilité[T]) permettent de lancer plus de pierres en défense.
- Les deux joueurs lancent leurs Pierres de Combat en même temps.

Ajustement des résultats

Chaque Erac face visible est un coup réussi, à moins qu'il ne soit contré par un Oran adverse. Les deux joueurs ont désormais la possibilité d'utiliser de la Vigueur ou des compétences pour ajuster les résultats. L'Attaquant ne peut utiliser que des compétences spécifiques aux Attaques à Distance, alors que le Défenseur peut utiliser n'importe laquelle de ses Compétences de Combat. En commençant par l'Attaquant, chaque joueur peut choisir soit d'utiliser un point de Vigueur pour relancer une pierre, ou utiliser une compétence, ou encore passer. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs choisissent de passer.

Allouer les coups

L'Attaquant calcule maintenant le nombre d'Erac non annulés par des Oran, ce qui indique le nombre de coups qu'il a porté sur sa cible. Pour chacun des coups portés, le Défenseur doit effectuer un jet de Sauvegarde. Ceci est effectué à l'aide d'un D6, et le coup est paré si le jet est égal ou supérieur à la valeur de Sauvegarde de la figurine. Ce jet peut être impacté par des compétences spécifiques aux compétences de Tir à Distance, Puissant[C] par exemple. Si le jet échoue, la figurine a succombé à ses blessures et est retirée du jeu.

Définitions

Ligne de Mire: Une figurine a une Ligne de Mire sur une autre si une ligne peut être tracée de la tête de la figurine à n'importe quelle partie de l'autre figurine, dont le socle, sans passer par-dessus une autre figurine ou un terrain Obstruant.

Obstrué: Si la cible est dans la Ligne de Mire du tireur, mais qu'il y a d'autres figurines ou un décor qui obstrue la visibilité sur une partie de la cible, alors la Ligne de Mire est Obstruée.

Engagé: Si la cible est Engagée avec une figurine Ennemie, la Ligne de Mire est alors considérée comme Obstruée, même si la figurine Ennemie est la plus proche. De plus, si le tireur et la cible ont le même nombre de réussites, il est possible que la figurine avec laquelle la cible est engagée ait été touchée. Résolez un autre combat contre cette figurine. Si plusieurs figurines sont dans ce cas, déterminez aléatoirement laquelle est touchée.

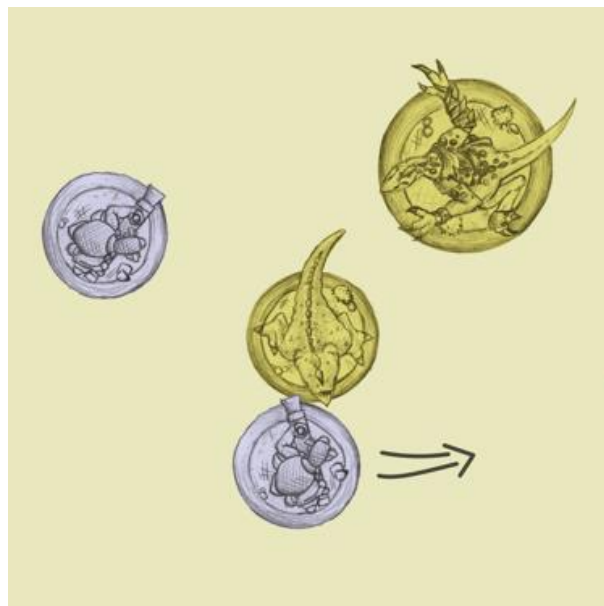
Attaques de Souffle:

- Certaines Compétences de Tir à Distance sont des Attaques de Souffle. Celles-ci utilisent un Gabarit d'Explosion afin de déterminer qui est touché par l'attaque. Placez le Gabarit de façon à ce que la pointe touche le socle du tireur. Toutes les figurines sous le Gabarit sont des cibles. Résolez les combats comme décrit ci-dessus, dans l'ordre choisi par l'Attaquant.
- Si une figurine est touchée par les 2 longs côtés du Gabarit, elle est touchée De Plein Fouet, ce qui peut avoir des effets supplémentaires.

Exemple de combat: Attaques de Souffle

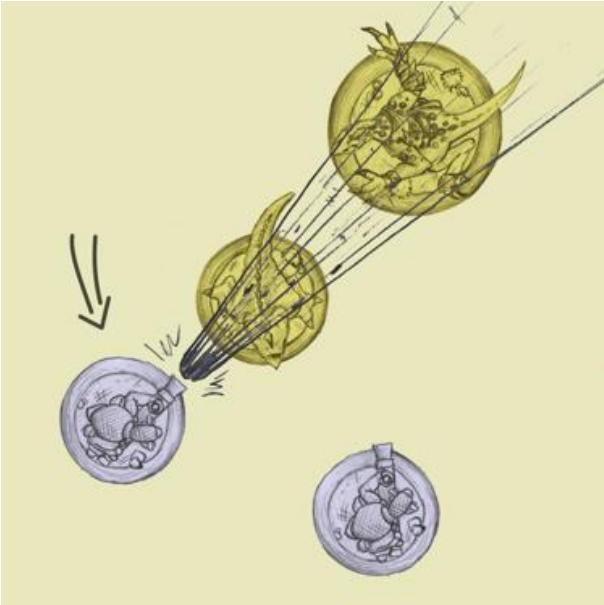
Une animation de cet exemple est disponible sur YouTube (en anglais).

- Un Delgon KalDru souhaite tirer avec son Derak Léger sur un Grishak et un Kopa Devanu. Le Grishak s'est avancé près du KalDru, ayant chargé auparavant, mais n'a pas réussi à tuer le compagnon du KalDru.
- Les deux KalDru sont activés par un prêtre à proximité. Le premier est Engagé, il ne peut donc pas tirer. Il peut cependant toujours s'activer et se désengager, permettant au deuxième KalDru de tirer.

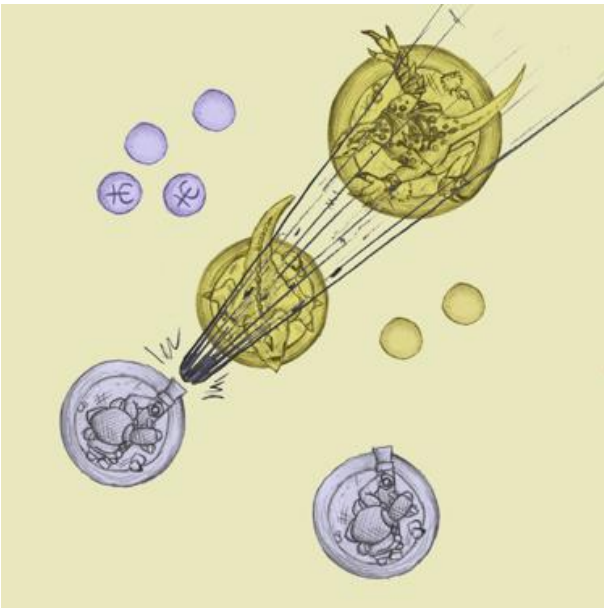


- Le deuxième KalDru se déplace sur une courte distance pour obtenir un meilleur tir. Si le Grishak est tué, il gagnera également une Ligne de Mire sur le devanu.
- En temps normal le Derak Léger donne une attaque à trois pierres,

mais l'Attaquant lance une pierre supplémentaire car le Grishak est attrapé De Plein Fouet. Le Grishak lance deux pierres en défense.

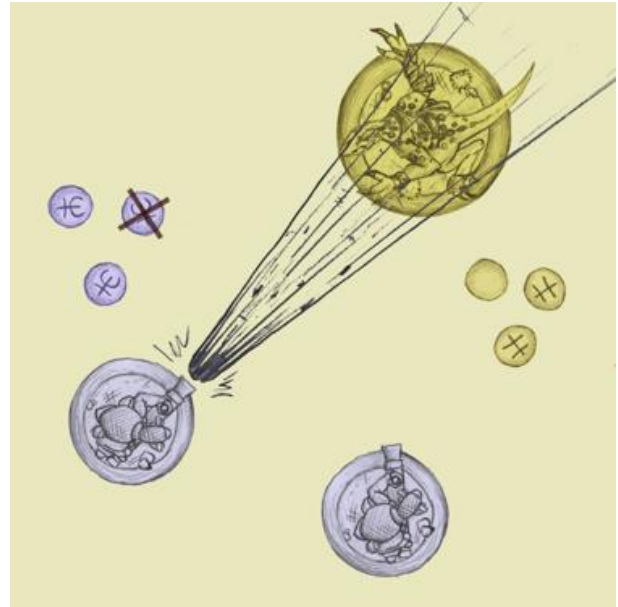


• Le joueur Delgon obtient deux succès tandis que le joueur Devanu a moins de chance et n'obtient aucun succès. Comme aucun des deux camps n'a de compétences pertinentes, le Grishak tente d'effectuer ses deux jets de Sauvegarde, mais échoue et est éliminé, ce qui donne maintenant au KalDru une Ligne de Mire sur le devanu.



• Le Kopa Devanu est la seule autre figurine sous le Gabarit, et le joueur Delgon le choisit donc comme cible. Cette fois, il ne lance que trois pierres car seule la première cible de l'attaque peut être attaquée De Plein Fouet.

• En temps normal, Le devanu lancerait deux pierres en défense, cependant il peut lancer une pierre supplémentaire grâce à sa compétence Au Pied Sûr[T]. Le joueur Delgon a de la chance et obtient trois succès, tandis que le joueur Devanu n'en lance que deux, ne laissant qu'un coup potentiel. Le devanu dépense alors un point de Vigueur pour utiliser Esquive[C] et donc éviter l'attaque.



Phase de Combat

Figurines adjacentes et Engagées

Une figurine est en Contact avec une autre si les socles des deux figurines se touchent. Certaines compétences apportent un avantage aux figurines en contact. Si une figurine est en contact avec une ou

plusieurs figurines Ennemies, elles sont Engagées et peuvent être impliquées dans des combats lors de la Phase de Combat.

Initiation du combat

• Quand un Marqueur de Combat est pioché du sac, les joueurs choisissent chacun leur tour, par ordre d'Initiative, les figurines qui effectueront leur Action de Combats et qui combattent ensuite au

corps-à-corps.

- Lors d'une Phase de Combat, chaque figurine Engagée par, ou qui Engage une figurine Ennemie peut effectuer une Action de Combat. La plupart des figurines utiliseront cette action pour Initier un combat contre un Ennemi en contact. Cependant, si une figurine utilise son Soutien dans un autre combat ou est attaquée avant d'utiliser son Action de Combat, elle la perd pour le restant de cette Phase de Combat. Une Phase de Combat continue jusqu'à ce que tous les joueurs décident de passer ou n'aient plus de figurines à activer.
- Les combats au corps-à-corps peuvent aussi être initiés durant l'Activation d'une figurine si elle possède les Compétences d'Activation adéquates (telles que Assassinat[A], Charge[A] ou Attaque Coordinée[A]).
- Dans tous les cas, la figurine qui a initié le combat est l'Attaquant et l'autre figurine est le Défenseur. Ces deux figurines sont appelées Combattants Principaux.
- Lors d'un combat au corps-à-corps, en commençant par le joueur qui attaque, chaque joueur a la possibilité de choisir une de ses figurines pour soutenir le combat. La figurine en Soutien doit être Engagée avec une figurine Ennemie déjà impliquée dans ce combat. A tour de rôle, les joueurs déclarent des figurines supplémentaires pour venir en Soutien ou choisissent de passer. Cela continue jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer. Tant que les règles ci-dessus sont respectées, chaque joueur peut avoir n'importe quel nombre de figurines en Soutien.

Figurines en Soutien

Lors d'une Phase de Combat, chaque figurine ne peut utiliser Soutien dans un combat que si elle n'a pas déjà été impliquée dans un combat lors de cette phase (en attaque, défense ou soutien). Si une figurine utilise Soutien dans un combat, elle perd son Action de Combat pour le reste de cette Phase de Combat.

Résolution des Combats

Après avoir choisi les figurines impliquées dans le combat, les joueurs choisissent et lancent un certain nombre de Pierres de Combat pour déterminer le nombre de coups portés par chaque camp.

Lancer des pierres

Chaque joueur compte le nombre de Pierres de Combat qu'il doit lancer. Ce nombre est déterminé par la Valeur de Combat du Combattant Principal, à laquelle s'ajoutent la Valeur de Soutien de chaque figurine choisie pour soutenir le combat. Certaines compétences peuvent être utilisées à ce moment, mais uniquement celles des Combattants Principaux. Déclarez ces compétences avant de lancer les Pierres de Combat.

Les joueurs choisissent secrètement le type de Pierre de Combat dans leur Réserve de Pierres, selon la tactique choisie pour ce combat. Prendre plus d'Erac représente une attaque plus agressive, tandis que plus d'Oran implique une approche plus défensive. Vous ne pouvez prendre des Pierres que de votre Réserve de Pierres, ce qui signifie que vous ne pouvez jamais choisir plus de six Erac ou Oran. Les deux joueurs lancent leurs Pierres de Combat en même temps.

Ajustement des résultats

- Chaque Erac face visible est un coup réussi, à moins qu'il ne soit contré par un Oran. Chaque joueur compte le nombre d'Erac réussis, et soustrait le nombre d'Oran qu'a réussi le joueur adverse. Si le résultat est supérieur à zéro, celui-ci indique le nombre de coups infligés. Les deux joueurs peuvent alors utiliser des Compétences de Combat pour modifier les résultats.
- En commençant par le joueur qui a initié le combat, chaque joueur peut soit utiliser une Compétence de Combat de son Combattant Principal, soit choisir de passer. Les figurines en Soutien ne peuvent pas utiliser de compétences. Ces compétences peuvent permettre de relancer des Pierres de Combat ou d'en modifier le résultat, et peuvent

nécessiter la dépense de points de Vigueur. Le processus continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

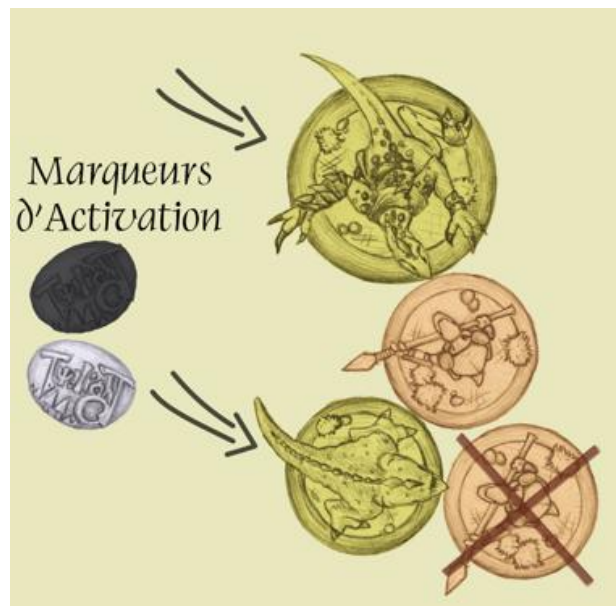
Allouer les coups

- Chaque joueur calcule le nombre d'Erac non contrés qu'il a obtenu, ce qui indique donc le nombre de coups portés. Le premier coup est toujours alloué au Combattant Principal adverse, mais les coups restants peuvent être alloués à n'importe quelle figurine impliquée dans le combat. Certaines figurines peuvent donc être touchées plusieurs fois lors d'un même combat.
- Une fois que tous les coups ont été alloués par les joueurs, chaque figurine ayant reçu un coup peut tenter un jet de Sauvegarde contre chacun d'eux. Ce jet se fait en lançant un D6, et le coup est annulé si le jet est supérieur ou égal à la valeur de Sauvegarde de la figurine. Ce jet de dé peut être modifié par certaines Compétences de Combat, par exemple Puissant[C]. Si c'est un échec, la figurine est retirée comme perte.

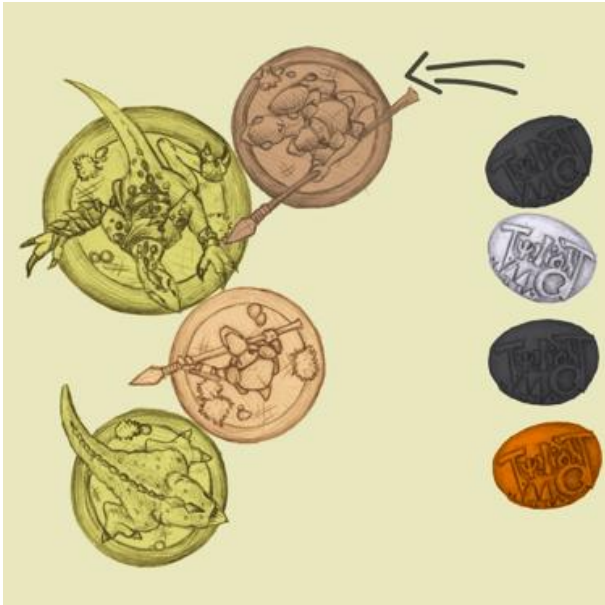
Exemple de combat: sélection des combattants

Une animation de cet exemple est disponible sur YouTube (en anglais).

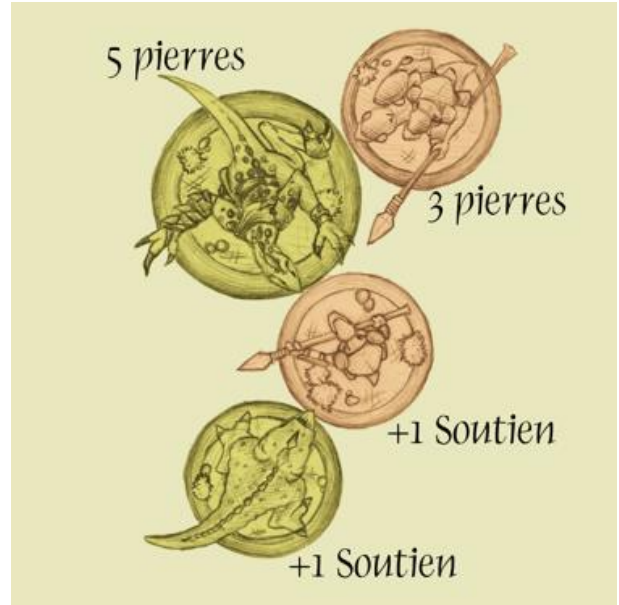
- Jusqu'à présent ce Tour-ci, les joueurs Fubarnii (Marqueurs noirs) et Devanu (Marqueurs blancs) ont tiré un Marqueur d'Initiative. Le joueur Fubarnii a choisi de ne rien déplacer, mais le joueur Devanu a utilisé son Sempa Devanu pour activer le Grishak en utilisant Dresseur[L] et ils sont tous deux entrés en contact avec les Miliciens fubarnii. Le Grishak a chargé et combattu un malheureux Milicien, dont l'armure était insuffisante pour le sauver de l'attaque Sauvage[C] et a donc été retiré du jeu.



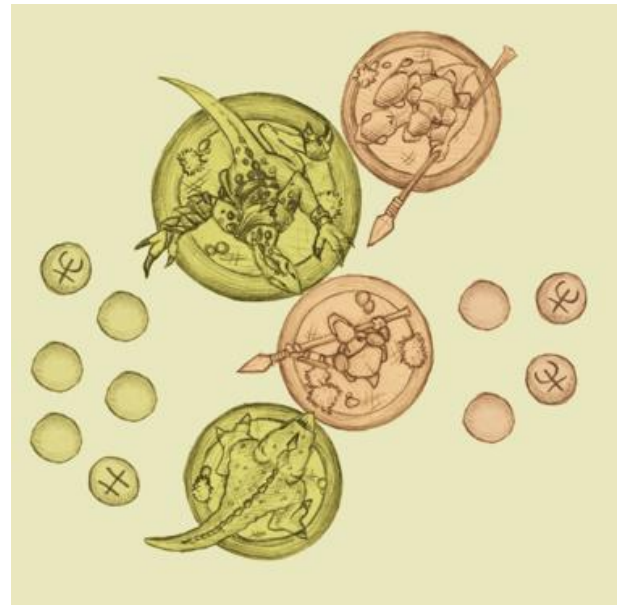
- Lorsque le Marqueur noir suivant a été tiré, le joueur Fubarnii a déplacé un Chevalier pour soutenir le Milicien restant.
- Un Marqueur de Combat orange a ensuite été tiré, menant à une Phase de Combat. Le joueur Fubarnii a l'Initiative et l'occasion d'engager un combat.



- Le joueur Fubarnii choisit d'attaquer le Sempa Devanu avec le Chevalier. Le joueur Devanu a la possibilité de choisir une figurine pour fournir du Soutien, mais il n'y a aucune figurine Engagée dans le combat pour le moment et il est donc obligé de passer.
- Le joueur Fubarnii choisit d'utiliser une milice en Soutien. Comme le Grishak est maintenant Engagé dans un combat qui prend rapidement de l'ampleur, le joueur Devanu choisit de l'impliquer dans le combat pour apporter son Soutien.
- Le joueur Fubarnii pourra lancer 4 Pierres de Combat, tandis que le Devanu en lancera 6.



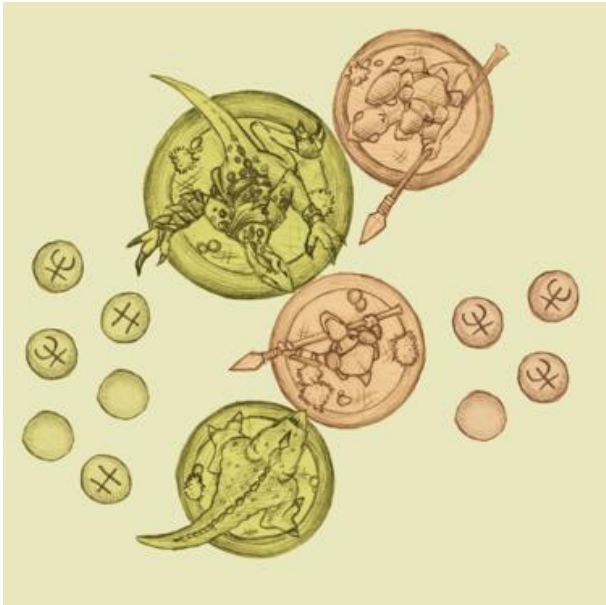
- Le joueur Fubarnii veut éliminer le devanu à tout prix. Il choisit de prendre les 4 pierres en tant qu'Erac. Le joueur Devanu est plus prudent, sélectionnant 4 Oran et seulement 2 Erac.
- Les deux joueurs lancent leurs Pierres de Combat en même temps.
- Avec les lancers résultants, chaque camp inflige un coup à l'autre, et le Sempa Devanu et le Chevalier devront tous deux faire un jet de Sauvegarde.



- Le joueur Fubarnii a la première opportunité d'ajuster le résultat puisqu'il a initié le combat, mais il est satisfait de son lancer car il a réussi à porter un coup sur le Sempa Devanu.
- Le joueur Devanu est moins satisfait du résultat, il utilise donc l'un de ses deux points de Vigueur restants pour utiliser Discipline de Combat[C] afin de relancer ses quatre échecs; cette fois il a plus de succès et évite tous les coups.
- Le joueur Fubarnii répond en utilisant Entraîné au Combat[C] afin de relancer ses deux échecs, et obtient un autre Erac réussi.

Exemple de combat: résolution du combat

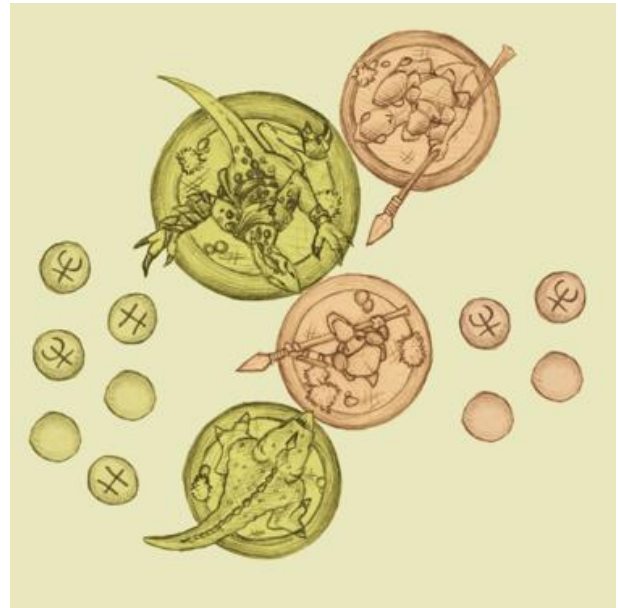
- Une fois que les deux joueurs ont sélectionné leurs Combattants Principaux et leurs figurines en Soutien, chaque camp sélectionne en secret un mélange d'Erac et d'Oran dans sa réserve de pierres.
- Le joueur Fubarnii dispose de 4 pierres: 3 de du Chevalier et 1 du Milicien en Soutien.
- Le joueur Devanu a 6 pierres à choisir: 5 de son Sempa Devanu et 1 du Grishak en Soutien.



- Le joueur Devanu décide d'utiliser son dernier point de Vigueur pour utiliser Esquive[C], retournant l'un des Erac du joueur Fubarnii et donc le seul coup qu'il allait lui porter.
- Le joueur Fubarnii n'a aucune option à sa disposition, et donc est

obligé de passer. Le joueur Devanu fait de même.

- Le Sempa Devanu a porté deux coups et en alloue un à chacun des fubarnii. Tous deux ont la malchance d'échouer leurs jets de Sauvegarde et sont retirés du jeu en tant que victimes.



Phase de Fin

Les étapes du jeu

La Phase de Fin a lieu après la résolution de la seconde Phase de Combat du tour.

Durant la Phase de Fin: Les deux joueurs vérifient s'ils ont gagné ou si leur force fuit, selon les règles du scénario.

Vérifiez si des effets prennent place durant la Phase de Fin, par

exemple comme lancer le dé pour savoir si les Nuages de fumée se dissipent.

Chaque figurine ayant moins de points que leur maximum de points de Vigueur en regagne un.

Tous les Marqueurs d'Activation retournent dans le sac.

Une fois la Phase de Fin résolue, un nouveau Tour débute avec la pioche d'un Marqueur d'Activation.

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 Amies 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 cas 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.

Peuple des Fleuves

Si vous jouez la faction du Peuple des Fleuves, vous pouvez (avec l'accord de votre adversaire) placer une rivière et un bateau sur la table pendant la mise en place du jeu. Votre adversaire peut ajuster la position de la rivière et du bateau en les déplaçant chacun jusqu'à 6 pouces (15 cm). Cela doit être fait avant que l'un ou l'autre joueur ne déploie ses figurines. Les deux joueurs peuvent déployer leurs figurines sur la rivière, monter sur le bateau ou le piloter pendant la partie. Cependant, il peut exister des scénarios où cela n'aurait pas de sens ou déséquilibrerait le jeu. Discutez-en donc d'abord avec votre adversaire !

Autres effets de jeu

Gabarit de Nuages

Certaines figurines de Twilight, comme le Delgon KalGush, peuvent générer des Nuages pour cacher leur mouvement ou désorienter leurs adversaires. Ces effets sont représentés sur la table par un Gabarit de Nuage d'un diamètre spécifié.

- Vous ne pouvez pas dessiner une Ligne de Mire à travers plus de 2 pouces (5 cm) d'un Gabarit de Nuage.
- Si une partie de la base d'une figurine se trouve dans un Gabarit de Nuage, alors elle compte comme étant sous le Gabarit et est Obstruée si elle est ciblée par une Attaque à Distance et peut subir d'autres effets.
- Durant la Phase de Fin de chaque Tour, avant que la Vigueur ne soit reconstituée, lancez un dé pour chaque Gabarit de Nuage sur la table. L'effet du Nuage est supprimé sur un jet de 4+.

Empêtré

Si une figurine possède un ou plusieurs Marqueurs Empêtré, elle peut être Empêtrée. une figurine de taille Grand peut ignorer un Marqueur Empêtré lorsqu'elle détermine si elle est Empêtrée, et une figurine de taille Énorme peut en ignorer jusqu'à deux.

Une figurine ne peut pas avoir plus de quatre Marqueurs Empêtré.

Les figurines Empêtrées ne bénéficient pas d'Action de Combat et lancent une Pierre de Combat en moins si elles sont attaquées ou ciblées par une Attaque à Distance.

Une figurine Empêtrée ne peut pas être activée normalement, mais peut utiliser son Activation pour tenter de se libérer en menant un combat contre un des Marqueurs Empêtré. Les Marqueurs ne lancent pas de Pierres de Combat, mais ont chacun un jet de Sauvegarde de 5+ Les figurines adjacentes peuvent soutenir l'un ou l'autre camp pendant ces combats.

Objets

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

Sonné

Certains effets du jeu peuvent rendre une figurine Sonnée.

- Tant qu'elle reste Sonnée, la figurine réduit ses caractéristiques Combat et Soutien de 1, y-compris pour les Attaques à Distance.
- Une figurine Sonnée attaquée par une Attaque à Distance lance le nombre habituel de pierres Oran.
- Elle doit lancer une pierre avec succès avant de récupérer de la Vigueur.
- Une figurine Sonnée peut récupérer la quantité habituelle de Vigueur via Motivateur[T], Ravitaillement[A] et Mise au Point[A].
- L'effet Sonné indiquera à quel moment il se termine. Par exemple, une figurine peut cesser d'être Sonnée lorsqu'elle quitte une certaine zone ou après une période de temps spécifique.
- Les effets Sonné et de Terreur[T] multiples ne cumulent pas leur impact, même s'ils proviennent de sources différentes, et leurs durées sont maintenues séparément.

Terreur[T]

Certains effets du jeu peuvent soumettre une figurine à la Terreur[T] (terrifiée).

- Tant qu'elle reste terrifiée, la figurine réduit ses caractéristiques Combat et Soutien de 1, y-compris pour les Attaques à Distance.
- Une figurine terrifiée attaquée par une Attaque à Distance lance le nombre habituel de pierres Oran.
- Elle doit lancer une pierre avec succès avant de récupérer de la Vigueur.
- Une figurine terrifiée peut récupérer la quantité habituelle de Vigueur

via Motivateur[T], Ravitaillement[A] et Mise au Point[A].

- L'effet qui terrifie la figurine indiquera à quel moment il se termine. Par exemple, une figurine peut cesser d'être terrifiée lorsqu'elle quitte une certaine zone ou après une période de temps spécifique.
- Les effets Sonné et de Terreur[T] multiples ne cumulent pas leur impact, même s'ils proviennent de sources différentes, et leurs durées sont maintenues séparément.

Véhicules et équipages

Une figurine avec le trait Véhicule[T] (X) permet à jusqu'à X petites figurines de la monter en tant qu'équipage (en plus des figurines transportées avec Transport[A]) et de bénéficier d'un certain nombre d'avantages. Toutes les figurines avec Véhicule[T] sont des Véhicules et ont les règles spéciales suivantes :

- Les figurines peuvent être déployées montées en tant qu'équipage sur le Véhicule, ou peuvent monter à bord si elles terminent leur Activation à côté du Véhicule. Lorsqu'elles montent sur le Véhicule, les figurines sont placées pour sur le côté du plateau de jeu de manière à être visibles par les joueurs.
- Les membres d'équipage sont automatiquement sélectionnés pour l'Activation avec le Véhicule, à moins qu'ils n'aient déjà été activés ce Tour-ci. Ils peuvent descendre du Véhicule lors de leur Activation (placer la figurine n'importe où à côté du Véhicule), avant ou après le déplacement du Véhicule. Si le Véhicule est détruit ou tué, le joueur adverse peut placer l'équipage comme il le souhaite à côté ou à l'intérieur de la zone précédemment occupée par le Véhicule.
- L'équipage bénéficie d'un certain nombre d'avantages lorsqu'il est monté :
 - L'équipage est considéré comme adjacent aux figurines auxquelles le Véhicule est adjacent, mais ne peut pas attaquer ou soutenir en combat. L'équipage peut toujours utiliser ses Compétences de Tir à Distance et effectuer des Attaques à Distance même si le Véhicule est Engagé.
 - L'équipage ne peut pas être attaqué en combat, à moins que la figurine attaquante ait Agilité[T] ou Vol[T]. Lors d'un combat, l'équipage lance une pierre de défense Oran supplémentaire.
 - La Ligne de Mire vers ou depuis l'équipage peut être tracée sur des figurines Petites ou Moyennes à moins de 1 pouce du Véhicule sans aucune pénalité. De plus, l'équipage est toujours considéré comme Obstrué s'il est ciblé par des Attaques à Distance.

Jouer un scénario

Description

Twilight est un jeu basé sur l'utilisation de scénarios, et chaque partie offre un aperçu rapide sur le monde. Les scénarios utilisent quelques termes standard pour le déploiement:

Aires de jeu: Les aires de jeu sont généralement de 3 ou 4 pieds de côté, cependant la plupart des scénarios peuvent être joués sur une surface de taille différente.

Groupes: Certains scénarios font référence au déploiement de figurines en groupes. Dans ce cas, placez une figurine Élite ou Troupe sur le plateau, puis placez toutes les autres figurines du groupe dans son Rayon de Commandement.

Terrain: Il est entendu que les joueurs préparent le plateau de jeu d'une manière mutuellement acceptable.

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 Déplacer 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.

Test d'Agilités (X+)

Lancez un D6 lorsqu'une figurine doit effectuer un Test d'Agilité (X+). Si le résultat est égal ou supérieur à X, le test est passé, sinon il est raté. Lorsque que la figurine tente de monter à bord d'un Bateau ou de se déplacer sur celui-ci, un échec entraîne sa chute dans l'eau. Elle est alors placée à côté du Bateau.

Les figurines possédant Agilité[T] ou Au Pied Sûr[T] peuvent relancer un Test d'Agilité.

S'accrocher à un Bateau

Toute figurine non montée qui se trouve dans l'eau à côté d'un Bateau peut s'accrocher et se déplacer avec le Bateau lorsqu'il se déplace. Les figurines dans l'eau peuvent attaquer et être attaquées normalement, mais le défenseur (soit sur le Bateau, soit dans l'eau) lance un Oran supplémentaire. Si la figurine sur le Bateau perd le combat et est retirée du Bateau, l'autre figurine peut immédiatement prendre sa place, les autres figurines se déplaçant pour faire de la place si nécessaire. Si la figurine dans l'eau subit au moins un coup, elle est immédiatement repoussée de 1 pouce (2 cm) de la coque du Bateau.

Bateaux à vapeur

Le peuple des fleuves utilise couramment les bateaux à vapeur pour remorquer des barges transportant des marchandises variées.

Mouvement: Les bateaux à vapeur ne s'activent pas comme les autres figurines. Le mouvement du Bateau est dicté par les actions de l'équipage, et il est activé et déplacé à la fin de chaque Phase de Combat. Lorsqu'il est activé, le Bateau se déplace en ligne droite, à 1 pouce (2 cm) par point de vitesse. La vitesse est normalement

indiquée par un petit dé placé sur la proue.

Jusqu'à deux figurines à bord du Bateau peuvent aider à le contrôler. Une figurine non engagée et non Animal se tenant près du moteur peut utiliser son Activation pour augmenter ou diminuer la vitesse d'un point, jusqu'à la vitesse maximum du Bateau (généralement 3). Si une figurine non engagée et non Animal se tient sur la proue, le Bateau peut effectuer un petit virage avant de se déplacer. Un petit virage s'effectue en plaçant un Gabarit d'Explosion à côté du Bateau, l'extrémité étroite étant alignée avec la poupe. En gardant un point fixe sur la poupe, le Bateau peut pivoter tant que le bord le plus proche reste à l'intérieur du

Remorquage: Le Bateau peut remorquer une ou plusieurs barges. Lorsqu'elles sont attachées, elles sont considérées comme faisant partie du Bateau. Lorsque le Bateau tourne, les barges ne sont pas déplacées, mais restent connectées et suivent le mouvement du Bateau. Certains scénarios permettent de séparer les barges.

Éperonnages et collisions:

Si le Bateau entre en collision avec une figurine de taille Grande ou plus petite, cette figurine est poussée sur le côté. Si le Bateau se déplaçait à une vitesse de 3 pouces (8 cm) ou plus, la figurine doit lancer un jet de Sauvegarde.

Si le Bateau entre en collision avec une figurine de taille Énorme ou un obstacle de plus grande taille, il effectue une action d'éperonnage: c'est une attaque utilisant 2 Pierres de Combat par point (pouce) de vitesse. Toutes les attaques réussies sont Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1). Les figurines de taille Énorme qui survivent sont poussées sur le côté, et la vitesse du Bateau est réduite de 1 point. Si le Bateau heurte un obstacle mais ne le détruit pas (par exemple la rive ou un autre Bateau), il s'arrête complètement (sa vitesse devient zéro). Toutes les figurines sur le(s) Bateau(x) doivent lancer un Test d'Agilité (X+), où X est la vitesse du Bateau impliqué dans la collision le plus rapide.

Barges et radeaux

Les barges et les radeaux sont des petits bateaux sans moteur qui sont soit remorqués, soit dirigés à la pagaie par leur équipage.

Mouvement: Les barges et les radeaux peuvent être activés une fois par tour par n'importe quelle figurine à bord et peuvent se déplacer jusqu'à 1 pouce (2 cm) par figurine de taille Petite ou 2 pouces (5 cm) par figurine de taille Moyenne non Engagé et non Animal se tenant à côté du bord du Bateau qui sacrifie son Activation pour aider au pagayage. La barge peut se déplacer sur une distance maximale de 6 pouces (15 cm). La barge peut pivoter librement, son mouvement étant mesuré en fonction du point de la barge qui se déplace le plus loin.

Coracles

Un coracle est une petite embarcation ovale à une place.

Mouvement: Une seule Petite figurine non Animal et non montée peut embarquer à bord d'un coracle. Une fois à bord, elle est traitée comme une figurine unique de taille Moyenne pouvant pagayer jusqu'à 4 pouces (10 cm) sur l'eau à la place de son mouvement normal.

Le pilote peut quitter le coracle en se Déplaçant Prudemment.

Le coracle peut transporter des objets de Petits taille et jusqu'à une figurine de taille Minuscule en plus du pilote.

Si une figurine dans l'eau s'y accroche, le coracle ne peut se déplacer que de 2 pouces (5 cm) au maximum. Il ne peut pas du tout se déplacer si plusieurs figurines s'y accrochent.

Le coracle peut être transporté sur terre, soit par une figurine de taille Petite se Déplaçant Prudemment, soit à pleine vitesse par une plus grande figurine, soit si une deuxième figurine de taille Petite l'aide.

FAQ et clarifications

Compétences et terrain difficile

Toute compétence impliquant un déplacement sur le sol est affectée par le terrain difficile. Cela inclut Voltigeur[C], Lourd[T], Élan[S], Bond[C], Pousser[A], Sprint[A] et Très Lourd[T].

Activation

Sauf indication contraire dans la description d'une compétence, il est possible d'utiliser plusieurs compétences d'Activation pendant la phase d'Activation d'une figurine, et ce dans n'importe quel ordre. Par exemple, un Kopa Devanu avec suffisamment de Vigueur peut potentiellement se déplacer vers un adversaire, utiliser Assassinat[A], puis utiliser Sprint[A] et Saut[A] pour se placer à côté d'un autre, et utiliser Assassinat[A] à nouveau.

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'Akitiin Fouisseur et l'Akitiin Kellanion ne le sont pas (ils le seraient s'il existait une créature portant le nom « Akitiin »).
- Les créatures qui ont une relation Alliés Privilégiés[T] sont amicales.
- Les créatures qui ont une relation de Loyauté[T] sont amicales.

Attaques de Souffle et Ligne de Mire

Une figurine sous un Gabarit d'Explosion ne peut être affectée que si le tireur l'a en Ligne de Mire.

Chevaucheurs Casanii d'Erillai et d'Hadera

Durant leur Activation, les chevaliers d'Erillai et de Hadera ne peuvent utiliser qu'une seule des compétences suivantes: Charge[A], Transport[A] ou Javeline.

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 agiront toujours comme un groupe distinct. Ainsi, les Casanii de Base ne peuvent pas faire partie du thème Férals.

Ordre d'Initiative durant les combats

Afin de déterminer l'ordre d'Initiative, utilisez les Marqueurs d'Initiative qui ont déjà été tirés du sac. L'ordre dans lequel les joueurs combattent est défini par l'ordre inverse de leurs Marqueurs .

Exemple: Durant un jeu à trois joueurs les Marqueurs suivant ont été tirés du sac: orange (le combat en cours), jaune, bleu, vert. Durant le combat, les joueurs prendront leur tour dans l'ordre jaune, bleu, vert, jaune, et ainsi de suite.

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).

Le KalGush et les Nuages Persistents

Un KalGush désactivé subit Évitage[A] à chaque tour une fois qu'il a atteint 3 points de Vigueur, les Nuages s'empilent les uns sur les autres au fil du temps (chacun ayant 50% de chances de disparaître au début de chaque tour).

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).

Sprint[A]

Une figurine ne peut utiliser Sprint[A] qu'après avoir effectué un Mouvement Normal, qui peut être un se Déplacer Prudemment, ou peut être nul (la figurine ne se déplace pas). Sprint[A] peut être utilisé plusieurs fois après ce mouvement (à condition que suffisamment de points de Vigueur soient disponibles). Sprint[A] ne peut être utilisé dans aucun autre cas, par exemple il ne peut pas être utilisé pour se désengager d'un combat.

Sacrifier une Activation

Certaines règles permettent à une figurine de sacrifier son Activation (par exemple, les règles de payage pour les Bateaux). Une figurine peut sacrifier son Activation à tout moment durant le tour du joueur, et n'a pas besoin d'être activée (par exemple par un capitaine) pour cela.

Précisions sur la Portée

Les portées (à portée) sont données au sens "ouvert". Par exemple, un Marchant est en contact socle à socle avec un Akitiin Kellanion. Celui-ci peut utiliser Fente[C] et attaquer une créature à 3 pouces de portée. Quand c'est son tour, le Marchant se désengage, reculant de trois pouces: il est maintenant (tout juste) hors de portée du Fente[C] de l'Akitiin Kellanion.

Divers

Le Frugin (Experimental)

Marquez une zone de frugin au moyen d'un Gabarit. Les modèles peuvent se Déplacer Prudemment en toute sécurité dans le Gabarit. Cependant, si une figurine se déplace à pleine vitesse ou effectue une Action de Combat alors qu'elle se trouve sous le Gabarit, il est possible qu'un Nuage apparaisse. Dans le cas d'un mouvement, lancez un dé après chaque 2 pouces de mouvement. Dans le cas d'un combat, lancez un dé pour la figurine attaquante et toutes les figurines en Soutien qui se trouvent dans le Nuage une fois que toutes les figurines se sont déclarées mais avant que le combat ne soit mené. Sur 5+, un Nuage de gaz de 2 pouces apparaît sur la figurine incriminée avec effet immédiat comme décrit ci-dessous. Notez qu'un combat peut entraîner la création de plusieurs Nuages. Il est possible qu'une figurine en mouvement soit capable de sortir du Nuage qu'elle a provoqué, mais si elle échoue à son jet de Sauvegarde (voir ci-dessous), elle cesse son mouvement cesse immédiatement.

Le frugin libère des Nuages de gaz similaires à ceux du Gushrak, mais considérablement plus nocifs. Je suggère un jet de Sauvegarde pour

toutes les figurines qui se trouvent dans le Nuage. En cas d'échec, toutes leurs caractéristiques sont réduites de moitié (arrondi à l'inférieur) et elles ne peuvent pas récupérer de Vigueur tant qu'elles n'ont pas quitté le Nuage. Si elles réussissent leur jet, elles ont une pierre de moins en Combat et Soutien et ne peuvent pas récupérer de Vigueur tant qu'elles restent dans le Nuage.

La croissance du frugin prend beaucoup plus de temps que la durée d'une partie, mais les nutriments supplémentaires s'infiltrant dans le sol peuvent provoquer des libérations de nuages supplémentaires depuis les plants dormants proches des plantes centrales. Si l'une des figurines échoue à un jet de Sauvegarde pendant qu'elle était dans le Nuage, lancez 3 pierres durant la Phase de Fin et placez un Gabarit de 3 pouces pour chaque succès. Le positionnement de ceux-ci est aléatoire, mais il n'existe pas encore d'approche standard pour disperser pour Twilight... Choisissez une direction aléatoirement et placez chaque Gabarit de manière à ce que son bord soit à D6" du centre du Nuage d'origine.

(se référer à l'encyclopédie pour la description du frugin. Les règles originales (en anglais) se trouvent dans le forum.)

Remerciements

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