

## **OBJECTIFS POUR CONFRONTATION L'ÂGE DU RAG'NAROK.**

### **Liste des objectifs.**

*Capter un combattant adverse.*

*Contrôler une zone.*

*Construire.*

*Escorter une Unité de prisonniers.*

*Fouiller le camp.*

*Neutralisation d'un combattant secret.*

### **CAPTURER UN COMBATTANT ADVERSE.**

Type Guilde du Dragon rouge.

Un combattant peut être capturé de 2 façons :

a) s'il est retiré du terrain.

b) s'il ne lui reste qu'un point de vie et s'il est engagé au Corps à Corps à la fin d'une phase de Corps à Corps alors que l'Unité avec laquelle il a été déployé ne compte plus que 25 % ou moins de l'effectif de départ (arrondi l'inférieur). Attention ! Seules les figurines présentes lors du Déploiement sont prises en compte,

Lorsqu'il est capturé (et dans le cas où le combattant est encore sur le terrain avec au moins un point de vie), le combattant quitte son unité d'origine et suit l'unité qui l'a capturé. Il peut être délivré à condition qu'une de ses unités alliées parvienne à éliminer totalement ou à faire fuir l'unité qui le détient. A moment, le combattant libéré rejoint son unité d'origine. Sa carte est introduite dans la séquence d'activation. Tant qu'il n'a pas rejoint son unité, le combattant, comme son unité ne peuvent rien faire d'autre que de se déplacer pour se rencontrer.

### **CONTRÔLER UNE ZONE.**

Type guilde du dragon rouge.

Le joueur qui possède la plus grande **puissance** contrôle une zone donnée. Il faut pour cela que leurs socles soient compris à plus de 50% dans la zone.

Ne rentrent pas dans le calcul des combattants contrôlant une zone :

- ☞ Les combattants invoqués.
- ☞ Les combattants téléportés ou déplacés par le biais d'effet tel que les rituels, communion ou autre.
- ☞ Les combattants en déroute.
- ☞ Les combattants qui ont perdu plus de la moitié de leur points de vies.

### **CONSTRUIRE.**

*Il est possible dans certains scénarios de construire des bâtiments. Les caractéristiques sont imposées par le scénarii.*

#### ***ÉTABLIR LES FONDATIONS.***

La construction d'un bâtiment démarre à la fin de la phase de mouvement.

1-Le joueur désigne un endroit du terrain où il souhaite réaliser son œuvre. Ce peut être n'importe où, au sein même d'une Unité. Les figurines qui gênent sont déplacées aux bords de l'Unité pour laisser place aux fondations du bâtiment.

2-Le joueur désigne les combattants (appelé « ouvriers ») qui vont participer à l'élaboration du monument. Seules les figurines sur socles d'infanterie ou de créature peuvent participer à la construction. Les êtres invoqués, les combattants et les combattants sur socle de cavalerie ne peuvent pas participer à la construction. Il en est de même pour les Titans et les dragons.

#### ***GÉRER LES OUVRIERS LORS DE LA CONSTRUCTION.***

-Les ouvriers peuvent entamer une construction à la suite de n'importe quel mouvement.

-Additionner les valeurs de force de tous les ouvriers qui participent à la construction, retrancher la résistance de la construction. Diviser le résultat par **10** et l'arrondir en utilisant les règles de mathématiques (rappel sur

l'arrondi d'un nombre : si le nombre  $x$  est tel que  $3 \leq x < 3,5$  alors  $x \approx 3$  et si  $3,5 \leq x \leq 4$  alors  $x \approx 4$ ). Le nombre ainsi obtenu représente les points de structure alloués à la construction pour le tour en cours.

-Les ouvriers peuvent construire même si ils sont au corps à corps. Cependant, tant qu'ils sont au contact de la construction et qu'elle ne possède pas le nombre de points de structure requis, on considère que les ouvriers sont en plein travaux. Leur DEF est réduite à zéro. Les ouvriers peuvent néanmoins suspendre la construction. Leur DEF n'est pas réduite à zéro mais aucun point de structure n'est ajouté et il n'est pas possible de jeter le dé « bonus de construction ».

-Dès que la construction est achevée, les ouvriers, même s'ils sont encore au contact de la structure peuvent se battre normalement et leur DEF n'est plus réduite à zéro.

Le bâtiment est achevé lorsqu'il possède les X points de structure requis par le scénarii.

### **RENFORCER UNE CONSTRUCTION.**

Afin de renforcer une construction il est possible de lui attribuer plus de points de structure de nécessaire avec un maximum de 20% arrondi au supérieur.

### **DÉTÉRIORATION D'UNE CONSTRUCTION.**

En cours de l'élaboration, ou après son achèvement, une construction peut être endommagée par l'adversaire. Les Points de Structures perdus sont à soustraire de ceux initialement acquis (il n'est pas possible de descendre en dessous de 0).

### **RÉSISTANCE D'UNE CONSTRUCTION EN COURS.**

Tout au long de son élaboration la Résistance d'une construction est égale à celle imposée par le scénario.

### **BONUS DE CONSTRUCTION.**

Pour une construction donnée dont la valeur en PS est de 4 au minimum, le joueur qui réalise le bâtiment peut, s'il le désire, jeter un D6 pour obtenir un bonus. Le nombre de PS obtenus dépend du résultat du jet de dé. Ce dé ne peut être relancé et ne peut être annulé de quelque manière que ce soit. Ce dé ne peut être lancé que si la construction possède déjà au moins 1 PS.

1 : enlevez 1 PS à votre construction.

2 : Aucun PS n'est acquis.

3-4-5 : Rajoutez 1 PS à votre construction.

6 : Rajoutez 2 PS à votre construction.

### **VALIDITÉ D'UNE CONSTRUCTION.**

Une construction partiellement endommagée est valide si elle comporte 80% des PS arrondis à l'inférieur. Attention ! Cela ne signifie pas qu'il suffit de construire 80% des PS requis. Cette règle s'applique à condition que la totalité des PS requis par le scénario ait été atteinte au moins une fois durant la partie et jusqu'à la fin d'un tour. A partir de ce moment, si la construction subit des dégâts, elle demeure valide tant qu'il reste 80% des PS nécessaires à la victoire.

### **ESCORTER UNE UNITÉ DE PRISONNIERS.**

#### **RÈGLES D'ESCORTE.**

Une Unité ennemie constituée prisonnière doit être escortée d'un point A vers un point B. **L'Unité prisonnière doit suivre son escorte** (constituée d'une ou plusieurs Unités ennemies) tant que sa puissance est strictement inférieure à celle des Unités escortes et tant que la ou les Unités escortes se situent à 10 cm ou moins (même partiellement) d'elle.

- ☞ L'unité prisonnière est activée en même temps que l'une des unités escortes, au choix du joueur qui contrôle l'escorte.
- ☞ Si toutes les Unités escortes résolvent un assaut, l'Unité de prisonniers est libérée de ces chaînes. Elle pourra être activée lorsque sa carte sera révélée.
- ☞ Si la ou les unités escortes ont un effectif strictement inférieur au double de celle de l'unité prisonnière, cette dernière est libre et pourra être activée lorsque sa carte sera révélée.
- ☞ Une Unité de prisonniers qui est libérée peut être capturée à nouveau si les escortes remplissent les conditions citées précédemment, sauf si les prisonniers se trouvent à 10 cm ou moins de toute autre unité ennemie.
- ☞ Pour libérer une Unité prisonnière il faut que la ou les escortes ne remplissent plus les critères énoncés ci-dessus.

### **CARTE DE L'UNITÉ PRISONNIÈRE.**

Le joueur dont l'unité est prisonnière insère la carte de son unité dans sa pile lorsqu'il la constitue. Si il tire la carte de l'unité alors qu'elle n'est pas libre, il la met de côté et tire **immédiatement** l'autre carte de sa séquence d'activation. Si il tire la carte de l'unité prisonnière alors qu'elle est libre, il l'active normalement. Il a cependant la possibilité de mettre la carte de l'Unité de prisonniers en réserve même si cette dernière n'est pas libre. A ce moment, il passe son tour normalement comme le stipule la règle.

Les unités jetées à terre, en déroute et les blindés immobilisés ne rentrent pas en compte dans le calcul de l'effectif des Unités escortes.

### **FOUILLER LE CAMP.**

*Certains scénarios proposent aux joueurs de chercher un ou plusieurs objets dont on connaît plusieurs caches potentielles.*

Le terrain comporte un nombre  $n$  d'objets cachés. Il y a  $N$  cachettes possibles déterminées par le scénario. Cette règle est valable pour le cas où le nombre de cachettes potentielles est strictement supérieur au nombre d'objets.

Récupérer un objet se fait en plusieurs étapes.

#### **DÉTERMINER LA POSITION EXACTE DE L'OBJET ET LE RAMASSER.**

Dès lors qu'une unité est en contact, ou se trouve sur le site qui peut contenir l'objet, son possesseur peut décider de lancer 1D6 à la fin de son activation. Sur 5+ l'objet est présent. Il peut être ramassé par l'unité ou être laissé sur place. Dans ce dernier cas, le joueur doit l'annoncer avant que son adversaire ne révèle sa prochaine carte.

- ☞ Si le D6 n'affiche pas 5 ou plus, cela signifie que le site est vide.
- ☞ Si à un moment du jeu il y a **autant** de sites non fouillés que d'objets non trouvés, cela signifie que les sites non fouillés contiennent forcément les objets.

#### **PASSER L'OBJET À UN ALLIÉ.**

Il est possible de passer l'objet à une autre unité amie. Pour cela l'Unité détentrice de l'objet doit terminer un mouvement (suite à une marche, course, désengagement ou même mouvement suite à un corps à corps) au contact d'une Unité amie et annoncer que l'échange a lieu.

#### **REPRENDRE L'OBJET À UNE UNITÉ ENNEMIE.**

Pour récupérer un objet déjà pris, il faut soit :

- ☞ Éliminer complètement l'unité qui détient l'objet et finir son mouvement sur lui.
- ☞ Mettre en déroute l'unité qui porte l'objet et faire en sorte qu'elle fuit. A ce moment l'objet reste au sol et peut être ramassé.

### **NEUTRALISATION D'UN COMBATTANT SECRET.**

*Au cours de certains scénarios, un joueur devra neutraliser une figurine possédant des caractéristiques particulières (messenger, espion...). La règle qui suit s'applique dans le cas où la figurine en question est **inconnue des deux joueurs**. Ce combattant secret peut se trouver parmi toute l'armée ou seulement parmi une partie de l'armée.*

A la fin d'une phase qui a occasionné des pertes **parmi les combattants susceptibles d'être le combattant secret**, le joueur qui a pour but de trouver ce combattant doit :

- 1- Dénombrer la totalité des combattants susceptibles d'être le combattant secret (noté  $N$ ).
- 2- Dénombrer les pertes (noté  $n$ ) parmi les  $N$  combattants ci-dessus.

3-Il réalise l'opération  $\frac{10 \times n}{N}$  et l'arrondit en utilisant les règles mathématiques.

4-Il jette **1D10** et sur un résultat inférieur ou égal au calcul effectué précédemment, le combattant secret se trouve parmi les  $n$  éliminés. Dans le cas contraire, le combattant secret est toujours en vie quelque part sur le terrain.

***Exemple 1** : Le joueur Sessair doit neutraliser un espion caché dans une Unité constitué de 25 clones de Dirz. À la fin de la phase de corps à corps, l'Unité de clone subit de lourdes pertes, 16 combattants meurent.*

Ainsi  $n = 16$  et  $N = 25$ . Le joueur Sessair réalise l'opération suivante,  $\frac{10 \times 16}{25} = 6,4 \approx 6$ .

Il lance 1D10 et sur 6 ou moins l'espion figure parmi les cadavres. Dans le cas contraire il devra recommencer cette opération lors d'une prochaine phase. Attention ! le nombre  $N$  change et devient alors  $N = 25 - 16 = 9$ .

Exemple 2 :

-Si le joueur Sessair élimine 1 Clone sur 25 alors  $\frac{1 \times 10}{25} = 0,4 \approx 0$ . Il n'est pas nécessaire de jeter le dé 10. La neutralisation est un échec.

-Si le joueur Sessair élimine 24 Clones sur 25 alors  $\frac{24 \times 10}{25} = 9,6 \approx 10$ . Il n'est pas nécessaire de jeter le dé 10, la neutralisation est une réussite automatique.

## APPARITION ALÉATOIRE DANS UNE ZONE DÉFINIE.

### **ZONE CIRCULAIRE.**

Certain effets de jeu peuvent déclencher l'apparition aléatoire d'une créature, d'une unité, d'un artéfact ou autre chose dans une zone définie.

Lorsque la « chose » doit apparaître. Utilisez le gabarit de dispersion et faites coïncider son centre avec le centre de la zone. Les axes sont orientés de sorte à ne pas couper des éléments de décors ou à en couper le moins possible.

Lancez 1D6. Le résultat indique l'axe du gabarit sur lequel se trouve l'élément à apparaître.

Lancez un autre dé qui va définir la distance par rapport au centre de la zone. Choisissez le dé adéquat.

*Exemple : si la zone est un cercle de 10 cm de rayon, 1D10 sera utile.*

### **ZONE RECTANGULAIRE.**

Divisez la zone en 6 parties si vous possédez 1D6, en huit parties si vous possédez 1D8, ou en 10, 12 ou 20 parties (pourquoi pas) et numérotez chaque partie. Lancez le dé en question. La chose à apparaître sera placée au centre de la partie correspondante.