

EXPLICATIONS des REGLES DE BASE simplifiées

*Pour cette démo toutes les stats des personnages seront inscrits sur leur carte! Le Jeu Final aura des dés customisés avec des icônes et probablement des tokens d'états non Fournit pour la démo!
Donc pour cette démo il faudra utiliser des D6 et prendre par exemple les chiffres pair des dés comme des réussites qui remplaceront les icônes d'épée des dés d'attaques par exemple ou les coeurs des dés de destin.*

1-L'INITIATIVE

*Le joueur (ou les joueurs en multi) lance 1D20 pour chaque PJ/PNJ/Monstre qui est présent sur la surface de jeu et qui peut être activé.
Les personnages jouent du plus gros score au plus petit.*

2-MOUVEMENT & mesure des distances en cm

*Les PJs/PNJs/Monstres ont leur MVT max inscrit sur leur carte.
Ils peuvent faire tout ou partie de leur MVT max pour 1 action
Lors de leur activation. Ils peuvent aussi lors de leur 2eme action faire un MVT égal à la moitié de leur MVT max en plus.
Ils peuvent escalader, nager, sauter, passer sur un terrain difficile de la moitié de leur MVT max.
CHARGER un adversaire : Charger un adversaire (MVT max du personnage) donne 1D bonus d'attaque et 1 PV de dégâts de plus en cas d'attaque réussie. La charge doit être déclaré comme tel suivi du CàC.
Vous pouvez mesurer les distances quand vous voulez.
Les mesures se font avec n'importe quel instrument de mesure (Reglette, mètre ruban,...) gradué en CM.*

3-TIR

*Lors de son activation un personnage peut faire une action de tir.
Pour cela lancer le ou les dés de tir (inscrit sur la carte du personnage).
Une réussite et l'adversaire est touché, il perd 1PV + 1PV par réussite en plus de celle de l'adversaire. Prendre une action pour viser rajoute un dé bonus de tir. Si le personnage à plusieurs dés de tir il peut les répartir sur autant d'adversaire que son nombre de dés de tir lui permet.
Exemple : un personnage possédant 3 dés de tir peut cibler jusqu'à 3 adversaires lors de la même action de tir ou les 3 sur un seul (3 réussites donnant 3PV).
L'adversaire de son côté lance ses dés de défense et doit faire autant de réussite que celui qui lui tire dessus pour annuler les tir.
Attention aux lignes de vues : Pour une ligne de vue dégagée 1D de tir suffit pour tenter un jet de tir. Pour une cible à couvert (Fig caché à moitié) il faudra au moins 2D de tir.
Attention au distance : Si la cible est plus loin que la distance max autorisé par l'arme il faut 1D de tir de plus par tranche de 10 cm supplémentaire : arc 25 cm/ lance 15 cm/ Fronde 20 cm/ arbalète 35 cm/...*

4-COMBAT CàC

*Lors de son activation un personnage peut faire une action de combat.
L'attaquant lance ses dés de combat en opposition au lancer des dés*

de défense du défenseur.

Si l'attaquant a plus de réussite que l'adversaire il gagne le combat , repousse le perdant de 3 cm (et peut le faire tomber avec 1PV par 5 cm de chute!) , lui infligeant 1PV de base plus 1PV par réussite en plus que son adversaire.

Soutient: +1 dé d'ATT par Fig qui soutient une Fig allié au combat CÀC.

Chaque personnage a un nombre de dés d'attaque et de défense noté sur sa carte.

5-SORT & MAGIE

Lors de son activation un personnage peut faire une action de Magie.

Ici seul le lanceur de sort lance ses dés de magie, la cible subit ou pas en fonction de la réussite ou de l'échec du lanceur de sort.

Dans le jeu Final certains sorts nécessiteront un jet de destin de la part de la cible! Ce sera précisé dans le sort.

Si le lanceur de sort rate son jet de magie (aucune réussite) il perd 1PV, par contre plus il fait de réussite plus le sort sera puissant et l'effet sera décuplé (dégâts supplémentaires, aire d'effets augmentés,...etc...):

-1 PV par réussite pour un sort de rayon brûlant par exemple.

Pour apprendre des sorts les personnages devront lancer les dés de destin.

6-AUTRE ACTIONS

Lors de son activation un personnage peut faire d'autres actions.

Que ce soit désamorcer un piège, se cacher, convaincre un PNJ....le PJ doit lancer les dés de destins.

Il s'agit de 3D6 :

0 réussite = échec critique

1 réussite = échec

2 réussite = réussite

3 réussite = réussite critique

Toute réussite critique donne 1 point de re-roll pour une action Future

Au choix du joueur!

Tout échec critique supprime une action dans l'activation du personnage.

Immédiate s'il avait une 2eme action à faire ou dans sa prochaine activation.

7-MORT

Quand un PJ/PNJ/MONSTRE voit ses PVs réduit à 0 le personnage est mort.

Sa Figs est alors retiré du jeu ou couché sur le côté pour les héros.

Les héros pourront être ressuscité par un allié mais pas dans la démo!

Dans le jeu Final les héros qui auront été mit hors jeu lanceront 1D20 sur un tableau d'état pour voir ce qu'il advient d'eux pour le reste de la campagne.