

Les règles et la magie

Introduction

DRAGON NOIR est un jeu d'aventure fantastique en quatre épisodes: l'Exil, l'Epreuve, la Conquête et le Retour. Le système de jeu est entièrement compatible avec les jeux de la série médiévale: CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURAI, CROISADES et VIKINGS. Ne vous effrayez pas si les règles vous semblent un peu longues: la plupart sont très faciles à retenir car elles s'inspirent directement de la réalité. On y explique, par exemple, que pour monter en selle, il faut être à côté de son cheval ou que pour rentrer dans une maison, mieux vaut passer par la porte... Lisez-les donc rapidement et commencez tout de suite à jouer le premier scénario. En cours de partie, vous pourrez vous aider des différentes fiches fournies avec le jeu. Si vous butez sur un point précis, reportez-vous au sommaire détaillé qui figure au dos de ce livret.

MATERIEL DE JEU

La boîte de DRAGON NOIR contient:

- 2 cartes de surface: le Moulin à Eau (The Watermill) et l'Enclos (The Arena).
- 2 cartes de souterrains: le Lac du Dragon et la Caverne des Nains.
- 1 planche de pions prédecoupés représentant les personnages de l'aventure.
- 3 planches de terrain magique (à découper).
- un livret de règles et un livret racontant l'histoire et les scénarios.
- 2 fiches de magicien (une pour Zacharie et une pour Shaman).
- 1 fiche expliquant comment utiliser les personnages du jeu.
- 2 fiches de jeu avec tables de tirs et de combats.
- 2 fiches de répartition des personnages.
- un dé à 10 faces (numérotées de 0 à 9, le 0 valant pour 10).

LES CARTES

Elles sont de deux types:

- **les cartes de surface.** Chaque côté est identifiable par un chiffre. Pour former des tapis de jeu variés, elles peuvent s'accoler soit par la largeur, soit par la longueur. Elles sont compatibles avec toutes les cartes des jeux de la série médiévale. - **les cartes de souterrains.** Pour ces cartes, le côté X de l'une va avec le côté X de l'autre; même chose pour le côté Y. Dans le sens de la largeur, les flèches doivent être orientées dans la même direction. Ces cartes sont compatibles avec les 6 cartes (les souterrains de l'Epreuve, le deuxième épisode de Dragon Noir).

Au début de chaque scénario, on trouve un petit schéma qui indique la disposition exacte du tapis de jeu, ainsi que les côtés par où rentrent les différents personnages (voir livret de scénarios).

LE TERRAIN MAGIQUE

Trois planches à découper sont fournies avec le jeu. On s'en sert pour les sorts de magie qui affectent le terrain. Leur utilisation est expliquée dans la section Magie. Voici la liste des différents types de terrain:



Arbres: Il y a 6 petits arbres, 4 moyens et 3 grands (respectivement 1, 3 et 7 cases).

Crevasse: Il y en a 1 petite, 2 moyennes et 2 grandes (respectivement 2, 4 et 6 cases).

Entrées de souterrain: Il y a 3 entrées d'une case et 2 entrées de deux cases.

Galeries: Il y a 5 galeries droites d'une case et 2 de deux cases, 5 galeries courbes d'une case et 2 croisements.

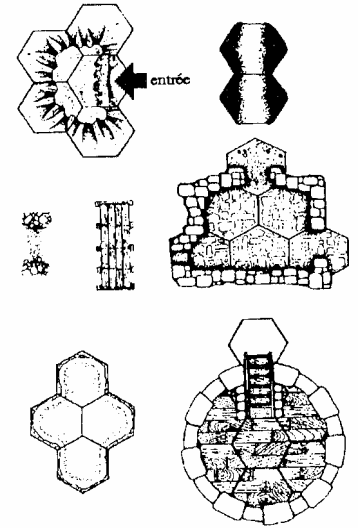
Maisons: Il y a deux petites maisons, une moyenne et une grande (respectivement 4, 5 et 7 cases).

Mur démol: Il y a 6 murs démolis (une case).

Ponts: Il y a 4 petits ponts (1 case eau) et 2 grands ponts (2 cases eau).

Sources: Il y a 4 petites sources, 2 moyennes et 2 grandes (respectivement 2, 4 et 6 cases).

Tours: Il y a 2 tours (7 cases).



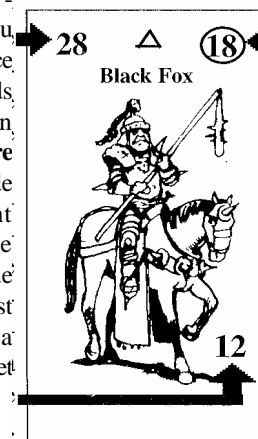
LES PIONS

Dans DRAGON NOIR, chaque pion représente un personnage et chaque tour de jeu une durée de temps réel très courte: quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un personnage à pied puisse manier son arme mais pas un cavalier, encore moins un dragon! C'est la raison pour laquelle un personnage à cheval occupe deux cases.

Chaque personnage à pied est représenté par deux pions imprimés sur les deux faces. En règle générale, le premier montre d'un côté le personnage en pleine forme et de l'autre le personnage assommé. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou... tué. Les personnages qui possèdent une monture sont représentés par quatre pions: deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos des pions les représentant à cheval, on trouve le dessin du cheval sans cavalier ou du cheval mort. C'est ce qui est expliqué plus en détail sur la petite fiche "Utilisation des pions" fournie avec le jeu.

Sur chaque pion figurent trois chiffres: - **un chiffre noir:** il représente la force du personnage en attaque. Son importance est déterminée par la longueur et le poids de l'arme, l'habileté de l'homme qui s'en sert et sa condition physique. - **un chiffre bleu:** il représente le potentiel de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Son importance est déterminée par le mode de transport - à pied ou à cheval -, le poids de l'armure et la condition physique du personnage,



- **un chiffre rouge:** il représente la force du personnage en défense. Son importance est déterminée par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique. Les personnages en armure et les chevaux caparaçonnés ont leur chiffre rouge entouré d'un rond.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. S'ils désirent effectuer toute la campagne, ils jouent les scénarios dans l'ordre chronologique. Avant de commencer la partie, ils doivent disposer le tapis de jeu de la façon indiquée et sélectionner les personnages présents dans le scénario.

La partie elle-même se compose d'une succession de tours de jeu donnant alternativement l'initiative à l'un ou l'autre camp. A tour de rôle, chaque joueur fait ainsi tirer, bouger et combattre ses personnages. Quand il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, les personnages d'un même camp tirent, bougent et combattent en même temps. Comme on va le voir, un joueur peut également intervenir pendant le tour de son adversaire par des tirs des défensifs.

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante:

Tour du joueur A

1. TIR OFFENSIF: tous les archers et arbalétriers du camp A peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.
2. MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF: tous les personnages du camp A peuvent bouger, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer. Au cours des déplacements des personnages du camp A, le joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des tireurs qui ne sont pas en contact avec l'ennemi.
3. COMBAT: tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer.
4. PERSONNAGES ASSOMMES: tous les personnages du camp A qui ont été assommés

Lors du tour de jeu précédent sont remis sur pied (on retourne les pions concernés). Pendant le tour du joueur A, chacun des magiciens a le droit de lancer un sort et un contre sort.

Tour du joueur B

Le tour du joueur B se déroule exactement de la même façon que celui du joueur A, mais cette fois-ci c'est le camp B qui a l'initiative et qui joue à la place du camp A. Le joueur A peut intervenir à la séquence 2 par des tirs défensifs. Chacun des magiciens a de nouveau le droit de lancer un sort et un contre sort. Quand la séquence 4 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.

N.B. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.



TIR A L'ARC OU A L'ARBALETE

Trois armes de jets sont présentes dans ce jeu: l'arc court, l'arc long et l'arbalète. Seuls Laberne, Jon et les Elfes possèdent des arcs longs. Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir mais il est possible de tirer plusieurs fois sur la même cible avec des tireurs différents. Chaque arme a des caractéristiques propres qui vont influencer son utilisation: puissance, fréquence de tir, portée et

maniabilité. Ces caractéristiques sont résumées dans le tableau Fréquence de Tir & Mouvement sur la fiche de jeu.

Rappelons qu'un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère qu'il est occupé à combattre au corps à corps. Ce cas ne s'applique pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir Restrictions de combat). Laberne et Jon ne peuvent pas tirer quand ils sont à cheval car ils ont des arcs longs. Arlon peut tirer quand il est à cheval mais il est obligé de descendre de cheval pour recharger son arbalète.

N.B. Un tireur blessé peut continuer à tirer même s'il est représenté sans son arc ou avec une arme endommagée.

Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible. Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage, soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées plus loin (voir Restrictions de tir)

Résolution des tirs

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir à l'arc ou à l'arbalète, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche de jeu. Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a tous les tableaux servant à la résolution des tirs. Le premier indique les modifications éventuelles à apporter au chiffre obtenu au dé en fonction de la distance de tir et de l'état de santé du tireur. Les deux tableaux suivants correspondent chacun à une catégorie de cibles: à pied ou à cheval. Suivant le cas, on se reporte donc à l'un des deux tableaux dans la colonne correspondant à l'arme employée. On lance une fois le dé. On suit ensuite horizontalement la ligne du chiffre obtenu après modifications. Dans la colonne correspondant à la couverture de la cible - aucune, légère, moyenne ou forte - on a le résultat du tir: A, B, C, D, E ou F. La transcription des résultats est donnée avec chaque tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central.

N.B. On remarquera que le tireur s'ajoute 1 point au résultat du dé lorsque le personnage visé est en armure (potentiel de défense entouré d'un rond).

Tirs défensifs

Contrairement au tir offensif, qui s'effectue contre des personnages immobiles, le tir défensif a lieu pendant que l'ennemi se déplace. Le joueur qui effectue ses tirs défensifs peut ainsi interrompre à tout moment le déplacement d'un personnage sur une case précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. Il n'est pas possible d'effectuer un tir défensif contre un personnage qui n'a pas encore commencé à bouger, sauf si le joueur adverse ne compte pas le déplacer pendant son tour.

Attention! Pour pouvoir effectuer un tir défensif, un archer à arc long ne doit pas avoir bougé pendant son tour; un arbalétrier ne doit avoir ni bougé, ni tiré pendant son tour (voir tableau Fréquence de tir & Mouvement sur la fiche de jeu).

RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE

(Par ordre alphabétique)

Arbres. S'il y a des arbres ou des branches d'arbres entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de ne tirer contre un personnage sur une case arbre du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre. Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère.

Broussailles. Il est possible de tirer dans et à travers des cases broussailles. Un personnage bénéficie d'une couverture légère s'il se trouve sur une case broussailles.

Cavaliers. Un personnage à cheval occupe deux cases. Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère qu'il bénéficie toujours de la couverture la plus forte. Exemple: un personnage à cheval qui occupe une case terrain plat et une case broussailles bénéficie d'une couverture légère.

Crevasses. Les cases crevasses ne bloquent jamais la ligne de tir.

Dragons. Il est impossible de tirer contre un Dragon Noir adulte car sa peau est plus dure qu'une cotte de maille. Le Dragon Nain (Baby Dragon) peut être atteint par des tirs. Le calcul est effectué comme pour un personnage à cheval sans armure.

Maisons

Tirs à travers des fenêtres. a) De l'intérieur: un personnage dans un bâtiment ne peut tirer vers l'extérieur qu'à partir d'une case fenêtre. La ligne de tir part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre et non pas du centre de l'hexagone. b) De l'extérieur: un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si la cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre sinon le tir est impossible. **Cas particulier:** un tireur posté sur la case adjacente au rebord de la fenêtre peut tirer à l'intérieur du bâtiment. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce. Sa ligne de tir part du milieu du rebord intérieur de la fenêtre. **Tirs à travers des portes.** Un personnage situé à l'extérieur où à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment que sa ligne de tir n'est pas bloquée par une portion de mur. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement. Toutefois, quand un personnage tire à partir d'une case porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone.

Couverture: les personnages se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus **à travers** une porte ou une fenêtre.

Murs. Les murs bloquent la ligne de tir. Un personnage derrière un mur sans ouverture bénéficie d'une couverture totale. Il est donc impossible de lui tirer dessus.

Personnages. Si la ligne de tir d'un arbalétrier passe à travers une case occupée par un personnage debout - homme ou animal -, le tir est impossible. Par contre, les personnages assommés ou morts ne bloquent pas la ligne de tir. Les archers peuvent tirer par-dessus d'autres personnages à condition que la cible se trouve à moyenne ou longue distance. Exceptions: 1) un personnage sur une case eau ne bloque jamais la ligne de tir (voir Rivière); 2) quand un tireur situé sur un talus ne peut pas voir un personnage situé en contrebas, il peut tirer par-dessus librement (voir Talus); 3) Quand il est à cheval, Arlon peut tirer par-dessus un personnage ami qui lui est adjacent. Voir aussi la règle optionnelle proposée en fin de

Livret: Errare humanum est...

Ponts. Un pont ne bloque jamais une ligne de tir. Toutefois, quand une ligne de tir traverse un pont, les personnages dans l'eau bénéficient d'une couverture moyenne.

Prison. Quand une ligne de tir traverse les barreaux d'une cellule, la cible bénéficie d'une couverture légère, sauf si le tireur est sur une case adjacente aux barreaux. Pour le reste, voir Maisons.

Rivière. Un personnage sur une case eau ne bloque jamais une ligne de tir. Il ne peut pas tirer et bénéficie d'une couverture légère (voir aussi: Ponts).

Sources: voir Rivière.

Souterrains. Du fait du manque de lumière (les personnages n'ont que des torches), les tirs sont impossibles dans les souterrains si la cible est éloignée de plus de 5 cases du tireur. La ligne de tir est calculée normalement. Du moment que le tir est possible, la cible ne bénéficie d'aucune couverture, quel que soit le terrain où elle se trouve. Un personnage situé sur une case entrée de souterrain bénéficie d'une couverture moyenne.

Talus. Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne passe pas par le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, aucun tir n'est possible entre eux car ils ne peuvent pas se voir. Exception: le tir est possible quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même. Il peut alors tirer mais on peut aussi lui tirer dessus car on considère qu'il se trouve à mi-pente du talus. Un personnage sur une case talus bénéficie d'une couverture moyenne quand la ligne de tir passe par le haut du talus.

Tours. Quand un personnage sur une tour vise une cible extérieure, sa ligne de tir part du milieu du côté choisi pour tirer et non pas du centre de l'hexagone. **Dans un rayon de 8 cases,** le tireur n'a plus à tenir compte des personnages ou autres obstacles situés en contrebas. Les cases broussailles et talus n'offrent plus aucune couverture dans le rayon indiqué. Attention! Arbres, maisons et autres tours continuent de bloquer la ligne de tir. Quand on lui tire dessus de l'extérieur, un personnage situé en haut d'une tour bénéficie d'une forte couverture s'il est situé derrière le rempart et d'une couverture totale s'il se trouve au centre de la tour.

MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points de mouvement correspondant à la difficulté du terrain (voir tableau des types de terrain sur la fiche de jeu). À chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

Restrictions de mouvement

1) Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis, sauf si ceux-ci sont assommés ou morts. Traverser des cases contenant des personnages amis ne pose, par contre, aucun problème.

2) Les personnages a cheval ne peuvent pas passer par une case arbre, une case intérieur de maison, une case eau ou une case entrée de souterrain. Sous certaines conditions, un cavalier peut sauter par-dessus une case eau (voir plus loin). Les chevaux sans cavalier et tenus par la bride peuvent traverser les cases arbres. S'ils n'ont pas de caparaçon, ils peuvent également traverser les cases eau.

3) Les personnages en armure et les chevaux avec caparaçon ne peuvent jamais passer par une case eau. Les cases de gué (pierres blanches dans l'eau) sont toutefois utilisables par des personnages a pied avec ou sans armure, mais pas par des chevaux. 4) Les cases d'un pont ne sont pas accessibles a partir d'une case eau et vice-versa.

5) Aucun personnage ne peut se trouver sur une case crevasse. Sous certaines conditions, un cavalier peut sauter par-dessus une case crevasse (voir plus loin).

6) Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, un personnage doit être a pied et passer par une porte ou une fenêtre.

7) Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal. Une case devient impassable si elle contient six personnages morts ou bien deux chevaux morts (ou encore trois personnages et un cheval morts).

N.B. Certains personnages ont des pouvoirs spéciaux qui leur permettent d'enfreindre une partie des règles énoncées ici (voir page 12).

Comment dégager une case devenue impassable

Deux personnages a pied peuvent déplacer trois hommes morts ou un cheval mort **d'une** case. Les deux personnages ne peuvent rien faire d'autre pendant leur tour: ni bouger, ni tirer, ni combattre. Si les cadavres sont jetés dans l'eau, on considère qu'ils coulent a pic et les pions qui les représentent sont retirés de la carte.

Comment transporter un personnage assommé

Un personnage a pied qui passe par une case où se trouve un personnage assommé peut l'emporter sur son dos mais les points de mouvement qui lui restent sont alors divisés par deux (on arrondit éventuellement au chiffre inférieur). A la fin du mouvement, il dépose le personnage assommé sur l'une des cases à côté de la sienne.

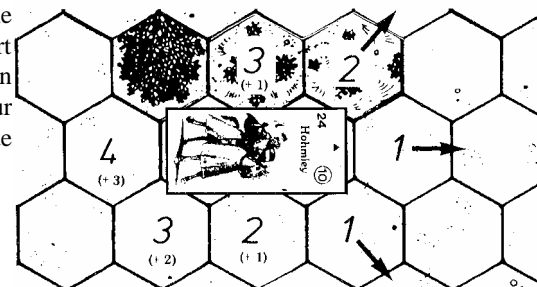
Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ennemi en position d'attaquer, le joueur concerné doit lancer le dé et consulter la table correspondante sur la fiche de jeu. Cette règle ne s'applique qu'aux cases *traversées*. Un personnage qui *termine* son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

Mouvements particuliers aux personnages a cheval

La flèche dessinée sur les pions des personnages a cheval indique la direction générale du déplacement. Pour avancer sur la case vers laquelle pointe la flèche ou l'une des deux cases adjacentes, le cavalier dépense ses points de mouvement normalement. Par contre, dès que le cavalier fait tourner son cheval de façon plus marquée, il dépense 1, 2 ou 3 points de plus que le coût normal de la case, comme le montre le schéma ci-après.

Les chiffres sur les cases indiquent le coût de chacune d'entre elles par rapport à la position initiale du cavalier. Un cavalier qui effectue un demi-tour complet sur place dépense 3 points de mouvement.



Montée et descente de cheval

Pour pouvoir monter a cheval, un personnage doit se trouver sur l'une des

Cases adjacentes au cheval. Ni le cavalier, ni le cheval ne doivent être adjacents à un ennemi en position d'attaquer. On remplace alors les pions cavaliers a pied et cheval par le pion unique représentant le même cavalier a cheval. Seuls des cavaliers peuvent éventuellement monter sur des chevaux appartenant à d'autres personnages. Quand un personnage descend de cheval, on retourne le pion qui le représente a cheval et on pose sur une case libre adjacente le pion cavalier a pied. Il n'y a pas de restriction particulière à la descente de cheval.

Pour monter ou descendre de cheval, un cavalier léger (sans armure) dépense 2 points de mouvement et un cavalier lourd (en armure) en dépense 3. Ces points sont retirés du potentiel de mouvement indiqué sur le pion *avant* que le personnage monte ou descende de cheval. Les points de mouvement restant peuvent être utilisés de la façon suivante: - si le personnage monte a cheval, on multiplie par deux les points qui restent au personnage a pied et on obtient le potentiel qui lui reste a cheval. - si le personnage descend de cheval, on divise par deux les points qui restent au personnage a cheval et on obtient le potentiel qui lui reste a pied. Si ce personnage est blessé, on divise par quatre. Dans les deux cas, on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur.

(Cas spécial: pour Thrug, au lieu de diviser par 2 ou 4, on divise par 4 ou 8). **Exemple:**

Laberne parcourt 4 cases a cheval, puis descend de cheval. Il lui reste donc un potentiel de 15 moins 6 = 9 points. On divise ce potentiel par 2, ce qui donne 4,5 que l'on arrondit à 4. Laberne dispose encore de 4 points de mouvement après sa descente de cheval. Autre exemple: Grast blessé parcourt 6 cases a cheval, puis descend de sa monture. Il lui reste 12 moins 9 = 3 points.

Divisé par 4, cela donne moins de 1. Il termine donc son mouvement à côté de son cheval, sans aller plus loin.

Comment sauter par-dessus une case eau ou une crevasse

Un personnage a cheval peut tenter de sauter par-dessus une case eau ou une case crevasse. Au moment d'effectuer le saut, le joueur concerné lance le dé et consulte la table correspondante sur la fiche de jeu. Le résultat est applicable immédiatement.

Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride. Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

Un cheval sans cavalier reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un

personnage vivant et non assommé a proximité immédiate du cheval. Dans le cas contraire, le cheval appartiendra au premier joueur qui en prendra le contrôle. Un personnage a cheval tenant un autre cheval par la bride perd automatiquement le contrôle de ce dernier s'il est impliqué dans un combat. Un personnage a pied peut emmener jusqu'à trois chevaux par la bride. Un personnage a cheval ne peut en emmener qu'un seul.

EMPILEMENT DE PIONS

Au cours de la partie, il est possible de faire passer des personnages à **travers** des cases contenant un personnage ami, un personnage assommé ou un personnage mort. Mais, à la fin de chaque séquence de mouvement, il ne doit rester qu'un seul personnage vivant par case. Exception: sur les cases entrées de souterrain, il peut y avoir deux personnages sur la même case. L'un se trouve au-dessus de l'entrée et l'autre dans l'entrée même. On les place l'un sur l'autre, dans cet ordre. Ces personnages ne peuvent pas se combattre.

COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour, mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants.

Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge). On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles dans la Table des Combats appropriée. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Sur la fiche de jeu, on trouve deux Tables de Combats: l'une sert à résoudre les combats contre des personnages a cheval, l'autre contre des personnages a pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur du défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2,3 contre 1 que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1). Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 sont impossibles.

Effet du terrain sur les combats

Le rapport de force d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau des types de terrain (voir fiche de jeu), un terrain peut influencer un combat de trois façons: il peut être neutre (0), ou avantager le personnage qui s'y trouve (+), ou encore le désavantager (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou vers la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé au-dessus des deux Tables de Combats figurant sur la même fiche.

Un personnage a cheval est considéré comme étant sur le terrain **le moins avantageux** des deux cases qu'il occupe.

Combat a plusieurs

Quand un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner

leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque. Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul facteur global qui est mis en rapport avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont droit, en plus, à décaler le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous). Cette règle ne s'applique contre un personnage a cheval que s'il est attaqué par plusieurs cavaliers.

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à **tous** les personnages ayant participé à l'attaque où a la défense.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur. **Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi a 4 contre 1 (4-1). Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3-1). Mais comme ils attaquent a plusieurs, ils ont droit a décaler le rapport de force d'une colonne vers la droite. Le combat sera donc résolu a 4-1, le nombre des attaquants venant contrebalancer le désavantage du terrain.

Combat contre un défenseur en armure

Quand un personnage attaque un défenseur en armure (force en défense entourée d'un rond), il s'ajoute 1 point au chiffre obtenu au dé. C'est ce chiffre modifié qui indiquera le résultat du combat. S'il y a plusieurs défenseurs et qu'ils ne sont pas tous en armure, cette règle ne s'applique pas.



Avance après combat

Si, a la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont du reculer (ou si l'un d'entre eux a été assommé ou tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages de 2 cases s'il est a pied et de 3 cases s'il est a cheval. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage assommé ou tué).

L'avance après combat n'est pas obligatoire mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

Seul un personnage impliqué dans le combat peut bénéficier de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant son tour de jeu.

Important: l'avance après combat doit tenir compte des règles d'empilement et d'infiltration des lignes ennemies. Toutefois, dans ce dernier cas, un personnage ennemi adjacent à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé au même moment dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eut lieu ou pas n'a pas d'importance.

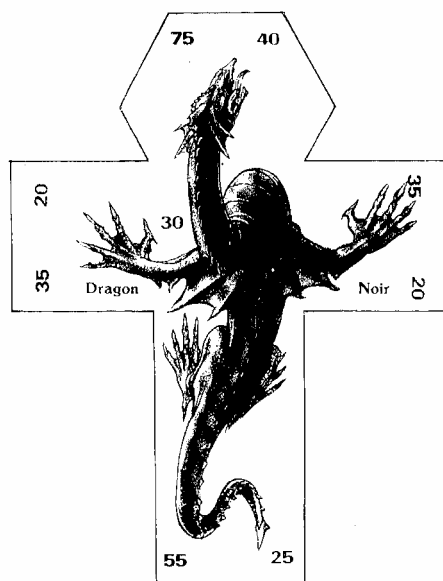
Restrictions de combat

En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque. **Exemples:** un personnage en armure ne peut pas attaquer un personnage dans l'eau; un cavalier ne peut pas attaquer un personnage sur une case arbre.

TIR ET COMBAT CONCERNANT DES CHEVAUX

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - cavalier assommé, blessé ou mort- est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à son cheval. Dans le cas où toutes les cases adjacentes sont occupées, on décale un personnage ami d'une case pour faire de la place au cavalier désarçonné. S'il est entièrement entouré d'ennemis, un cavalier désarçonné est automatiquement mort. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier, il résout le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval. Toutefois, les résultats C, D, E ou F pour les tirs, et E, F, G ou H pour les combats, entraînent la mort du cheval. On notera que les chevaux ont des potentiels de défense différents suivant leur tempérament et leur équipement. Un cheval caparaçonné est considéré comme un personnage en armure tant pour les tirs que pour les combats.



DRAGON NOIR

Dragon Noir et mouvement

Le pion qui représente le Dragon Noir occupe cinq cases. Il se positionne facilement en faisant coïncider la tête du pion avec un hexagone. Contrairement aux personnages à cheval, le dragon peut bouger dans toutes les directions, sans dépenser de points de mouvement supplémentaires. Pour calculer son déplacement, on se base sur la case située au centre de la croix que forme le pion. Quand il se déplace, le dragon pousse tout autre personnage se trouvant sur son chemin. On ne peut donc jamais le bloquer. La règle d'infiltration des lignes ennemies ne s'applique pas au dragon. Par contre, elle s'applique aux personnages passant à proximité du monstre.

Dragon Noir au combat

Le corps du Dragon Noir est divisé en cinq parties. La tête, les deux pattes avant et la queue ont chacune un potentiel d'attaque et un potentiel de défense. Le corps proprement dit ne possède qu'un potentiel de défense. Il est possible d'attaquer chaque partie du corps séparément, à partir des cases libres adjacentes, exactement comme pour un autre personnage. Toutefois, pour tuer le dragon, il est nécessaire de blesser à trois reprises la partie

Centrale. Tant que le dragon est en pleine forme, la partie centrale de son corps ne peut être attaquée qu'à partir de deux cases. Toutefois, dès que la tête, la queue ou l'une des pattes avant reçoit une deuxième blessure, elle n'a plus de potentiel de défense. Un personnage peut alors occuper momentanément la case pour attaquer la partie centrale, seul ou avec d'autres personnages. À la fin du combat, si le dragon n'est pas mort, le personnage doit se repositionner sur une case adjacente. On augmente ainsi progressivement le nombre de cases à partir desquelles il est possible d'attaquer le centre vital de la bête.

La table utilisée pour combattre le Dragon Noir est celle des combats contre des personnages pied. Les résultats D, E et F deviennent "Dragon blessé". Quand le Dragon Noir attaque, on utilise la table de combats appropriée. Les résultats sont appliqués normalement. Toutefois, en attaque comme en défense, le dragon ne recule jamais (on ignore les résultats qui le font reculer). Il peut, par contre, être blessé.

Le dragon bénéficie d'un décalage du rapport de force d'une colonne sur la droite quand il attaque un personnage avec deux parties de son corps. Exemple: la tête et une patte avant, ou bien la queue et une patte avant.

POUVOIRS SPECIAUX

Liste des autres personnages ayant des pouvoirs spéciaux

Baby dragon ou dragon nain

Lorsqu'il se déplace ou combat, il ne tient pas compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies. En ce qui concerne les tirs, il est considéré comme un personnage à cheval sans armure. Les résultats D, E et F deviennent "Dragon blessé". Les autres résultats sont sans effet. En ce qui concerne les combats, il obéit aux mêmes règles que le Dragon Noir. Toutefois, contrairement à ce dernier, il recule normalement, en attaque comme en défense.

Crazy Ork

Dès qu'il subit un résultat blessé ou assommé au cours d'un tir ou d'un combat, Crazy Ork devient fou furieux. On remplace alors le pion qui le représente en bonne santé par le pion qui le représente plus fort. Dès qu'il est devenu fou, les résultats "Défenseur assommé" et "Attaquer recule" ou "Défenseur recule" ne lui sont plus appliqués. Ce n'est qu'en le blessant une nouvelle fois que l'on réussit à le tuer.

Les Elfes

Excellents tireurs, les quatre Elfes soustraient systématiquement un point au dé lorsqu'ils tirent. En cas de combat, les cases arbres sont considérées pour eux comme un terrain avantageux (+), l'inverse des autres personnages.

Les Gargoyles

Ce sont des spectres. Ils apparaissent quand ils sont appelés par un magicien. Ils peuvent voler sur de courtes distances (5 cases maximum) et passer par-dessus des obstacles de niveau 1. Il est impossible de les assommer, de les blesser et encore moins de les tuer. On peut, par contre, les faire reculer. Lors des tirs et des combats, tous les résultats "assommé", "blessé" ou "tué" se transforment en simple recul. Ils ne restent que 4 tours de jeu avant de se dématérialiser (nouveau *).

Les Goblins

Ils ne dépensent que 2 points de mouvement pour traverser une case eau. Ils peuvent passer

librement d'une case eau a une case pont et vice-versa.

Les Living deads

Ce sont des spectres. Ils ont les memes pouvoirs que les Gargoyles en ce qui concerne les tirs et les combats. Ils se déplacent, par contre, normalement. Ils restent 2 tours complets de jeu avant de se `dématérialiser a nouveau (*).

(*) Le tour du joueur pendant lequel ils apparaissent compte comme un demi-tour.

Lucifer & les Wardogs

Ce sont des chiens. Ils ne tiennent pas compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies quand ils se déplacent. Lors des tirs et des combats, les résultats "assommé" se transforment en simple recul. Il suffit d'une blessure pour les tuer. Lors des combats, si on attaque Godiva, on est obligé d'additionner le potentiel de défense de Lucifer a celui de sa maîtresse si le chien se trouve sur une case adjacente a la jeune femme.

Les Nains

Les Nains sont très solidaires entre eux. Quand ils attaquent a plusieurs, on décale le rapport de force obtenu d'une colonne vers la droite **pour chaque nain** présent dans le combat.

Les Trolls

On ne peut jamais les assommer. Tout résultat "assommé" se transforme en simple recul. Il faut les blesser trois fois pour les tuer.

Zed

Spécialiste des armes d'estoc, Zed trempe ses armes au curare. Tout personnage ennemi blessé dans un combat auquel participe Zed meurt instantanément de ses blessures. Aussi, tout résultat "blessé" est égal a "tué".

LA MAGIE



Dans l'EXIL, seuls **Zacharie** et **Shaman** ont la qualité de magicien. Ce sont des magiciens de premier niveau. Les sorts de magie se divisent en trois grandes catégories: - les sorts personnels, que le magicien s'applique à lui-même; - les sorts sur autrui, qui affectent d'autres personnages appartenant ou non au même camp que le magicien; - les sorts sur l'environnement, qui affectent le terrain ou se déroule l'action.



Une dernière catégorie, un peu particulière, réunit les sorts de magie pure n'entrant pas dans les précédentes, notamment ceux qui font apparaître des spectres tels les Living Dead ou les Gargoyles. Vous trouverez la liste complète des sorts au dos des fiches de magicien fournies avec le jeu.

A chaque fois qu'un magicien lance un sort, il dépense un certain nombre de Points d'Energie (PE). Suivant le niveau du magicien, celui-ci dispose de plus ou moins de points d'énergie (PE disponibles = Niveau x 100). Ainsi, un magicien de premier niveau dispose de 100 points d'énergie. Dépassé ce nombre, il ne peut plus lancer de sorts. Lorsqu'un magicien est blessé, le nombre de points d'énergie qui lui restent est divisé par deux (on arrondit au chiffre inférieur). S'il guérit, on *multiplie* les PE qui lui restent par deux.

Un sort ne réussit pas automatiquement. Pour chaque sort, le magicien doit lancer le dé a 10 faces (le 0=10).

- pour un sort qui demande 1 à 10 points d'énergie, il doit faire plus de 1 au dé pour réussir. - pour un sort qui demande 11 à 20 PE, il doit faire plus de 2 au dé pour réussir. - pour un sort qui demande 21 à 30 PE, il doit faire plus de 3 pour réussir, etc.

Suivant son niveau, un magicien acquiert un bonus qui vient s'ajouter au résultat du dé. L'importance de ce bonus est égale au niveau atteint: niveau 1/+1 au dé, niveau 2/+2 au dé, etc. Autrement dit, Zacharie ou Shaman sont surs de réussir des sorts ne demandant pas plus de 10 points d'énergie. Ils leur faut faire en effet au minimum 2 au dé, or ils ont un bonus de 1 point.

A chaque tour d'un joueur, chaque magicien peut lancer un sort et en contrer éventuellement un autre. Le moment de lancer le sort est décidé librement par chaque joueur. Toutefois, si deux magiciens ennemis veulent lancer un sort affectant un même personnage ou une même case, c'est celui qui a le plus de points d'énergie en réserve qui remporte l'initiative. L'autre magicien a toujours la possibilité de contrer le sort qui vient d'être lancé. Le contre doit être annoncé avant que le magicien qui a lancé le sort n'ait lancé le dé. Dans ce cas, c'est le magicien qui a contré qui lance le dé pour savoir s'il réussit son contre, comme pour un sort normal. Un contre sort coûte le double en points d'énergie que le sort lancé. Si le contre réussit, le sort n'est pas appliqué. Si le contre échoue, le magicien qui a lancé le sort lance a son tour le dé pour savoir s'il réussit. Il peut arriver qu'un contre sort échoue contre un sort qui échoue également. Quelque soit le résultat final, l'un et l'autre magicien dépensent les points d'énergie correspondants (chaque joueur soustrait les points en question de la réserve de points d'énergie dont dispose son magicien sur la fiche de magie).

Le rayon d'action dans lequel un sort peut s'appliquer dépend du niveau du magicien qui le lance. Pour un magicien de premier niveau, ce rayon est de 10 cases a partir de la case qu'il occupe (celle-ci ne compte pas dans les 10 cases). Un magicien peut tenter de lancer un sort affectant un personnage ou une case situé au-delà de son rayon d'action. Mais, dans cas, il a un malus au dé d'un point par case au-delà de la limite. Il est possible de tenter de contrer un sort de la même façon, en calculant la distance qui sépare le magicien qui contre du personnage ou de la case visé par le sort.

N.B. Quand un sort affecte plusieurs cases, c'est toujours la case la plus éloignée du magicien qui est prise en compte pour les calculs.

REGLE OPTIONNELLE

Errare humanum est

Il règne souvent une grande confusion pendant les combats. Pour simuler cet état de fait, chaque fois qu'un tireur cale son tir (résultat "tir manqué"), le joueur concerné lance une deuxième fois le dé pour savoir s'il n'a pas blessé par erreur un personnage situé a proximité. S'il fait un chiffre de 1 à 10, le projectile a fini sa course dans l'une des 6 cases autour de la cible et blesse tout pet sonnaie s'y trouvant. Les personnages en armure ne sont pas blessés mais doivent reculer immédiatement de 2 cases. Il est évident que si la ligne de tir est bloquée par un obstacle, le personnage ne peut pas être atteint.

N.B. Avant de lancer le dé, on attribue un numéro aux 6 cases autour de la cible. Pour les personnages a cheval, on prend comme centre la partie du pion contenant la petite flèche noire.

PLAN DES REGLES

Introduction	page
MATERIEL DE JEU	1
LES CARTES	1
Les Cartes de surface	
Les Cartes de souterrains	
LE TERRAIN MAGIQUE: Arbres, Crevasses, Entrées de Souterrains, Galeries, Maisons, Mur démoli, Ponts, Sources et Tours.	1
LES PIONS	2
DEROULEMENT D'UNE PARTIE	3
ORGANISATION DU TOUR DE JEU	3
TIR A L'ARC OU A L'ARBALETE	3
Ligne de tir, Résolution des tirs, Tirs défensifs	
RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE Arbres, Broussailles, Cavaliers, Crevasses, Dragons, Maisons, Murs, Personnages, Ponts, Prison, Rivière, Sources, Souterrains, Talus, Tours.	S
MOUVEMENT	6
Restrictions de mouvement	
Comment dégager une case devenue impassable	
Comment transporter un personnage assommé	
Infiltration des lignes ennemies	
Mouvements particuliers aux personnages à cheval	
Montée et descente de cheval	
Comment sauter par-dessus une case eau ou une crevasse	
Chevaux sans cavalier	
EMPILEMENT DE PIONS	9
COMBAT	'1 Effet du
terrain sur les combats	
Combat à plusieurs	
Combat contre un défenseur en armure	
Avance après combat	
Restrictions de combat	
TIR ET COMBAT CONCERNANT DES CHEVAUX	11
DRAGON NOIR	11 Dragon
Noir et mouvement	
Dragon Noir au combat	
POUVOIRS SPECIAUX	12 Baby
Dragon, Crazy Ork, Elfes, Gargoyles, Goblins, Living Deads, Lucifer & Wardogs, Nains, Trolls et Zed.	
MAGIE Les magiciens, Les sorts de magie, Les points d'énergie (P.E.), Lancer un sort, Contrer un sort.	13

Conception: Duccio Vitale Dessin de couverture: **Florence Magnin**

Dessin des souterrains: Jean-Michel Clément Dessin du Dragon Noir: **Jean-Jacques Chaubin**

Un grand merci à Demi et Yvan, ainsi qu'à tous ceux qui ont bien voulu s'armer de patience

En attendant la sortie du jeu.

Copyright Duccio VITALE & EUROGAMES 1990

