



DRAKERYS

MANUEL DE DÉMARRAGE RAPIDE

SOMMAIRE

Matériel	3	Héros & éveillés.....	7
Notions élémentaires.....	3	1 - Héros et éveillés/x.....	7
1 - Tableau des résolution des actions.....	3	Combat.....	8
2 - Réussites critiques.....	3	1 - Détermination de l'initiative.....	8
3 - Mesures.....	3	2 - Jet de combat.....	8
4 - Chemin du temps.....	4	3 - Jet de blessure.....	8
5 - Carte de profil.....	5	4 - Retrait des pertes.....	8
6 - Tension.....	5	5 - Déterminer le vainqueur du combat.....	8
7 - Formation d'unité.....	5	Tir.....	9
8 - Ligne de vue.....	5	Moral.....	9
9 - Blessures	5	Équipements.....	9
Déroulement d'une partie.....	6	Magie	10
1 - Déroulement.....	6	1/ Comment lancer un sort ?.....	10
2 - Actions des unités.....	6	Sorts.....	11
3 - Phase de regroupement.....	6		
4 - Fin de tour et Fin de partie.....	6		

INTRODUCTION

Ce manuel de démarrage rapide est une introduction simplifiée aux règles de Drakerys. En effet, les règles de Drakerys sont en bêta-test, elles sont susceptibles d'évoluer au fur et à mesure de leur développement.



MATÉRIEL

Pour pouvoir jouer, vous aurez besoin de plusieurs D10 (dés à 10 faces numérotés de 1 à 10), des figurines du starter de Drakerys, des cartes de profil d'unité, de la carte du tableau de résolutions des actions, d'un mètre ruban et des marqueurs de jeu (une planche est disponible à la fin de ce livret). Il vous faudra également une surface de jeu de 90 cm x 90 cm et, bien sûr, un adversaire.

NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

Vous trouverez dans les paragraphes suivants un certain nombre de règles qui définissent les notions élémentaires à maîtriser avant de commencer votre première partie de Drakerys.



I - TABLEAU DES ACTIONS

Pour résoudre la plupart des effets de jeu nécessitant de recourir à un jet de D10, vous utiliserez le tableau de résolution des actions. A chaque fois, les conditions du jet vous préciseront le nombre de D10 à lancer, ainsi que la valeur d'action et la valeur d'opposition à utiliser. Pour connaître le seuil de difficulté, vous devez soustraire la valeur d'action à la celle d'opposition (le résultat peut être négatif). En fonction de la valeur obtenue, le tableau vous indique le seuil de réussite à atteindre.

2 - RÉUSSITES CRITIQUES

Lors d'un jet de dés utilisant le tableau de résolution des actions, tout résultat de 10 est une réussite critique et permet (non obligatoire) de lancer 1D10 supplémentaire pour ce même jet de dé.



3 - LES MESURES

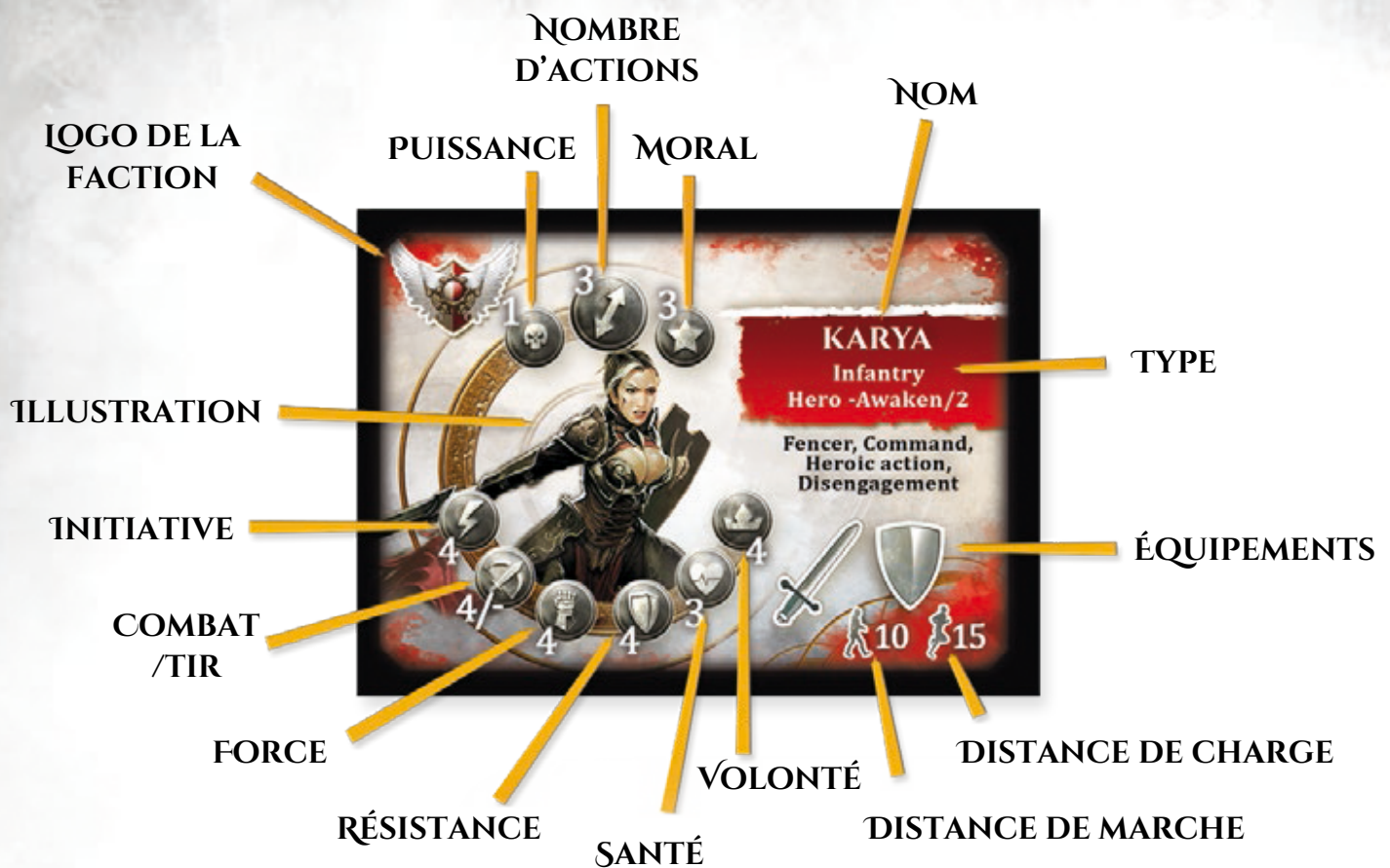
Dans Drakerys, l'unité de mesure est le centimètre. La distance entre deux éléments est toujours mesurée à partir de leurs bords les plus proches. Dans le cas d'une mesure entre deux unités de plusieurs figurines, la distance est alors mesurée entre les bords les plus proches des deux meneurs de chaque unité. Lors de la partie, vous pouvez à tout moment mesurer n'importe quelle distance sur le champ de bataille.

4 - LE CHEMIN DU TEMPS

Le chemin du temps est un plateau de 16 cases (appelées Sections Temporelles, où ST) qui permet aux joueurs d'activer et de jouer leurs unités. Chaque joueur dispose d'un pion d'activation. En début de partie, chaque pion d'activation est placé sur la case 'DÉPART'. Durant la phase de jeu, le joueur actif est toujours le joueur dont le pion d'activation est situé en dernier sur le chemin du temps (par rapport à la case 'DÉPART'). Les pions sont déplacés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Si les deux pions sont superposés, c'est le pion ayant la position la plus haute qui est considéré comme étant le dernier.

Lorsqu'un joueur dépense des ST, il doit déplacer son pion d'activation d'autant de cases que de ST dépensées. Une fois le déplacement terminé, on vérifie si le joueur actif change ou pas. Quand le pion d'un joueur arrive sur ou dépasse la case 'DÉPART', ce dernier active immédiatement la phase de regroupement pour ces troupes.





5 - LES CARTES DE PROFILS

Chaque figurine présente sur le champ de bataille représente un guerrier qui possède ses propres caractéristiques, son équipement et ses capacités spéciales. Toutes ces informations sont représentées sur les cartes de profil. Les effets des équipements et capacités spéciales sont décrits plus loin dans ces règles.

Il y a 3 caractéristiques principales :

- le nombre d'actions, qui est le nombre maximal d'actions que peut faire l'unité à chaque activation ;
- la puissance, qui est le nombre de D10 que lance chaque guerrier de l'unité lors d'une attaque ;
- le moral, qui est le nombre de D10 que lance l'unité lors d'un jet de moral.

Il y a ensuite 6 caractéristiques secondaires :

- l'initiative, utilisée pour déterminer quels guerriers effectuent leurs attaques en premier lors d'un combat ;
- le combat et le tir, qui sont utilisés comme valeurs d'actions pour toucher l'adversaire ;
- la force, qui est utilisée comme valeur d'action pour blesser l'adversaire ;
- la résistance, qui est utilisée comme valeur d'opposition pour résister aux coups de l'adversaire ;
- la santé, qui indique le nombre de blessures que peut recevoir le guerrier avant d'être retiré comme perte ;
- la volonté, qui est utilisée comme valeur d'action lors d'un jet de morale.



6 - LA TENSION

Les marqueurs tensions représentent la fatigue et la désorganisation des troupes lors de la bataille. A la fin de chaque activation, une unité gagne automatiquement un marqueur tension.

NB : Attention, une unité en cours d'activation peut effectuer plusieurs actions durant cette activation. Elle ne recevra pour autant qu'un seul marqueur tension à la fin de son activation.



7 - FORMATION D'UNITÉ

Une unité est constituée d'une ou plusieurs figurines. Chaque figurine d'une unité doit obligatoirement être située à moins de 2,5 cm d'une autre figurine de l'unité et à moins de 10 cm du meneur de l'unité. Au début de la partie, chaque joueur doit désigner, au sein de chacune de ses unités, une figurine qui devient le meneur de l'unité.

8 - LIGNE DE VUE

Une figurine a un champ de vision de 360° et peut donc « voir » tout autour d'elle. La ligne de vue correspond au couloir qui relie les bords du socle d'une figurine aux bords de l'élément visé. Chaque élément présent dans ce couloir compte comme un obstacle. La ligne de vue est bloquée si ce couloir est entièrement coupé par un élément (unité, figurine, décors).

9 - BLESSURES

Lorsqu'une unité subit une ou plusieurs blessures, celles-ci doivent être réparties sur les guerriers de l'unité. Le meneur ne subit pas de blessure tant qu'un autre guerrier de l'unité peut en recevoir. Commencez par attribuer la première blessure à un guerrier de votre choix, puis les suivantes à ce même guerrier jusqu'à atteindre sa valeur de santé. Les blessures suivantes seront ensuite attribuées à un autre guerrier, etc.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1 - DÉROULEMENT

Une fois la mise en place effectuée, les joueurs vont être amenés à jouer leurs unités afin de remplir leurs objectifs. Pour cela, les joueurs suivent la procédure suivante :

1. le joueur actif (celui dont le pion d'activation est en dernier sur le Chemin du temps) choisit une de ses unités présente sur le champ de bataille et l'active ;
2. l'unité active effectue toutes ses actions (maximum d'action = caractéristique Nombre d'action) ;
3. une fois toutes ses actions terminées, l'unité active reçoit un marqueur Tension ;
4. le joueur actif déplace son pion d'activation sur la roue du temps en fonction du coût cumulé (en Section Temporelle) des actions effectuées par l'unité activée. On vérifie si le joueur actif change.

Cette procédure est répétée jusqu'à la fin de la partie.

Chaque joueur va donc pouvoir alternativement devenir le joueur actif et donc chaque joueur va pouvoir activer ses unités au cours de la partie.

2 - ACTIONS DES UNITÉS

Lorsqu'une unité est active, elle peut effectuer une ou plusieurs actions. Elle ne peut pas effectuer plus d'action, lors d'une même activation, que sa caractéristique de nombre d'actions. Chaque action possède un coût en Section Temporelle (ST). Pour chaque marqueur tension possédé par l'unité, le coût de chaque action effectué augmente de 1 ST. Voici les différentes actions possibles :

- **Marche** : (1 ST). Si l'unité est libre, elle effectue un déplacement d'une longueur maximale équivalente à la distance de marche indiquée sur sa carte. Il n'est pas possible de terminer son déplacement au contact d'une unité adverse. Il n'est pas non possible de traverser des décors ou d'autres figurines.
- **Combat** : (1 ST). L'unité initie un combat contre une unité adverse à son contact. Les guerriers libres de l'unité doivent effectuer un déplacement leur permettant d'arriver au contact des guerriers de l'unité adverse. Le joueur doit faire en sorte de maximiser le nombre de guerriers alliés et adverse en contact. Cependant, pour ce déplacement, les guerriers ne peuvent pas pour autant traverser les guerriers alliés ou adverses et ne peuvent pas effectuer un déplacement d'une distance supérieure à leur distance de marche.
- **Charge** : (3 ST). L'unité effectue un déplacement d'une longueur maximale équivalente à la distance de charge. L'unité doit terminer son déplacement au contact d'une unité adverse qui devient alors la cible de la charge. Elle effectue ensuite une action de Combat gratuite (qui ne coûte aucune action ni aucun ST) contre cette unité et bénéficie d'un bonus de +1 Initiative et + 1 Combat jusqu'à la fin de cette action.
- **Tir** : (1 ST). L'unité effectue un tir si elle est libre.
- **Magie** : (1 ST). Si l'unité possède au moins un Mage libre, l'unité lance un sort.

3 - PHASE D'ÉTAT-MAJOR

Lorsque le pion d'activation d'un joueur arrive ou passe sur la case 'DÉPART' du chemin du temps, il effectue une phase d'état-major. Durant cette phase chacune de ses unités perd un marqueur Tension.

4 - FIN DE TOUR ET FIN DE PARTIE

Un tour se termine quand les deux joueurs sont passés, consécutivement, sur la case 'DÉPART'. Une fois le sixième tour terminé, la partie est finie et le joueur qui marque le plus de PV est le vainqueur.

HÉROS ET ÉVEILLÉS

Il existe plusieurs types de troupes (Infanterie, monstres, etc.) et chacune ayant des règles spécifiques. Mais pour plus de clarté, nous n'en ferons pas mention dans ce manuel de démarrage rapide. Vous pourrez tout de même utiliser les règles spéciales rattachées au type de troupe : Héros et Éveillé.

1 - HÉROS

Cette règle est obligatoirement associée à un type de troupe. Un héros gagne un bonus de +1D10 lorsqu'il effectue un jet de combat et pour chaque blessure reçue, il peut lancer 1D10, si il obtient un résultat de 10, la blessure est ignorée.

2 - ÉVEILLÉS/X

Comme pour les héros, un éveillé est également obligatoirement associé à un autre type de troupe. Cette règle confère une action spéciale : l'Invocation d'élémentaire. Cette dernière ne peut pas être utilisée plus de X fois par partie et ne peut pas être utilisée tant qu'un élémentaire allié est présent sur le terrain.

- *Invocation élémentaire* : (2 ST). Choisissez tout d'abord un Vortex situé à 20 cm ou moins de la figurine qui tente une invocation. Le joueur lance ensuite 2D10. Le joueur peut lancer des D10 supplémentaires si le Vortex n'est pas déjà occupé par un autre élémentaire. Chaque D10 supplémentaire augmente le coût de l'action de 1 ST. Si le joueur obtient au moins un résultat de 7 ou plus, l'invocation est une réussite et le joueur pose alors sur ce vortex un héraut élémentaire correspondant au type de vortex. Par exemple, un héraut de feu arrivera dans un vortex de feu. Si le vortex est déjà occupé par un autre élémentaire alors cet élémentaire est éliminé et le nouvel élémentaire invoqué le remplace.



COMBAT

Lorsqu'un combat entre deux unités est initié, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

- Détermination de l'initiative
- Jet de combat
- Jet de blessure
- Retrait des pertes.
- Déterminer le vainqueur du combat

Détermination de l'initiative : L'unité ayant l'initiative la plus élevée effectuera ses attaques en premier, si les valeurs d'initiatives des 2 unités sont identiques alors ces dernières effectueront leurs attaques en même temps.

Jet de combat : Le joueur lance un nombre de D10 équivalent à la valeur de puissance de chaque figurine de l'unité en contact socle à socle avec une figurine adverse. De plus, chaque figurine alliée non engagée contre une figurine ennemie mais en contact socle à socle avec une autre figurine alliée elle-même engagée contre une figurine ennemie octroie 1D10 de soutien à l'unité. La difficulté de ce jet est calculé avec le tableau des actions grâce à la valeur de combat de l'unité (valeur d'action) et celle de l'unité ennemie (valeur d'opposition). Chaque réussite du jet de combat provoque une touche.

Jet de Blessures : Le joueur lance un nombre de D10 équivalent au nombre de touches obtenu précédemment. La difficulté de ce jet est également calculé avec le tableau des actions grâce à la force de l'unité (valeur d'action) et la résistance de l'unité

adverse (valeur d'opposition). Chaque réussite du jet de blessures inflige alors une blessure à l'unité adverse.

Retrait des pertes : Le joueur adverse retire ensuite les pertes (s'il y en a) en respectant les règles de formation d'unité. Puis, si nécessaire l'unité adverse effectue son attaque de la même manière.

Déterminer le vainqueur du combat : Une fois que chaque unité a effectué ses attaques, les joueurs déterminent le vainqueur du combat en calculant la valeur d'avantage de son unité. Le résultat de combat d'une unité est égale à 0 de base auquel il faut ajouter :

- 1 point si son action de combat est conférée par une action de charge ;
- 1 point si elle a infligé plus de blessures qu'elle n'en a reçu ;
- 1 point si l'unité est en surnombre (plus de figurines) au terme du combat ;
- 1 point si l'unité possède moins de marqueurs tension que l'unité adverse.

L'unité ayant le plus haut résultat de combat est la vainqueur du combat. En cas d'égalité, les deux unités sont considérées comme étant vainqueur du combat.

L'unité ayant perdu le combat doit alors immédiatement tester son moral, avec pour valeur d'opposition la différence entre la valeur d'avantage de l'unité adverse et sa propre valeur d'avantage.



TIR

Une figurine peut faire une action de tir si elle est équipée d'une arme de jet et qu'elle n'est pas engagée dans un combat (dit unité libre). Pour effectuer un tir, le joueur doit désigner une unité adverse. L'unité visée doit se trouver dans le champ de vision de l'unité qui tire et doit être située à une distance inférieure à la portée maximale de l'arme de tir utilisée.

Jet de tir : Une fois que l'unité trouve une cible éligible, le joueur lance un nombre de D10 équivalent à la somme de la puissance des armes de tirs utilisés par l'unité. La difficulté de ce jet est calculée avec le tableau des actions grâce à la valeur de tir de l'unité (valeur d'action) et la difficulté de tir (valeur d'opposition). Chaque réussite du jet de tir provoque une touche.

La difficulté de tir prend en compte deux facteurs (les obstacles et la distance) :

- Pour chaque obstacle (unités ou décors) dans le couloir de tir (couloir qui relie le bord de chaque unité) entre le tireur et sa cible, veuillez augmenter la valeur d'opposition de tir de 1 point.
- Pour chaque tranche de 10 cm (même incomplète) entre le tireur et sa cible, veuillez augmenter de 1 point la valeur d'opposition.

Jet de Blessures : Le joueur lance un nombre de D10 équivalent au nombre de touches obtenu précédemment. La difficulté de ce jet est également calculée avec le tableau des actions grâce à la force de l'arme (valeur d'action) et la résistance de l'unité adverse (valeur d'opposition). Chaque réussite du jet de blessures inflige alors une blessure à l'unité adverse.

Retrait des pertes : L'adversaire retire ensuite ses pertes mais ne peut pas riposter.

Test de moral : Si l'unité cible subit 25% ou plus de perte, elle doit effectuer un test de moral avec pour valeur d'opposition le nombre de pertes subies.

MORAL

A chaque fois qu'une unité doit faire un test de moral, veuillez suivre les étapes suivantes.

Test de moral : Lancez un nombre de D10 équivalent à la caractéristique de Moral de l'unité. La valeur d'action est équivalente à la valeur de volonté de l'unité et la valeur d'opposition est déterminée par l'effet qui déclenche le jet de moral (par exemple les pertes subies au tir). Si l'unité se trouve à 20 cm ou moins d'une figurine alliée ayant la règle héros et/ou éveillé, rajouter un dé au test de moral.

Effets du test de moral : En fonction du nombre de réussite au dés, l'unité subit les effets suivants :

- **Aucune réussite :** L'unité est retirée du champ de bataille.
- **Une réussite :** L'unité gagne un marqueur tension si elle n'est pas en cours d'activation, sinon son activation se termine immédiatement.
- **Deux réussites :** Aucun effet sauf si l'unité est en cours d'activation. Dans ce cas son activation se termine immédiatement.
- **Trois réussite ou plus :** L'unité est combative. Pas d'effet.

ÉQUIPEMENTS

Chaque guerrier se rend sur le champ de bataille avec une panoplie d'armes et d'équipements. Chaque équipement possède des effets particuliers qui sont décrits dans cette section.

Armes de bases (Épées, haches ou gourdins) : Une arme de base ne possède pas de règles spéciales.

Armes Lourdes : Elles annulent les effets des boucliers. De plus, lorsqu'une figurine subit au moins une blessure d'une arme lourde, elle reçoit une blessure supplémentaire.

Arcs : Ce sont des armes de tir ayant une portée maximale de 100 cm, une puissance de 1 et une force de 3.

Bouclier : Lorsqu'une unité est entièrement équipée d'un bouclier, elle annule tous les résultats critiques de toute unité adverse les prenant pour cible (au tir comme au combat).

MAGIE

Pour lancer un sort dans Drakerys, un sorcier doit faire appel aux sources d'énergies manas.

Ces sources sont divisées en deux catégories :

- **Vortex** : A chaque lancement de sort, un vortex peut fournir jusqu'à 3 manas du même type que le Vortex. Ainsi un vortex de feu pourra fournir jusqu'à 3 manas de feu pour le lancement d'un sort.
- **Maelströms** : Les Maelströms sont des sources d'énergies manas presque inépuisables et fournissent donc autant de manas que le joueur le souhaite.



LANCER UN SORT

Vous trouverez à la fin de ce manuel de démarrage rapide, les 3 cartes de sort pré-sélectionnées pour le Mage d'Ashral, le héros orque Induna.

Pour lancer un sort, un sorcier doit tout d'abord choisir un sort qu'il n'a pas déjà lancé lors de la même activation. Le joueur désigne ensuite soit le maelström soit un ou plusieurs vortex de son choix. Il faut que les vortex désignés puissent fournir la mana suffisante pour payer le coût du sort indiqué sur sa carte. Les manas restant sur les sources peuvent être utilisées pour renforcer le sort. Pour chaque mana restant, le joueur peut rajouter 1D10 supplémentaire à son lancement de sort.

Pour effectuer ce jet, le joueur jette 1D10 (+1D10 pour chaque mana restant supplémentaire).

La difficulté de ce jet est calculée avec le tableau des actions grâce aux niveaux du magicien (valeur d'action) et le drain d'énergie (valeur d'opposition).

Le drain d'énergie prend en compte deux facteurs, le nombre de sources supplémentaires et la distance :

- Pour chaque source supplémentaire que le joueur désigne, veuillez augmenter la valeur d'opposition de la magie de 1 point.
- Pour chaque tranche de 10cm (même incomplète) entre le magicien et la source (si plusieurs sources désignées, prenez en compte la plus éloignée), veuillez augmenter de 1 point la valeur d'opposition.

Si aucun dé ne dépasse le seuil de difficulté, le lancement du sort est un échec. Sinon, le joueur peut alors appliquer les effets du sort. Les effets du sort varient en fonction du nombre de dés ayant réussi. Il peut aussi, s'il le souhaite, appliquer l'un des effets de niveau inférieur.

Cependant, plus un Mage puise de mana, plus il risque de déstabiliser la trame même de la réalité et de provoquer un cataclysme. Pour représenter cela, le joueur comptabilise le nombre de 1 qu'il obtient lors de son lancement de sort et applique l'effet cataclysmique correspondant au tableau suivant :

-

- **1** : Le coût de l'action de lancement du sort augmente de 1 ST.
- **2** : Appliquez l'effet précédent et le Mage gagne un marqueur Tension.
- **3** : Appliquez l'effet précédent et votre adversaire choisit la cible du sort à votre place.
- **4** : Le lancement du sort est un échec. De plus, chaque guerrier situé à 20 cm ou moins d'une source ayant servi au lancement du sort subit une touche de Force 3 comme s'il s'agissait d'une attaque de tir. L'activation du Mage se termine immédiatement.
- **5-10** : Le lancement du sort est un échec. Retirez le Mage du champ de bataille.
- **De plus**, si le sort a été lancé grâce à un Maelström, chaque résultat de 1 obtenu lors du lancement du sort, inflige 1 blessure au Mage qui lance le sort (en plus des effets cataclysmiques).

SORTS

1/ TERRAIN BOUEUX

(Coût 1 eau et 1 terre)

- **1 Réussite :** La zone qui s'étend à 20 cm autour du magicien est considérée par les unités adverses comme étant difficile à franchir. Chaque centimètre parcouru dans cette zone compte double.
- **2 ou 3 Réussites :** La zone qui s'étend à 30 cm autour du magicien est considérée par les unités adverses comme étant difficile à franchir. Chaque cm parcouru dans cette zone compte double.
- **4 Réussites ou plus :** La zone qui s'étend à 40 cm autour du magicien est considérée par les unités adverses comme étant difficile à franchir. Chaque centimètre parcouru dans cette zone compte double. De plus le pion d'activation adverse est avancé d'une case.

2/ PROJECTION DE GRÊLE

(Coût 2 eaux et 1 air)

- **1 Réussite :** Une unité adverse de votre choix située à 20 cm ou moins du mage subit 1D10 touches de Force 1 comme lors d'une attaque de tir.
- **2 Réussites :** Deux unités adverses de votre choix situées à 25 cm ou moins du mage subissent chacune 1D10 touches de Force 1 comme lors d'une attaque de tir.
- **3 Réussites ou plus :** Désignez un point sur le champ de bataille, à 40 cm du mage. Toutes les unités situées, même partiellement, sur cette ligne subissent chacune 1D10 touches de Force 2 comme lors d'une attaque de tir.



3/ VOIE DE LA NATURE

(Coût 1 terre et 1 eau)

- **1 Réussite :** Une unité alliée à 15 cm du mage gagne un bonus de +2 Initiative lors de son prochain combat.
- **2 Réussites :** Une unité alliée à 25 cm du mage gagne un bonus de +2 Initiative et +1 Combat lors de son prochain combat.
- **3 Réussites ou plus :** Une unité alliée à 40 cm du mage gagne un bonus de +2 Initiative, +1 Combat et +1 Résistance lors de son prochain combat.

RÈGLES SPÉCIALES

Action Héroïque (Heroic action)

Lors de l'activation de son unité, un guerrier qui possède cette compétence peut, au moment d'effectuer un jet de combat, de tir ou de sort, ajouter des D10 pour le jet de dé (maximum 5D10). Chaque D10 ajouté de cette manière augmente le coût de l'action de 1 ST.

Berserk (Berserk)

Une unité dont tous les guerriers sont dotés de cette compétence obtient automatiquement une réussite supplémentaire à tous ses jets de moral. De plus, chaque guerrier de l'unité doté de cette compétence gagne un bonus de +1 en puissance et malus de -1 en résistance pour chaque marqueur tension attribué à son unité.

Bretteur (Fencer).

A chaque fois qu'un guerrier doté de cette compétence effectue une attaque vous pouvez relancer chaque D10 qui indique un échec. Le nouveau résultat ne peut pas être relancé.

Charge brutal (Brutal charge)

Lorsqu'une unité charge, chaque figurine ayant cette règle gagne +1 en puissance lors du prochain combat.

Commandement (Command).

Lorsque le joueur joue sa phase d'état-major, un guerrier doté de cette compétence spéciale peut donner un ordre, de votre choix, à une autre unité libre alliée située à 20 cm de lui :

- Hardi compagnons ! L'unité peut immédiatement effectuer une action de marche gratuite.
- Haut les cœurs ! L'unité perd un marqueur tension.
- Pour l'Honneur ! L'unité est combattive jusqu'à la fin du tour à chaque fois qu'elle doit effectuer un jet de moral.

Désengagement (Disengagement)

Une unité dont tous les guerriers sont dotés de cette compétence peut effectuer une action de marche même si elle est engagée au corps-à-corps.

Effrayant (Dreadful)

Tous les guerriers des unités adverses engagées au corps-à-corps avec une unité composée d'au moins un guerrier doté de cette compétence, subissent un malus de -1 en volonté. Un guerrier doté de cette compétence est immunisé à ces effets.

Sorcier (Warlock)/X

Lors d'un lancement de sort, le sorcier utilise la valeur X comme valeur d'action.



TYPE D'UNITÉ

Monstre (Monster)

Les monstres font partie des troupes particulièrement prisées des généraux expérimentés. Capables de retourner le cours d'une bataille et d'encaisser de nombreuses blessures, ils sont en général une des pièces maîtresses d'une armée. Pour représenter leur férocité et la peur qu'ils infligent à leurs ennemis, les monstres sont tous dotés de la compétence effrayant. De plus, un monstre ne subit jamais les effets de cette compétence.

ÉLÉMENTAIRES

Messager de l'eau

Types : Infanterie Equipements : aucun

P	A	M	I	C/T	F	R	S	V	M/C
1	2	-	4	3/-	3	3	2	3	10/15

Compétences : Source d'eau/1. Réflexe

Source d'eau/1 : L'élémentaire génère un mana d'eau lorsqu'un sorcier lance un sort.

Réflexe : Tous les guerriers de chaque unité alliée à 20 cm gagnent un bonus de +2 Initiative.

Messager du feu

Types : Infanterie Equipements : aucun

P	A	M	I	C/T	F	R	S	V	M/C
1	2	-	3	3/-	4	3	2	3	10/15

Compétences : Source de feu/1. Embrassement

Source de feu/1 : L'élémentaire génère un mana de feu lorsqu'un sorcier lance un sort.

Embrassement : Lorsque les guerriers d'une unité alliée à 20 cm effectuent une attaque, vous pouvez lancer 2D10 supplémentaire pour résoudre l'attaque d'un seul guerrier de cette unité.

Messager de la terre

Types : Infanterie Equipements : bouclier

P	A	M	I	C/T	F	R	S	V	M/C
1	2	-	2	3/-	4	4	2	3	10/15

Compétences : Source de terre/1. Solidité du roc

Source de terre/1 : L'élémentaire génère un mana de terre lorsqu'un sorcier lance un sort.

Solidité du roc : Tous les guerriers de chaque unité alliée à 20 cm bénéficient d'un bonus de +1 Résistance.

Messager de l'air

Types : Infanterie Equipements : aucun

P	A	M	I	C/T	F	R	S	V	M/C
1	3	-	5	4/-	2	3	2	3	10/15

Compétences : Source d'air/1. Zéphyr

Source d'air/1 : L'élémentaire génère un mana d'air lorsqu'un sorcier lance un sort.

Zéphyr : Au début de votre phase d'état-major, choisissez une unité alliée à 20 cm ou moins de l'élémentaire d'air. Cette unité alliée gagne un bonus de +1 nombre d'action jusqu'à la fin de sa prochaine activation.



DRAKERY'S

THE WORLD IS CHANGING!

