

ᚷᚱ

Du sang sur la lame

ᚷᚱ

<i>Version</i>	<i>Evolutions</i>
<i>1.5a</i>	<ul style="list-style-type: none">• Ajout de précisions pour faire suite aux retours des joueurs
<i>1.5b</i>	<ul style="list-style-type: none">• Ajout d'un malus lors d'une charge.• Ajout de précision sur l'esquive
<i>2</i>	<ul style="list-style-type: none">• Ajout des règles pour jouer des unités
<i>2.1</i>	<ul style="list-style-type: none">• Ajout de la règle sur le transport des charges lourdes, mise à jour des règles allonge et charge.

ᚷᚱ

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Introduction ☞

Du sang sur la lame est un jeu dit « apéritif » qui est destiné aux joueurs débutants ou confirmés souhaitant jouer des parties simples et rapides (30 minutes environs) à une époque où les armes à poudre n'étaient pas courantes. Vous pourrez jouer une escarmouche en incarnant Léonidas et ses 300, les samouraïs du Japon féodal, les pirates, les 3 mousquetaires ou encore des villageois chassant les vampires.

Pour jouer, vous devez disposer de 5 dés à 6 faces (d6), de 3 à 7 figurines pour former votre bande et de quelques marqueurs. Il vous faudra de quoi mesurer en pouce, d'une surface de jeu carré d'environ 90cm de côté et de quelques éléments de décors pour représenter des collines, des arbres, des rochers, des ruines ou tout ce que vous voulez.

Mesurer les distances

Toutes les distances sont mesurées en pouce (1 pouce = 2.54 cm). Elles peuvent être mesurées à n'importe quel moment du jeu.

Une figurine est censée occuper la surface de son socle. Pour connaître la distance entre deux figurines, mesurez du centre du premier socle au centre du second socle.

Figurines

Il existe quantité de fabricants ou de revendeurs de figurines que vous pouvez mixer. Mais n'oubliez pas que dans cette règle, ce que vous voyez, c'est ce que vous avez.

Caractéristiques d'une figurine

Une figurine est caractérisée par :

- Sa Valeur,
- Sa qualité,
- Son ou ses traits,
- Son coût.

La Valeur : entre les hommes d'une même bande il existe une hiérarchie naturelle ou de commandement c'est ce que représente cette

caractéristique. Une figurine sera donc *leader*, *second* ou *homme de main*.

La qualité : cette caractéristique représente à la fois la valeur de l'habileté, la capacité d'attaque ou de défense et enfin le moral du combattant. Elle est notée XkY . X est le nombre de dés à lancer et le joueur n'utilisera que les Y meilleurs résultats. Ainsi le *leader* aura $4k2$, le *second* $3k2$ et l'*homme de main* $2k2$

Exemple : C'est au tour de Julien de jouer. L'un de ses brigands est en bonne place pour un duel. C'est un second il a donc une qualité de $3k2$.

Julien lance 3 d6 avec un résultat de 6, 2 et 3. Il ne doit en retenir que deux. Ce sera le 6 et le 3.

Max réplique avec son garde qui est un homme de main d'une qualité de $2k2$. Il lance 2d6 et obtient 5 et 5. Avec un total de 10 Max remporte le duel de 1 point.

Le trait : le trait est une compétence particulière dont bénéficie la figurine. Les *leaders* peuvent disposer au maximum de deux traits. Les *seconds* n'en auront qu'un et les *hommes de main* n'auront pas de trait. Attention chaque trait a un coût qui s'additionne à celui de la figurine.

Coût : cette caractéristique représente la somme que vous devrez payer pour recruter la figurine. Plus la figurine aura de l'expérience et des compétences plus elle sera chère. De base le *leader* coûtera 4 pièce d'or (noté Po par la suite), le *second* 2 Po et l'*homme de main* 1 Po.

Exemple :

Valeur	Qualité	Traits	Coût
leader	$4k2$	Maître d'arme	5

Arc frontal : L'arc frontal définit le champ de vision de votre figurine et est déterminé par la direction dans laquelle celle-ci regarde. Dessiner une ligne imaginaire à travers le socle en passant par le visage. La figurine peut voir tout ce qui se trouve dans un arc de 180 degrés.

Les cibles potentielles derrière la figurine ne peuvent pas être attaquées à moins que la figurine change d'orientation durant son mouvement

☞ *Du sang sur la lame* ☞

Astuce : Tracer deux petits traits de part et d'autre du socle pour symboliser l'arc frontal.

Personnage non joueur

Il est possible d'inclure dans vos parties, des personnages non joueurs (PnJ). Ce seront par exemple des gardes, des villageois. Vous pourrez interagir et même tenter de les tuer. Ces personnages ont les caractéristiques suivantes :

Valeur	Qualité
PnJ	2k2

La bande

Le joueur dispose d'une bourse de 12 pièces d'or qu'il dépense pour recruter ses hommes. Chaque bande sera constituée impérativement d'un *leader*, d'au moins un *second* (deux au maximum) et d'au moins un *homme de main*.

Tous les membres peuvent avoir la capacité de combattre à distance, mais *Du sang sur la lame* est avant tout une règle de corps à corps. Pour garder cet esprit nous recommandons de limiter la possibilité de combat à distance à deux figurines maximum pour une bande de 5 à 7 membres et à une figurine pour une bande de 3 ou 4 membres. De la même façon vous limiterez à 2 membres l'utilisation d'une arme avec une allonge.

Exemple : Gaby souhaite recruter sa bande de pirate. Il choisit de prendre comme leader le corsaire noir équipé d'un pistolet et d'un sabre avec les traits « tireur » et « maître d'arme » pour le muscler. Il lui en coutera 6 Po. Powell comme second, équipé de son sabre d'abordage avec le trait « frénétique », pour 3 Po. Il recrute également deux matelots équipés de sabre pour 1 Po chacun, et un matelot équipé d'un couteau de lancer et d'une hache pour 1Po. Le compte est bon avec 12 Po Gaby a recruté sa bande.

Valeur	Quantité	Qualité	Coût
Leader	1	4k2	4 Pièce d'or
Second	1 ou 2	3k2	2 Pièce d'or
homme de main	>1	2k2	1 Pièce d'or

☞ *Comment jouer ?* ☞

Une fois la bande constituée, vous êtes prêt à jouer. La première règle à retenir est que tout ce qui n'est pas écrit est interdit.

Une partie se découpe en tour de jeu durant lequel chaque joueur alternativement payera un nombre de pièce d'or pour qu'une figurine réalise une ou des actions. Le tour prendra fin une fois que les bourses des joueurs seront vides ou que toutes les figurines auront été activées.

Séquence d'un tour

En début de tour et tant qu'une figurine n'a pas été retirée du jeu, la bourse du joueur est de 12 pièces d'or.

Commencez par déterminer quel joueur à l'initiative. Pour se faire chaque joueur lance 2d6 : le meilleur résultat commence.

Le premier joueur annonce l'action ou les actions qu'il va réaliser et défaisse de sa bourse le montant en pièce d'or correspondant. Puis il réalise immédiatement la ou les actions.

Puis, c'est au tour du second joueur d'activer une figurine. L'alternance d'activation se poursuit tant que toutes les figurines n'ont pas été activées et que les joueurs ont encore des pièces d'or à dépenser.

Exemple : Le shogun de Seb est à l'affût prêt à trancher la tête d'un ronin. Malheureusement bien que le shogun n'ait pas été activé Seb ne peut jouer car il n'a plus de pièces d'or pour payer l'action. Son tour de jeu prend fin. Jean, voyant le shogun veut dépenser sa dernière pièce d'or en faisant reculer son ronin, malheureusement il ne peut pas car toutes ses figurines ont été activées. Son tour de jeu prend fin.

Du sang sur la lame

Résumé de la séquence d'un tour

- 1 Retirer les morts
- 2 Défausser les pièces d'or des figurines tuées
- 3 Déterminer l'initiative
- 4 Le joueur avec l'initiative active une figurine
- 5 Le 2^{ème} joueur active une figurine

- Recommencer à l'étape 4 jusqu'à ce que
- 6 toutes les figurines aient été activées ou que les joueurs n'aient plus de pièce d'or

Les Actions

Chaque action coûte, en fonction de sa difficulté, un certain nombre de pièce d'or. Plus l'action sera compliquée plus elle coûtera chère.

Astuce : Placer la ou les pièces d'or à côté de la figurine qui vient d'être activée comme marqueur.

Action	Coût
Se déplacer, sauter, monter à l'échelle ou à la corde	1 Po
Réorientation	1 Po
Ramasser un objet, fouiller, chercher	1 Po
Lancer un couteau, une pierre, un shuriken, une boule de feu, une hachette	1 Po
Faire un duel en contact socle à socle ou à 1" (lance)	1 Po
Se désengager d'un duel	1 Po
Charger (déplacement + attaque en duel)	2 Po
Courir, voler	2 Po
Grimper (sur un élément de décor de plus de 1" de haut)	2 Po
Lancer un objet lourd	2 Po
Crocheter une serrure, défoncer une porte	2 Po
Tirer à l'arc, arbalète, pistolet ou mousquet	2 Po
Aux aguets	3 Po

Activation et cumul d'actions

Une figurine déjà activée dans le tour ne peut être réactivée. Mais il est possible de cumuler jusqu'à deux actions lors de l'activation de cette figurine en payant le coût en Po des deux actions.

Sauf en cas de charge ou avec le trait *frénétique*, il n'est pas possible de cumuler deux attaques consécutives.

Désignez la figurine que vous allez activer, puis annoncez toujours la ou les actions avant de les réaliser.

Exemple : Gaby veut déplacer le corsaire noir de 6" (1 Po) puis une fois près de la porte crocheter la serrure (2 Po). C'est à son tour de jouer. Il annonce un déplacement et le crochitage de la serrure puis défausse 3 Po avant de réaliser les actions.

Résolution d'actions spéciales

Pour certaines actions le joueur doit vérifier qu'il est en mesure de les mener jusqu'au bout. Pour cela il doit faire un jet en opposition en utilisant la *Qualité* de la figurine qu'il souhaite activer. Cela s'applique lorsqu'il veut par exemple ; *sauter d'une hauteur supérieure à 1"*, *grimper*, *crocheter une serrure ou défoncer une porte*, *ramasser*, *fouiller* ou encore *se désengager d'un duel*.

Sur un résultat 7 ou plus le test est réussi et le joueur peut réaliser la ou les actions. Dans le cas contraire, l'activation de la figurine prend fin et c'est à l'adversaire de jouer.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby tente de crocheter la serrure de la porte. Son corsaire a une qualité de 4k2 Gaby lance 4 dés et le résultat est 3, 1,5,1. Il garde le 3 et le 5 pour un total de 8 ce qui lui permet de déverrouiller la porte.

Saut : dépenser 1 Pièce d'or vous permet de faire un saut en longueur de plus de 1" ou de sauter en bas d'un toit ou d'un piton rocheux de plus 1". Faites un jet de qualité avec XkY d6, sur un résultat 7 ou plus le saut est réussi et la figurine peut continuer son mouvement s'il lui reste de quoi ce déplacer. En cas contraire, les mouvements s'arrêtent après le saut.

Aux aguets : dépenser 3 Pièces d'or vous permet de mettre la figurine aux aguets. Sur ses gardes elle est prête à combattre si un ennemi croise son chemin dans son arc frontal. La figurine pourra alors déclencher un tir, si l'ennemi est à portée de tir ou en se déplaçant d'un maximum de 1 pouce (1") d'engager un duel.

Réorientation : la réorientation est gratuite dès lors qu'elle est réalisée dans une action (mouvement, combat etc.) Si le joueur souhaite simplement se réorienter, c'est une action, il lui faudra payer 1 Po pour la réaliser.

☞ Du sang sur la lame ☞

Transporter une charge lourde : Si une ou des figurines transportent une charge lourde, une figurine entravée par des chaînes, le mouvement de base est réduit à 4 pouces (4"). De même il est impossible de courir, de passer dans un terrain difficile et enfin de se désengager d'un duel.

Les Mouvements

Dans un terrain dégagé, chaque figurine se déplace d'un maximum de 6 pouces (6") pour 1 Po.

Pour les figurines ayant la capacité de voler ou qui est montée sur le dos d'un animal (cheval, chameau...), la distance maximum est de 8 pouces (8").

Pour 2 Po la figurine peut choisir de courir. Le joueur lancera 1d6 et ajoutera le résultat au mouvement de base. Durant sa course, la figurine ne pourra pas traverser de terrain difficile mais pourra passer au dessus un obstacle linéaire de 1 pouce de haut maximum.

Que ce soit en marchant ou en courant, passer un obstacle linéaire (haie, barrière, muret) ou monter sur un élément de décor de 1" de haut maximum (rocher, caisse, baril) puis continuer son chemin est possible en réduisant sa distance de mouvement de 1 pouce (1") par élément de décor rencontré.

Le mouvement dans un terrain difficile est réduit de moitié (exemple : 6 pouces dans un terrain dégagé devient 3 pouces en terrain difficile).

Si la figurine commence son mouvement dans un terrain dégagé pour le finir en terrain difficile, elle utilisera son mouvement normal jusqu'au bord du terrain difficile. Une fois dans ce terrain, elle réduira la distance qu'il lui reste à parcourir de moitié.

Les bois, les marais, les bâtiments sont considérés comme des terrains difficiles.

Exemple : Seb veut entrer dans la maison pour récupérer le trésor. Son pirate est à 2 pouces de la porte de la maison. Une fois rentré il lui reste 4 pouces sur les 6 du mouvement normal. La maison étant un terrain difficile il ne pourra parcourir que 2 pouces.

Type de mouvement	Résultat
Terrain dégagé	6"
Passer par dessus ou grimper sur un obstacle de 1" de haut	-1"
Courir	6" + 1d6
Déplacement terrain difficile	Mouvement /2
Voler, Montée sur le dos d'un animal	8"

Les Combats

Il existe trois types de combats. Le duel au corps à corps, à distance et enfin fracasser la tête de son adversaire en lui lançant un objet lourd. La résolution des deux premiers types de combats est la même. Cela diffère légèrement pour le troisième type.

Le Duel : le duel est déclaré dès que les figurines sont en contact socle à socle. Une figurine ayant la capacité de voler sera au sol pour combattre en duel. Dans un duel, chaque adversaire peut subir une blessure. Les joueurs font un jet de *Qualité* (XkY dés) et ajoutent les bonus/malus de situation (les bonus/malus sont cumulatifs).

Sur un double 6 naturel, que la figurine soit blessée ou non, la mort est instantanée.

L'adversaire qui a le résultat le plus faible, même d'un point, est blessé. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine. Ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu. En cas d'égalité rien ne se passe.

Les combattants ne disposant pas d'arme de duel sont entraînés au combat à mains nues. Le duel se résout comme expliqué précédemment mais le combattant aura un malus de -1 sur son jet de dés contre un adversaire armé d'une arme de duel.

Les combattants disposant d'une arme de tir ne peuvent pas tirer lorsqu'ils sont dans un duel. Dans un duel les effets du couvert ne s'appliquent pas.

☞ Du sang sur la lame ☞

Allonge : Le personnage équipé d'une lance, d'une hallebarde d'une hache bénéficie d'une allonge. L'allonge lui permet de faire une attaque de duel sans être en contact socle à socle, dès qu'il est à 1 pouce (1") de son adversaire.

La cible ne pourra que tenter d'esquiver le coup avec jet de *Qualité* (XkY dés) sauf s'il dispose également d'une arme avec allonge.

La Charge : la charge est un mouvement de course spécial qui permet à un combattant de venir en contact socle à socle et d'engager gratuitement l'adversaire en duel. Ce mouvement n'est pas obligatoirement en ligne droite, mais l'attaque est portée sur l'adversaire le plus proche ou le plus menaçant.

Commencez par lancer 1d6 et ajouter le résultat du jet au mouvement normal. Puis réalisez la charge. Si les figurines entrent en contact socle à socle avant la fin de la charge le duel s'engage. La cible, prise par surprise subit un malus de -1 sur son jet. Si la charge ne permet d'entrer au contact socle à socle la figurine s'arrête à la fin du mouvement sans pouvoir réaliser son attaque.

Lors d'une charge dans le dos, l'adversaire est surpris et ne peut qu'essayer d'esquiver le coup par un jet de *Qualité* (XkY dés).

Exemple : Seb veut charger le sergent en faction à côté du trésor. Son pirate est à 10 pouces du garde. Au moment de l'activation de sa figurine Seb déclare qu'il va faire une charge lance 1d6 et obtient 3. Dommage ce n'est pas assez pour aller inquiéter le garde.

Se désengager d'un duel : les adversaires restent dans un duel tant que l'un des combattants n'est pas mort ou qu'il ne tente pas de se désengager. Pour se désengager, le combattant déboursa 1 Po et passera un test en opposition (§ résolution action spéciale).

Sur un résultat de 7 ou plus la figurine se désengage et recule directement face à son adversaire de 2 pouces (2").

Surnombre et Réorganisation des duels : des figurines qui se trouvent en surnombre faces à un adversaire isolé, bénéficient d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dés.

Quand une figurine vient aider un allié aux prises avec plusieurs adversaires, le combat est éclaté du mieux possible, en duel en un contre un. Le bonus ne s'applique alors que pour les duels en surnombre.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby est en duel avec le capitaine de la garde et son lieutenant. Gaby fait charger un matelot sur le lieutenant. Le combat est alors éclaté en deux duels. Le corsaire contre le capitaine. Et le lieutenant contre le matelot.

Le shogun et deux guerriers sont en duel avec un ronin. Voyant cela Seb fait charger le chef des brigands. Le combat sera séparé, en un duel 1 contre 1 et un duel 2 contre 1.

A distance : pour pouvoir combattre à distance, le tireur doit être à portée de tir. Celle-ci est de 3 pouces (3") pour les armes de jet (couteaux, shurikens, hachettes, etc), et pour les pistolets à poudre noire. Pour les fusils à poudre noir et les armes à carreau (arc, arbalète) la portée est de 6 pouces (6").

Il doit également avoir une ligne de vue sur sa cible. Si la cible est cachée, même partiellement, alors celle-ci est à couvert et aura un bonus de +1 à son jet.

Les joueurs font un jet de *Qualité* (XkY dés) et ajoutent les bonus/malus de situation (les bonus/malus sont cumulatifs).

Sur un double 6 naturel, que la figurine soit blessée ou non, la mort est instantanée. Sur un double 1 le tireur ne peut plus se servir de son arme durant toute la partie (plus de balles ou de flèches). Placer alors un marqueur pour vous le rappeler.

Si l'attaquant a le résultat le plus grand, même d'un point, il remporte le combat. Le perdant est blessé. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine, ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu. Dans le cas contraire ou en cas d'égalité, rien ne se passe.

☞ Du sang sur la lame ☞

Tir sur un duel : Tirer sur une figurine qui est engagée dans un duel est possible en respectant les règles décrites ci-dessus. La cible aura un bonus de +1 sur son jet de dés. N'oubliez pas que les bonus/malus sont cumulatifs.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby est en duel avec un garde. Le second du corsaire est à portée de tir. Bien que la cible soit partiellement cachée par des tonneaux et engagée dans un duel Gaby tente un tir car il attaque dans le dos. Il lance 3d6 pour un résultat de 3,4,2. Il garde le 3 et le 4 ce qui lui fait un total de 7+1 avec le bonus d'attaque dans le dos. Son adversaire lance 2d6 et obtient 3,2 auxquels il ajoute les bonus de +1 pour le couvert et +1 pour l'engagement dans un duel. Le résultat est de 7. Le garde est blessé.

Fracasser la tête : il est possible de lancer sur son adversaire un objet lourd pour le blesser. C'est une action spéciale.

Vous pouvez lancer un objet à 1d6 pouces de distance. Vérifiez ensuite, en faisant un jet de *Qualité*, que l'objet atteint sa cible. Sur un résultat 7 ou plus, l'objet atteint sa cible.

La cible fait alors un jet de *Qualité* pour savoir si elle esquive l'objet. Sur un résultat 7 ou plus, elle réussit son esquive. Déplacer alors la figurine de deux pouces (2").

Dans le cas contraire, elle est blessée. Placer un marqueur de blessure à côté de la figurine, ses jets de dés subissent immédiatement un malus de -1 et son mouvement est réduit de 1". A la deuxième blessure, la figurine est retirée du jeu.

N'oubliez pas qu'avant de fracasser la tête de votre adversaire il vous aura fallu dépenser 1 Po pour ramasser un objet. Représenter l'objet par un marqueur à côté de la figurine.

Exemple : Le corsaire noir de Gaby lance un tonnelet vers le garde de Fred. Avec une qualité de 3k2. Gaby lance 3d6 et le résultat est 4, 4,1. Il garde les deux 4 pour avoir 8. Le garde tente une esquive en lançant 2 dés. Il obtient 4 et 3. Avec une somme de 7, il esquive de justesse.

Bonus/malus de situation

Type	Bonus/malus
Un ou des compagnons sont en appui lors d'un duel	+1
Attaquer en sautant sur l'adversaire	+1
Attaque dans le dos	+1
Plus haut que son adversaire	+1
A couvert	-1
Reçoit une charge	-1
Tir sur une cible engagée dans un duel	-1
Sans arme de duel face à un adversaire avec une arme de duel	-1
Blessé	-1

Mort d'une figurine

Lorsqu'au début du tour suivant, une figurine est retirée du jeu, le joueur qui a perdu la figurine défausse définitivement de sa bourse, le nombre de pièce d'or correspondant à la figurine.

Astuce : Laisser la figurine tuée durant le tour sur le plateau, il sera alors plus facile en début du tour suivant, de défausser le nombre de pièce d'or en même temps que la figurine est retirée.

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Traits ☞

Chaque trait a un coût de 1 pièce d'or. Le coût du trait sera ajouté au coût de la figurine.

Acrobate : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour grimper sur un élément de plus de 1" de haut.

Chance de cocu : une fois par tour, le personnage peut relancer un jet de dés qui a échoué. Le nouveau jet sera conservé même s'il est moins bon que le précédent.

Cohésion : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" sont *Frénétiques*.

Coureur : le personnage ignore les terrains difficiles, il ne réduit pas son mouvement de moitié, mais il ne peut pas courir dans ce terrain.

Fort : le personnage a un bonus de +1 à son jet de qualité pour lancer des objets lourds ou défoncer une porte.

Frénétique : pendant le duel, le personnage dispose d'un bonus d'attaque lui permettant de faire 2 attaques au lieu d'une.

Inspire l'exemple : si le personnage commande, tous les combattants se trouvant dans un rayon de 3" peuvent relancer un jet qui a échoué.

Lanceur : le personnage dispose d'un bonus d'attaque de +1 d6 lors d'un jet. Ce bonus ne s'applique pas aux jets d'objets lourds ou aux tirs avec une arme devant être rechargée.

Maître d'arme : sa technique lui permet d'avoir plus de chance de toucher son adversaire. Le personnage ajoute +1 d6 lors des duels.

Monté : le personnage est un cavalier, il ignore les obstacles linéaires de 1" de haut maximum.

Tireur : le personnage dépense 1 Po au lieu de 2 Po pour réaliser l'action. Ce bonus ne s'applique pas aux armes pouvant être lancées (couteaux, hachette, shuriken, lance).

Voler : le personnage a la capacité de voler. En vol, il ignore les obstacles linéaires et les terrains difficiles, mais il ne peut pas *courir*.

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Jouer avec des unités ☞

Maintenant que vous connaissez les règles avec une bande de 5 à 7 figurines peut-être avez-vous envie de faire des parties avec plus de figurines. C'est ce qui vous ait proposé dans ce chapitre.

Toutes les règles des précédents chapitres s'appliquent, il suffit de considérer *une unité* comme 1 seule figurine mais avec autant de points de vie que de figurines.

Unités

Une *unité* est un groupe de 5 figurines avec le même type d'arme (hache, arbalète, arc, épée) Chaque unité aura un leader qu'il vous faut désigner et qui servira de référence pour les mesures de distance de mouvement, de tir, de charge.

Au maximum 1 pouce (1") sépare les figurines du leader, il est au centre de son *unité*.

Caractéristiques d'une Unité

Quelque soit le format de jeu, à la figurine ou à l'unité, les caractéristiques ne changent pas :

- Sa Valeur,
- Sa qualité,
- Son ou ses traits,
- Son coût.

La Valeur : Une unité peut être d'*Elite*, *Entraînée* ou *Bleue*.

La qualité : cette caractéristique représente à la fois la valeur de l'habileté, la capacité d'attaque ou de défense. Elle est notée XkY. X est le nombre de dés à lancer et le joueur n'utilisera que les Y meilleurs résultats. Ainsi l'*unité d'Elite* aura 4k2, celle *Entraînée* 3k2 et l'*unité Bleue* 2k2

Le trait : le trait est une compétence particulière dont bénéficie la figurine. Les *unités d'Elite* peuvent disposer au maximum de deux traits. Les *Unité Entraînée* n'en auront qu'un et les *Unités Bleues* n'auront pas de trait.

Coût : cette caractéristique représente la somme que vous devrez payer pour recruter l'*unité*. Plus l'*unité* aura de l'expérience et des compétences plus elle sera chère. De base une unité d'*Elite* coûtera 4 pièces d'or, celle *Entraînée* 2 Po et 1 Po pour l'unité *Bleue*.

Recrutement

Le principe de recrutement est le même que celui déjà décrit dans la règle.

Valeur	Quantité	Qualité	Coût
Elite	1	4k2	4 Pièce d'or
Entraînée	1 ou 2	3k2	2 Pièce d'or
Bleue	>1	2k2	1 Pièce d'or

Mixer figurines et unité

Vous avez la possibilité de jouer que des unités ou comme nous le conseillons de mixer figurines et unité.

Recruter votre bande comme habituellement et remplacez les figurines *Homme de mains* par des unités *Bleues*.

Les Combats

La mécanique des combats est la même que celle déjà décrite. Cependant, lorsque le combat est perdu même d'un point, le perdant, enlève de son unité une de ses figurines et applique immédiatement la règle de *moral*.

Lorsque l'unité est réduite à 2 figurines le malus de mouvement de -1" s'applique.

Moral de l'unité

Durant la partie le moral de l'unité change en fonction du nombre de figurines qui la compose. Le moral ajoute un Bonus ou un Malus aux jets de dés.

Taille de l'unité	Bonus / Malus
5 figurines	+1
4-3 figurines	0
2-1 figurines	-1

Unité détruite

Lorsque la dernière figurine est tuée, l'unité est détruite. La règle habituelle s'applique.

☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Jouer à plus de deux ☞

Il est possible de jouer à plusieurs en appliquant les restrictions suivantes. Le montant de la bourse pour le recrutement d'une bande est de 6 pièces d'or. La bande sera organisée uniquement avec un *second* et des *hommes de main*.

Au moment de l'initiative, chaque joueur lance 2d6. Le joueur qui commence est celui qui a le plus grand résultat et ainsi de suite jusqu'au plus petit résultat.

☞ Jouer une campagne ☞

En début de campagne chaque adversaire dispose de 12 Po pour recruter sa bande. Celle-ci sera notée sur la feuille de bande.

Les parties doivent être scénarisées et chacun des camps doit avoir un objectif. Vous pouvez à cet effet utiliser le générateur de scénarios présent en fin du livret. En accord entre les joueurs, il sera possible de limiter le nombre de tours de chaque partie. Une limitation correcte est de 6 tours.

A la fin de la partie, les joueurs regarderont en fonction des objectifs du scénario si c'est une *victoire écrasante*, une *victoire sans gloire* ou une *égalité*. Les joueurs remporteront une somme de Po comme indiqué ci-dessous :

Type	Bonus/malus
<i>Victoire écrasante</i>	+4 Po
<i>Victoire sans gloire</i>	+2 Po
<i>Egalité</i>	+2 Po pour chaque joueur
<i>Défaite</i>	+1Po pour le perdant

Victoire écrasante : le joueur a rempli tous ses objectifs et son adversaire n'est plus en état de combattre

Victoire sans gloire : le joueur a rempli tous ses objectifs et son adversaire est encore en état de combattre

Egalité : les deux adversaires ont rempli tous les deux leurs objectifs

Perte du leader

En cas de perte du *Leader*, en début de partie suivante, un second peut prendre sa place en payant un coût de 2 Po. De même un *Homme de mains* peut devenir *Second* pour 1 Po.

Dépenser son butin

Les Po remportées pendant la campagne permettent de recruter en début de partie suivante de nouveaux membres. Toutefois, le nombre de nouvelles recrues ne peut pas excéder le nombre de membres de la bande initiale en début de campagne.



☞ Du sang sur la lame ☞

☞ Générateur de scénarios ☞

A utiliser en partie amicale ou en mode campagne

Chaque adversaire lance 1 d6.

Additionnez les résultats et reportez vous au tableau ci-dessous pour déterminer le scénario joué

2	<p>L'espion : Un espion s'est glissé dans la milice. Alors que la troupe part en mission de convoyage celui-ci se révèle.</p> <p>Le joueur renégat désigne secrètement un espion. A partir du 3^{ème} tour celui-ci fait tomber le masque. Lorsque le joueur de la milice active la figurine c'est le joueur renégat qui donne les actions qui seront faites par l'espion. La milice remporte la victoire si elle arrive à remplir sa mission de convoyage.</p>
3	<p>Contrebande : Tout se vend et s'achète au marché noir. Encore faut-il pouvoir livrer la cargaison à temps. Si au moins un porteur arrive sain et sauf à bon port à la fin du 6^{ème} tour, alors vous remplissez les conditions de victoire</p>
4	<p>Le convoi : Les renégats projettent d'attaquer le convoi pour voler le butin. Les gardes sont aux aguets et prêts à se défendre. Combien de temps tiendront-ils ?</p> <p>Heureusement la milice est alertée, arrivera t'elle à temps pour venir en renfort et protéger le convoi ou juste empêcher le vol ? Le convoi est gardé par une troupe de 3 PnJ.</p> <p>La partie prend fin lorsque les renégats ont réussi à voler le butin ou qu'ils ont tous été éliminés</p>
5	<p>Un compte à régler : Les rivalités sont monnaie courante entre bande. Elles sont bien souvent dissoutes quand le leader meurt.</p> <p>Si le Leader d'une bande est tué avant la fin du 6^{ème} tour, les conditions de victoire sont remplies.</p>
6	<p>La cache : Les renégats sont à la recherche d'objets de grandes valeurs ou d'artéfacts. Mais où sont-ils cachés ? Le tout est d'être discret et de ne pas se faire repérer par les patrouilles de la milice.</p> <p>Le joueur dirigeant la milice détermine secrètement l'emplacement du butin. Attention chaque fouille risque de faire du bruit. Les renégats font un jet en opposition lors de la fouille. Sur un 7+ ils peuvent trouver quelque chose en cas contraire ils font du bruit et attire l'attention des patrouilles. La partie prend fin dès que le butin a été trouvé</p>
7	<p>L'assassinat : Désignez un assassin dans votre bande sans le dire à votre adversaire. Tentez de commettre le meurtre pendant que votre bande détourne l'attention de la milice. Le notable est un PnJ</p> <p>Placez le notable sur le plateau. A chaque début de tour, le joueur de la milice déplace celui-ci dans n'importe quelle direction de 6". La partie prend fin lorsque le notable a été tué.</p>
8	<p>Passage secret : Entrer et sortir discrètement de la ville n'est pas toujours facile. Heureusement il existe des passages secrets, encore faut-il projeter l'entrée et la sortie.</p> <p>La bande qui tiendra au 6^{ème} tour l'entrée et la sortie remplit les conditions de victoire.</p>
9	<p>Le prisonnier : Sous bonne escorte, la milice doit transférer un renégat vers la prison du conté. Les renégats feront tout pour délivrer leur frère d'arme. Le prisonnier est un PnJ.</p> <p>La partie prend fin lorsque le prisonnier est délivré ou tué.</p>
10	<p>L'embuscade : Tapis dans la forêt, les renégats aux aguets attendent le passage de la milice. Enfin une occasion de venger la mort des camarades.</p> <p>Le joueur renégat place autant de marqueurs que de membres dans sa bande plus 2 marqueurs. A l'arrivée de la milice et lorsqu'il le souhaite, le joueur renégat remplace le marqueur par une figurine. La surprise est totale si bien que le joueur renégat a +1 à son jet lorsque la figurine attaque pour la première fois. La partie prend fin lorsque toutes les figurines d'une bande sont tuées.</p>
11	<p>L'affrontement : Les deux bandes sont face à face à une portée de mousquet l'une de l'autre. L'affrontement est inéluctable.</p> <p>Déployez les deux bandes au milieu de la table de jeu , à 6" l'une de l'autre. La partie prend fin lorsque toutes les figurines d'une bande sont tuées.</p>
12	<p>Scénario libre : Les adversaires choisissent ensemble le scénario qui sera joué</p>