

MONSTER

Introduction

Moonstone est un jeu d'escarmouche médiéval fantastique, basé sur des personnages nommés, pour 2 à 4 joueurs, prenant place dans le monde mystérieux de Tauber.

En plus de sa population humaine, Tauber est habitée par des fées espiègles, des gobelins filous, des gnomes bourrus, des trolls révoltés et de stoïques géants, pour ne citer que quelques exemples de l'incroyable biodiversité qui appelle cet endroit sa maison.

La plus précieuse ressource connue des habitants de Tauber est la Moonstone, la Pierre de Lune. Appelée ainsi à cause de la façon imprévisible dont elle émerge

du sol durant la nuit, avant d'être dissoute aux premières lueurs de l'aube. Un chef ambitieux peut gagner une rançon royale en détarrant les pierres avant l'aube et en les échangeant auprès des sorciers de la Tour de Grommel, ou de leurs agents.

Les joueurs de Moonstone doivent rapidement assembler une troupe d'aventuriers pour aller collecter les pierres. Mais les rumeurs se propagent vite, vous ne serez probablement pas le seul à lorgner sur la récompense, et malheureusement, de sanglants conflits sont presque inévitables...

Ce qu'il vous faut pour jouer

Pour jouer à Moonstone, en plus de ces règles, vous aurez besoin de :

- 2 à 4 joueurs
- Une surface de jeu 91cm x 91cm (3"x3") avec des décors médiévaux fantastiques
- 3 à 6 **figurines Moonstone** pour chaque joueur, avec leurs **cartes de personnage**.
- Un mètre ruban (en pouces)

- Un Deck de 21 **cartes Arcane**
- Un Deck de 18 **cartes Mêlée**
- Une pile de disques bleus utilisés comme **Jetons d'Énergie** (+/- 50)
- 7 dés à quatre faces (D4) pour représenter les **Moonstones**
- 1 dé à six faces (D6) pour chaque joueur

Lexique et définitions

Personnage - Un habitant unique de Tauber, représenté à la fois par une figurine et une carte de personnage.

Cible - De nombreuses compétences nécessitent de choisir une cible. La cible peut être n'importe quelle figurine unique (alliée, ennemie ou même le lanceur) répondant aux prérequis de cette compétence, comme la Portée ou le mot-clé.

Lanceur - Un personnage qui est en train d'utiliser une compétence ayant une cible.

Portée - Toutes les distances sont mesurées en pouces. Les joueurs peuvent mesurer à tout moment, pour n'importe quelle raison.

À moins de - La distance entre le socle du lanceur (ou un point donné) et la partie la plus proche du socle de la cible doit être inférieure ou égale à la Portée initiale.

Entièrement à moins de - La distance entre le socle du lanceur (ou un point donné) et la partie la plus éloignée du socle de la cible doit être inférieure ou égale à la Portée initiale.

Ligne de Vue - La possibilité de dessiner une ligne imaginaire sans obstacles entre un personnage et un autre personnage, une Moonstone ou un élément de terrain que le joueur actif souhaite prendre pour cible avec une compétence.

Impulsion - Zone d'effet (AOE), qui affecte tous les

personnages dans une Portée donnée, incluant le lanceur, sans tenir compte de la Ligne de Vue.

Allié - Personnages alliés.

Ennemi - Personnages d'un joueur adverse.

Dégâts (Dgt) - Un effet obligeant un joueur à remplir les cases santé de la figurine touchée. Les Dégâts ont toujours un type : *Contondant*, *Perforant* ou *Magique*. Certaines compétences ou effets peuvent modifier leur valeur.

Blessures (PV) - Comme pour les Dégâts, sauf qu'il n'est pas possible de modifier cette valeur d'aucune manière. Les cases santé remplies sont aussi appelées PV.

Tué - Un personnage dont toutes les cases "santé" de sa fiche de personnage ont été remplies, du fait de ses blessures/Dégâts est *Tué*. Il doit être Retiré du jeu, en laissant tomber au sol les éventuelles Moonstones qu'il transportait.

Gains / Restaurations - Certaines compétences permettent aux personnages de restaurer des ressources telles que l'Énergie ou les PV, tandis que d'autres précisent que la ressource est "gagnée". Lorsque "gagner" est utilisé, le personnage peut dépasser la valeur maximale de la caractéristique, tandis que "restaurer" ne permet pas à un personnage de dépasser la valeur de départ de sa carte.

Commencer une partie

Ces règles expliquent comment démarrer une partie amicale de Moonstone. La séquence d'avant-partie est légèrement différente en Tournoi et en Campagne, comme décrit respectivement dans le *Document du Jeu Organisé* et les *Règles de la campagne*, tous les deux disponibles en anglais sur le site www.moonstonethegame.com.

1. Préparer le plateau

Moonstone se joue sur une surface de jeu de 3" x 3" (environ 91 cm x 91 cm).

Les joueurs doivent organiser le terrain de façon agréable et esthétique.

Évitez de placer des décors au centre du plateau.



2. Choix des Troupes

Tous les joueurs commencent la partie avec le même nombre de personnages choisis dans leur collection. Déterminez avec les autres joueurs combien vous voulez en jouer. On appelle cela la taille de troupe. Plus la taille de troupe choisie est grande, plus la partie sera longue.

Au moment où sont rédigées ces règles, il y a trois factions dans Moonstone :



Commonwealth



Dominion



Leshavult

Le Commonwealth inclut typiquement les humains, les géants et les gnomes ; le Dominion comprend généralement les gobelins, les fées et les trolls ; et les Leshavult rassemblent les faunes, les esprits et les cultistes.

Un joueur doit d'abord choisir une faction et ne peut prendre que des personnages appartenant à cette dernière

(la faction est indiquée dans le coin en haut à droite de la carte de personnage).



**Commonwealth
& Dominion**



**Leshavult &
Commonwealth**



**Leshavult &
Dominion**

Les personnages multi-factions peuvent être sélectionnés pour des troupes de l'une ou l'autre des factions mères.

Chaque personnage ne peut être sélectionné qu'une seule fois pour votre troupe.

Ce sont les seules restrictions quant au choix de ses personnages.

Pour une partie de 1h30 à 2 heures, les tailles de troupe suivantes sont recommandées :

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 2 joueurs : | 6 figurines chacun |
| 3 joueurs : | 4 figurines chacun |
| 4 joueurs : | 3 figurines chacun |

3. Faire apparaître les Moonstones

Après que les personnages ont été choisis, les joueurs doivent déterminer la position des Moonstones sur le plateau.

Pour cette étape, un joueur doit prendre sept D4, les tenir en main avec la paume vers le bas, à une distance comprise entre 12" et 16" environ au-dessus du centre du plateau. Il n'y a plus qu'à ouvrir la main pour laisser tomber les dés et les laisser où ils sont tombés. Si un dé sort de la zone de jeu, il devra être relâché depuis le centre du plateau.



Chaque dé représente la position d'une Moonstone. Le résultat du dé représente la difficulté d'extraction, et fait référence à la Valeur d'Enfouissement. L'exemple ci-dessus a une Valeur d'Enfouissement de "1".

Pendant la partie, les personnages peuvent prendre possession d'une Moonstone en effectuant une Action de Récolte. La figurine peut être placée librement autour de la Moonstone mais ne peut pas terminer son déplacement avec le socle qui chevaucherait le dé.

Optionnellement, pour des parties avec moins de personnages, les joueurs peuvent décider d'utiliser cinq Moonstones au lieu de sept.

Mulligan

Si un joueur n'est pas satisfait du placement des Moonstones, il peut demander une relance appelée Mulligan. Chaque joueur dispose d'un Mulligan au maximum.

4. Déployer vos troupes

Ensuite, chaque joueur lance un D6. En cas d'égalité, relancez.

Partie à 2 joueurs

Le joueur ayant le plus haut score choisit s'il veut se *Placer en Premier* ou avoir l'*Initiative*.

Celui qui se *Place en Premier*, choisit un bord du plateau et pose une figurine de sa troupe, entièrement à moins de 10" du bord de la table. Ensuite, le joueur avec l'*Initiative* place une figurine sur le bord opposé entièrement à moins de 10" du bord de la table. Les joueurs continuent de placer une figurine à la fois, alternativement, toujours entièrement à moins de 10" de leur bord de table, jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de figurines.

Parties de 3 à 4 joueurs

Le joueur avec le plus haut score choisit un côté de la table et y met une figurine de sa troupe entièrement à moins de 10" du bord de la table.

Ensuite, celui ayant le second score le plus haut choisit un bord non utilisé et déploie sa figurine entièrement à moins de 10" du bord de la table. Et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y ait plus de bord à revendiquer.

Les joueurs continueront à déployer dans cet ordre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines à placer.

Aucun des joueurs n'est considéré comme ayant l'*Initiative*.

Notez qu'en cas d'égalité, seuls les joueurs ayant fait un score identique relanceront le dé pour savoir qui se placera en premier. Cela n'affecte pas l'ordre des autres joueurs.

Gagner la partie

Le joueur ayant le plus de Moonstones en sa possession à la fin du tour 4 (l'aube) est le gagnant. Si deux joueurs ou plus ont un nombre égal de Moonstones, faites un tour supplémentaire en mode *Mort Subite*. Si pendant le tour de *Mort Subite*, un joueur a plus de Moonstones que l'autre à un moment donné, il gagne immédiatement la partie.

Jouer un tour

1. Phase de restauration

Au début de chaque tour, tous les joueurs placent un **jeton d'Énergie** bleu sur chaque carte de personnage pour chaque point d'Énergie bleu restant dans sa barre de santé.



Exemple :

Pendant la Phase de restauration, si Bobby le Caquetant a toute sa santé, 4 jetons d'Énergie lui seront alloués car sa barre de santé possède 4 points bleus. Malheureusement, il souffre de deux blessures infligées plus tôt, et un de ses points bleus a été coché. Cela signifie que le joueur ne peut lui assigner que 3 jetons de tour-ci.

2. Phase d'activation

Pendant cette Phase, le premier joueur choisit un de ses personnages à **activer**. Pendant son **activation**, un personnage peut faire autant d'actions qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus en faire ou que le joueur décide de finir son **activation**. À ce moment, le joueur à sa gauche choisit un de ses personnages à activer, et ainsi de suite. Une fois qu'un joueur a activé tous ses personnages il ne peut plus jouer, mais les autres joueurs peuvent continuer d'activer leurs figurines à leur tour s'il leur en reste.

Quand tous les joueurs ont activé l'ensemble de leurs figurines, passez à la Phase de défausse.

3. Phase de défausse

Quand tous les personnages ont été activés, tous les jetons non utilisés sont retirés, et un nouveau tour commence avec la Phase de restauration.

Qui s'active en Premier ?

Pour déterminer qui s'active en premier à chaque tour, tous les joueurs lancent un D6. Le joueur avec le plus haut score choisit le joueur qui s'active en premier. Si un joueur a l'*Initiative*, on considère qu'il remporte automatiquement le jet de dé au tour 1 et il reçoit également un bonus au tour 2 et 3. Relancez en cas d'égalité.

Tour 1 : Si un joueur a l'Initiative, ne pas lancer de dé. Ce joueur est automatiquement reconnu comme le gagnant. Sinon lancez les dés.

Tour 2 : Lancement de dés. Un joueur avec l'Initiative ajoute +2 à son jet.

Tour 3 : Lancement de dés. Un joueur avec l'Initiative ajoute +1 à son jet.

Tour 4+ : Lancement de dés.

Activation d'une figurine

Pendant son activation, un personnage peut utiliser n'importe laquelle des actions ci-dessous, et ce dans n'importe quel ordre:

Mouvement. Coût : (1) Énergie.

Défaussez une Énergie pour bouger d'"1" dans n'importe quelle direction.

Courir. Coût : (0) Énergie. Une fois par tour.

Déplacez-vous jusqu'à 4" dans n'importe quelle direction. Cependant, si à un moment vous êtes engagé par un adversaire, vous ne pouvez pas aller plus loin que la figurine qui vous engage. Se rapprocher ou tourner autour de votre adversaire est néanmoins autorisé.

Traverser. Coût : (2) Énergies.

Cette action ne peut être effectuée qu'au contact d'un Obstacle d'une épaisseur de 1" ou moins, comme une haie ou une porte fermée. Défaussez 2 Énergies et déplacez-vous du côté opposé à l'Obstacle jusqu'à un maximum de 1" par rapport à la position initiale. (Pour plus de détails, référez-vous à la section Décors page 10).

Récolte. Coût : (1) Énergie.

Défaussez 1 Énergie pour réduire la Valeur d'Enfouissement de la Moonstone en contact avec le socle. Si la Valeur d'Enfouissement de la Moonstone passe à 0 ou moins alors prenez-en possession. Placez la Moonstone sur la carte de personnage. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous êtes engagé avec un adversaire.

Attaque de Mêlée. Coût : (1) Énergie.

Défaussez 1 Énergie et résolvez une **attaque de Mêlée** contre une figurine à Portée de Mêlée et en Ligne de Vue (LdV). Pour plus de détails, référez-vous à la section Attaquer en Mêlée page 15.

Compétence active. Coût : (X) Énergie(s).

Défaussez le nombre d'Énergies indiqué entre parenthèses après le nom de la compétence et résolvez l'effet décrit dans le texte.

Compétence Arcane. Coût : (X) Énergie(s).

Défaussez le nombre d'Énergies indiqué entre parenthèses après le nom de la compétence et résolvez la **Compétence Arcane** (Voir page 9).

Se faufiler

Lors de son activation, un personnage, pendant n'importe quel déplacement, peut "se faufiler" entre deux éléments de terrain ; ou entre un élément de terrain et un personnage allié ; ou entre deux personnages alliés, même si l'écart est plus petit que la taille de son socle. Cependant, il doit terminer son déplacement avec suffisamment d'espace pour que son socle soit placé à plat sur la table sans chevaucher le socle d'une autre figurine ou d'un élément de terrain. Vous ne pouvez pas vous faufiler entre les personnages ennemis ; ou un personnage ennemi et un élément de terrain. Aucune compétence ne permet de forcer un personnage ennemi à se faufiler.

Ligne de Vue

Sauf indication contraire, les joueurs ont besoin d'une **Ligne de Vue** (LdV) entre leur personnage et n'importe quelle cible quand ils effectuent une action.

Un personnage a une LdV si on peut tracer une ligne entre le socle de l'initiateur de l'action et le socle de la cible, et ce, sans croiser un autre personnage ou un Terrain Bloquant.

Engagements

Une figurine est considérée comme engageant n'importe quelle figurine ennemie qui est à Portée de Mêlée et dans sa Ligne de Vue.

Une figurine est considérée comme **engagée** par n'importe quelle figurine ennemie si elle est à sa Portée de Mêlée et dans sa Ligne de Vue.

Le Deck Arcane

Le Deck Arcane est partagé par tous les joueurs et contient 21 cartes Arcane.



Utiliser une Compétence Active

Pour utiliser une Compétence active, il suffit de déclarer son utilisation, en défaussant le montant de pions Énergie précisé entre parenthèses immédiatement après le nom de la compétence, puis d'effectuer l'action décrite par le texte.

Si la compétence requiert une cible, alors le titre de la compétence inclura une Portée en pouces. La cible doit être au moins partiellement comprise dans la Portée et également être en Ligne de Vue. Les Compétences actives peuvent être utilisées même si le lanceur ou la cible sont engagés par un ennemi, sauf si le contraire est précisé dans le descriptif de la compétence.

Exemple :

Clairvoyance (1) 10" - Une fois par tour ○
L'Humain cible gagne +2 en Arcane jusqu'à la fin du tour.

Le personnage Charles Atland a la Compétence active "Clairvoyance". Son contrôleur annonce que sa prochaine action sera d'utiliser cette compétence. Il défausse un jeton Énergie et choisit une cible avec le mot-clé "Humain" qui se trouve dans un rayon de 10" et dans sa Ligne de Vue (ce qui peut inclure Charles Atland lui-même). Ce personnage gagne +2 à sa Statistique Arcane pour le reste du tour.

Sauf indication contraire, un personnage peut toujours se cibler lui-même, à condition qu'il réponde à tous les critères de la compétence.

Certaines Compétences actives nécessitent de retourner une carte Arcane pour déterminer un effet. Pour ce faire, retournez la carte du dessus du Deck Arcane. Remplacez le "X" dans la description de la compétence avec la valeur sur la carte retournée. Si vous avez la malchance de retourner une carte *Catastrophe*, ignorez l'effet habituel de la compétence et appliquez l'effet décrit après "Catastrophe" dans la description de la compétence à la place. Une fois l'action résolue, remettez la carte dans le Deck Arcane.

Exemple :

Pilonnage (3) 6"
Déplacez ce personnage de 6" en ligne droite vers l'ennemi cible. Si, à la fin du mouvement, les socles des 2 personnages se touchent, retournez une carte Arcane : la cible subit X+1 Dégâts Contondants et est repoussée de X" en ligne droite, où X est la valeur de la carte retournée. Catastrophe : le personnage cible ne subit aucun Dégât et peut se déplacer jusqu'à 3" max.

Billy a la
Compétence
active
"Pilonnage".
Son contrôleur

annonce que ce sera sa prochaine action, il défausse 3 Énergies et choisit pour cible une figurine ennemie à moins de 6" et en Ligne de Vue. Le joueur déplace ensuite Billy directement vers la cible jusqu'à être en contact socle à socle. Il retourne ensuite la première carte du Deck Arcane.



La première carte est un 2 Bleu. Seul le nombre est important, pas la couleur. Billy inflige X+1 = 3 Dégâts Contondants et sa cible est déplacée de X= 2" dans la direction opposée.

Utiliser des Compétences Arcane

Pour utiliser une Compétence Arcane le joueur actif déclare l'action, se défait du nombre d'Énergies correspondant à la compétence, et sélectionne une cible valable à Portée et dans la Ligne de Vue.

Le joueur actif pioche un nombre de cartes dans le Deck Arcane égal à sa valeur de Statistique Arcane. Si la cible de la Compétence est un adversaire, alors le nombre de cartes piochées est modifié par la Statistique d'Esquive de la cible. Cela peut augmenter ou diminuer le nombre de cartes piochées. Cependant on ne peut réduire le nombre de cartes piochées en dessous de 1.

Exemple :

Flintlock cible Bobby le Caquetant avec sa compétence "Tir de Mousquet".

Flintlock a une Statistique Arcane de 3 et Bobby le Caquetant a une Esquive de -1, le joueur contrôlant Flintlock pioche 2 cartes.

Si la cible de la Compétence Arcane est un adversaire, le contrôleur de ce personnage est désigné comme le joueur Défenseur et pioche 6 cartes Arcane. Si la cible n'est pas un adversaire, alors le joueur situé à la gauche du joueur actif est le joueur Défenseur et pioche 6 cartes.

Contrairement aux Compétences actives, les Compétences Arcane incluent toujours des icônes de couleurs comme **X** ou **3**, **3** ou **3** avant la description de leurs effets. Afin d'appliquer l'effet, le joueur doit déclarer une carte du type indiqué. Un "X" signifie que n'importe quel nombre de cette couleur peut être déclaré.

Sauf indication contraire, un personnage peut toujours utiliser ses Compétences Arcane même si lui ou la cible sont engagés par un ennemi. Cependant, les personnages engagés peuvent fournir un Couvert et réduire la main comme décrit dans la section Couvert des règles à la page 12.

Exemple:

Tir de mousquet (1) 12" - Une fois par partie jusqu'à rechargement O.
X : la cible subit X+2 Dégâts Contondants.
Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures et sa capacité Rechargement est inutilisable pour le reste de la partie.

"Tir de Mousquet" a besoin de n'importe quelle carte Verte pour activer son effet : "La cible subit X+2 Dgts Contondant". Donc si le joueur actif pioche une carte Arcane Verte de valeur 2, la cible subira $2+2=4$ Dégâts. Cependant une carte Bleue 2 ne répond pas à la condition et n'aura aucun effet.

Une fois les cartes piochées, le joueur actif doit choisir une carte Arcane dans sa main et la placer face cachée devant lui. Ensuite, il déclare la valeur et la couleur de la carte. Il n'est pas obligé de dire la vérité.

Le joueur Défenseur doit annoncer "Ok" ou "Bluff".

Si il déclare "Ok", le joueur actif n'a pas besoin de révéler sa carte. Comparez la valeur déclarée à la valeur requise de la compétence. Si le prérequis est rempli, alors l'effet de la compétence s'applique. Quand un "X" est cité dans l'effet, cela correspond à la valeur de la carte Arcane déclarée (soit 1, 2 ou 3).

Si "Bluff" est déclaré, le joueur actif doit révéler sa carte. Si il a menti, le joueur Défenseur peut choisir une carte de sa main pour la remplacer avec celle du joueur actif – idéalement, une carte Catastrophe qui appliquera l'effet Catastrophe décrit sur la compétence !

Exemple :

Revenons à notre exemple où Flintlock utilise la compétence "Tir de Mousquet" avec Bobby le Caquetant comme cible. Flintlock a pioché 2 cartes Arcane pendant que le joueur Bobby le Caquetant pioche 6 cartes Arcane pour y résister.

Flintlock choisit une carte de sa main, la place face cachée sur la table et déclare "Vert 3". Si le joueur de Bobby le Caquetant dit "OK" alors il subira X+2 (avec X=3) faisant 5 Dégâts Contondants. Cependant, le joueur de Bobby le Caquetant tient un "Vert 3" dans sa main de résistance et il sait qu'il n'y en a qu'un dans le Deck Arcane, et donc que Flintlock ment ! Il annonce donc un "Bluff". Flintlock retourne la carte et il s'agit d'un "Rose 3".

C'est suffisant pour que la compétence ne se déclenche pas. Par contre, Bobby le Caquetant peut remplacer la carte de Flintlock par une des cartes qu'il a en main, s'il le souhaite. Domage pour Flintlock, Bobby le Caquetant a une carte Catastrophe en main et il la pose. Le "Tir de Mousquet" doit maintenant effectuer l'effet décrit dans la partie Catastrophe. Le "Tir de Mousquet" ne se passe pas comme prévu et inflige 2 Dégâts à Flintlock, qui, en plus, ne pourra plus utiliser la compétence "Rechargement" jusqu'à la fin de la partie. Pas vraiment ce que Flintlock espérait.

Utiliser des Compétences Arcane' (suite)

Si un "Bluff" est déclaré alors que le joueur actif dit la vérité, alors l'effet de la compétence s'effectue normalement. Cependant après la résolution de l'effet, le joueur actif peut, s'il le souhaite, rejouer sa compétence sans coût supplémentaire, en utilisant le reste de ses cartes Arcane en main. Une nouvelle cible peut être choisie, mais la nouvelle cible doit être contrôlée par le même joueur que la cible initiale. Le joueur Défenseur garde sa main, et doit annoncer "Ok" ou "Bluff" une nouvelle fois. Ceci continue jusqu'à ce que le joueur résistant dise "Ok", qu'un bluff soit correctement annoncé, ou que le joueur actif décide d'arrêter l'action et de défausser sa main.

Exemple :

Disons plutôt que Flintlock choisit de cibler Doug, le Flatulent (Esquive 0) et avait précédemment utilisé la compétence "Rechargement" ; il pioche une carte supplémentaire, soit 4 cartes Arcane au total. Après avoir regardé sa main, son contrôleur place à nouveau une carte face cachée et déclare qu'il s'agit d'un "Vert 3".

Le contrôleur de Doug annonce à nouveau "Bluff". Cependant, cette fois, lorsque Flintlock retourne la carte, il s'agit bien d'un "Vert 3". Doug subit 5 Dégâts Contondants et Flintlock peut maintenant choisir de rejouer la compétence en utilisant les 3 cartes restantes de sa main, en choisissant de cibler à nouveau Doug (représentant la balle frappant la jugulaire pour des Dégâts supplémentaires) ou une nouvelle cible à Portée et en Ligne de Vue (représentant un ricochet anormal). Il place une autre carte face cachée en déclarant cette fois "Vert 1" ciblant le pauvre Bobby le Caquetant qui se trouvait à proximité. Le joueur goblin doit à nouveau décider si c'est "Ok" ou "Bluff".

Après la résolution d'une Compétence Arcane, mélangez toutes les cartes Arcane.

Décor

Moonstone utilise de nombreux éléments de décor pendant la partie qui peuvent affecter les actions des personnages. Les décors offrent aux joueurs une opportunité de créer des projets de modélisme et introduisent également de nouvelles données stratégiques.

Terrain Découvert

N'importe quelle surface sur laquelle le socle d'une figurine tient est considérée comme un Terrain Découvert. Cela inclut l'herbe, les pavés, ainsi que les espaces intérieurs ou les arcades.

Déplacement : sans effet

Ligne de Vue : sans effet

Obstacle

Un **Obstacle** est une petite pièce d'élément en 3D qu'un personnage peut traverser avec une certaine difficulté. Il s'agit, par exemple, de caisses, tonneaux, murets, clôtures ou haies.

Déplacement : un personnage ne peut pas franchir un **Obstacle** en courant ou en faisant un **Mouvement**. En revanche, il peut effectuer une **Action Traverser** afin de le passer. Cette action coûte 2 Énergies. Placez le socle de la figurine de l'autre côté de l'**Obstacle**. L'action ne peut être effectuée si elle doit placer le personnage à plus d'1" de son point de départ. Si un effet particulier déplace votre figurine sur un **Obstacle**, la figurine s'arrête directement dès qu'elle rentre en contact avec celui-ci.

Ligne de Vue : les **Obstacles** ne bloquent pas la **Ligne de Vue** mais procurent un **Couvert** pour les Compétences Arcane.

Barrière

Les **Barrières** sont des éléments en 3D plus larges que les **Obstacles** qui empêchent un joueur de voir à travers ou qu'il ne peut franchir sans un équipement spécialisé. Par exemple, des troncs d'arbres, de hauts murs ou des bâtiments.

Déplacement : un personnage ne peut passer à travers ou sur une **Barrière** avec une **Action de Course**, **Mouvement** ou **Traverser**. Si un effet particulier déplace votre figurine sur une **Barrière**, la figurine s'arrête directement dès qu'elle rentre en contact avec cette dernière.

Ligne de Vue : les Barrières bloquent complètement la Ligne de Vue. Si une ligne (de la largeur du socle de la figurine active) entre un personnage et une cible traverse entièrement ce type d'élément de décor, alors la cible ne peut pas être choisie. Les Barrières fournissent un Couvert si la Ligne de Vue est partiellement bloquée.

Plan d'Eau

Les Plans d'Eau font référence aux rivières et aux mares.

Déplacement : un personnage ne peut pas traverser un Plan d'Eau en effectuant une Action de Course. Cependant, il peut utiliser des Actions Mouvement pour traverser le Plan d'Eau.

Ligne de Vue : sans effet

Parcelle Boisée

Les Parcelles Boisées représentent un bosquet ou des broussailles dans lesquelles l'ensemble de la parcelle est considérée comme un terrain et non pas comme des arbres uniques, comptant comme des Obstacles, comme peuvent l'être des arbres massifs ou solitaires.

Déplacement : un personnage ne peut pas traverser une Parcelle Boisée en effectuant une Action de Course. Cependant, il peut utiliser des Actions Mouvement pour traverser la Parcelle.

Ligne de Vue : une Parcelle Boisée fournit un Couvert. Il est possible de tracer une Ligne de Vue depuis et vers une Parcelle Boisée mais aucune Ligne de Vue ne peut traverser la Parcelle pour atteindre une cible se trouvant derrière.

Les fées peuvent voler !

Lorsqu'un personnage avec le mot-clé *Fée* effectue une Action de Course, il n'est pas affecté par les Plans d'Eau ou les Parcelles Boisées et peut se déplacer au-dessus des Obstacles et des autres figurines pendant la Course, à condition que leur socle ne les chevauche pas à la fin du déplacement. De plus, les Fées ne subissent pas de Dégât en Tombant, (voir page 12).

Bâtiments

Si les joueurs le souhaitent, les bâtiments peuvent être un mix de Barrières (les murs), Obstacles (portes et fenêtres fermées) et Terrains Libres (intérieur et portes ouvertes). Dans ce cas, les figurines peuvent entrer dans les bâtiments par les portes ou les fenêtres fermées en utilisant une action "Traverser" et continuer leurs actions depuis l'intérieur du bâtiment.

Escaliers

Dans la plupart des cas, un escalier peut être considéré comme un Terrain Découvert. Les figurines sont libres de monter et descendre en utilisant une Action de Course ou de Mouvement. Il est possible d'utiliser un marqueur pour représenter la position de la figurine dans l'escalier si le socle ne tient pas.

Échelles

Les échelles sont à traiter comme des Obstacles en enlevant la restriction des 1". Donc une figurine en contact avec le bas ou le haut d'une échelle peut être placée à l'autre extrémité en utilisant une action "Traverser". Une seule action "Traverser" ne doit pas autoriser une figurine à se déplacer de plus d'un étage dans le bâtiment. S'il y a une grande échelle, plusieurs actions "Traverser" seront nécessaires pour atteindre l'autre bout et les joueurs peuvent utiliser un marqueur si la figurine n'a pas assez d'Énergie en une seule activation.

Position surélevée

Les figurines positionnées sur un balcon, un toit ou derrière une fenêtre à un étage auront plus de facilité à tracer une Ligne de Vue avec les figurines se trouvant sur le sol. Pour représenter cet état, quand vous ciblez une cible au sol depuis une position surélevée, le lanceur gagne +1 carte Arcane pour cette Action. De plus, chaque tranche complète de 2" de hauteur entre le lanceur et sa cible permet d'ajouter +1" à la Portée de ses compétences à distance, jusqu'à un maximum de +6".

Couvert

Quand une Compétence Arcane est utilisée et que des objets se trouvent entre le personnage actif et la cible, alors la cible sera plus dure à atteindre. Cela fait référence au **Couvert**.

Couvert léger : quand vous tracez une Ligne de Vue, si une des lignes que vous pouvez tracer du socle de votre personnage à celui de votre cible croise un Obstacle, une Barrière, une Parcelle Boisée ou le socle d'un autre personnage, vous piochez 1 carte Arcane de moins, pour un minimum d'1 carte.

Couvert lourd : si la ligne allant du centre du socle de votre personnage au centre du socle de votre cible croise un Obstacle, une Barrière, une Parcelle Boisée ou le socle d'un autre personnage, vous piochez 2 cartes Arcane de moins, pour un minimum d'1 carte.

Le joueur actif peut choisir d'ignorer les autres personnages, *Obstacles*, *Barrières* ou *Parcelles Boisées* se trouvant à 1" du lanceur afin de déterminer un Couvert (on suppose ainsi que le personnage se penche ou se déplace autour de l'obstacle).



Dans l'exemple ci-dessus, *Flinlock* utilise son "Tir de Mousquet". *Stu*, le mal de mer (en haut sur l'image) bénéficie d'un Couvert lourd puisque la Ligne de Vue tracée entre le centre des socles de *Flinlock* et de *Stu*, le mal de mer croise un arbre (Barrière). *Bobby le Caquetant* (en bas sur l'image) bénéficie d'un Couvert léger, car le centre de la Ligne de Vue entre leurs socles ne touche pas l'arbre mais une des Lignes de Vue touche partiellement l'élément de décor.

Tomber, sauter et pousser

Pour sauter depuis un élément de terrain, une figurine à moins de 1" du bord d'une plate-forme surélevée peut dépenser 1 Énergie pour effectuer une Action Mouvement. Placez la figurine directement en dessous et en contact avec la base de la plate-forme (ou aussi près que possible si l'emplacement exactement en dessous est gêné par un décor, ou une Moonstone ou une autre figurine). Ensuite, à moins que le personnage soit une Fée ou soit Tombé dans un élément de décor de type eau (lac, rivière), il subit des blessures selon la hauteur de la chute.

Blessures subies lors d'une chute :

0-2" : Aucun

2-4" : 1/4 du total des cases santé, arrondi au supérieur

4-6" : 1/2 du total des cases santé, arrondi au supérieur

6+" : le personnage est *Tué*

Dans Moonstone, de nombreuses compétences permettent à un personnage d'en déplacer un autre. Dans la plupart des cas, ces déplacements ne peuvent pas être utilisés pour forcer un ennemi à descendre d'une position surélevée. Cependant, l'exception concerne les compétences qui utilisent le terme "Direction opposée" pour décrire la nature du déplacement, comme *Ooga Booga* de *Machtrip* ou *Coup de Boudier* de *Petit Jack* par exemple. Ces compétences peuvent faire tomber une cible et infliger des blessures comme s'ils avaient sauté.

Retiré du jeu

Certaines compétences indiquent qu'un personnage est Retiré du jeu. Ceci est différent de Tué qui se produit lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie. Les personnages qui sont Retirés du jeu ne comptent pas comme Tués et ne font pas tomber les Moonstones qu'ils possèdent. À la place, les Moonstones qu'ils transportent sont considérées comme mises en sûreté et sont incluses dans le nombre total de Moonstones que votre troupe a en sa possession à la fin de la partie. Les personnages qui ont été Retirés du jeu ne peuvent revenir que si une compétence spécifique vous demande de le faire. Les personnages Retirés du jeu ne reçoivent aucune Énergie pendant la Phase de restauration et ne peuvent pas être activés pendant la Phase d'activation.

Le bord de la table

Si le socle d'un personnage chevauche le bord de la table lors d'un déplacement, soit volontairement, soit à la suite d'une compétence ennemie, alors le personnage est *Retiré du jeu*.

Utiliser de l'Énergie en dehors de la Phase d'activation

Les personnages sont autorisés à dépenser de l'Énergie de manière limitée en dehors de leur activation, comme On Fonce ! mentionné dans les règles d'attaque de Mêlée. Mais il y a une utilisation encore plus importante de l'Énergie : les Réactions.

Actions de Réaction

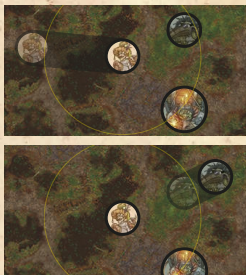
Après que chaque action effectuée par un personnage a été entièrement résolue, chaque adversaire, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif, peut déclarer que l'un de ses personnages effectue une Action de Réaction. Cela peut être utilisé pour se mettre à Couvert ou se désengager par exemple.

La figurine effectuant la Réaction doit défausser 1 Énergie et est alors capable de se déplacer jusqu'à 1". Un seul personnage par joueur peut faire une Réaction, et une seule fois par action.

Exemple :

Le Baron Folchoixpeau commence son activation par une Action de Course qui l'amène à engager Bobby le Caquetant et Crache-Feu. Les deux gobelins sont contrôlés par Sarah. Une fois que la figurine de Folchoixpeau a été déplacée, l'action est terminée, et Sarah a la possibilité de faire une Réaction de 1" avec un personnage, si elle le souhaite.

Prévoyant que la prochaine action de Folchoixpeau sera une attaque de Mêlée contre le vulnérable Bobby le Caquetant, elle décide de dépenser 1 jeton d'Énergie pour faire un Mouvement de Réaction et se mettre hors de Portée de Mêlée de Folchoixpeau.



Folchoixpeau peut maintenant faire sa prochaine action. Il pourrait effectuer une attaque de Mêlée contre Crache-Feu mais décide à la place de chasser Bobby le Caquetant en dépensant 1 Énergie pour faire un Mouvement de 1". Une autre action a été résolue, Sarah peut maintenant faire un autre Mouvement de Réaction, en continuant la course-poursuite, ce qui finirait par épuiser les deux personnages et se terminerait par Bobby le Caquetant qui échapperait au Baron, mais sans assez d'Énergie restante pour son action "Soin" ce tour-ci ; un lot de consolation pour le joueur du Commonwealth ou peut-être que tout cela faisait partie du plan ?

Tenir et laisser tomber les Moonstones

Si un événement en jeu permet à un personnage de prendre possession d'une Moonstone (comme une Action de Récolte), le D4 représentant la "Moonstone" est placé sur la carte du personnage pour indiquer qu'il la porte.

Il n'y a pas de limite au nombre de Moonstones qu'un personnage peut porter, mais une fois qu'un personnage en possède une, il ne la lâchera pas facilement ! Un personnage ne peut pas déposer volontairement une Moonstone (elles sont beaucoup trop précieuses !). Cependant, certains personnages ont des compétences spécifiques qui leur permettent de forcer un autre personnage à lâcher ou à transférer la possession d'une Moonstone. Si la compétence indique que la Moonstone est lâchée alors le joueur actif place simplement la Moonstone (le D4) que la cible transportait n'importe où en contact avec le socle de la cible avec une Valeur d'Enfouissement de "1".

De plus, lorsqu'un personnage est Tué, il laisse immédiatement tomber toutes les Moonstones qu'il transportait. Le joueur actif, généralement celui qui a causé la mort du personnage Tué, place toutes les Moonstones (D4) que la victime transportait n'importe où en contact avec le socle de la victime, affichant une Valeur d'Enfouissement de "1" avant que la figurine ne soit retirée du jeu.

Ralenti

Les Moonstones sont des objets encombrants qui sont souvent fourrés dans le pantalon des personnages pour leur permettre de garder les mains libres. Pour représenter cet état, n'importe quel personnage en possession d'une ou plusieurs Moonstone(s) obtient la Compétence passive suivante :

Ralenti : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2".

Si un personnage est déjà sous l'effet d'un "Ralentissement", alors l'effet n'est pas cumulable.

Le Deck de Mêlée

Le Deck de Mêlée est partagé par tous les joueurs et contient 18 cartes Mêlée, soit 3 exemplaires de chacune des cartes suivantes :

Frappe descendante

Type de cartes :
Chasseurs Contondant ou Tranchant.

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (cont)	0 / 0
Estoc	0 / 2
Balayage rapide	3 / 2
Frappe ascendante (cont)	3 / 1
Garde basse	2 / 0

Mouvement Offensif

Votre personnage délivre une attaque puissante d'un mouvement de son arme du haut vers le bas.

Frappe descendante inflige de sévères dommages contre certains mouvements ennemis, et est particulièrement punitif contre Frappe ascendante et Garde basse. Cependant, en utilisant ce mouvement vous pouvez vous attendre à encaisser quelques Dégâts en retour, et un adversaire utilisant Garde haute est susceptible de ruiner votre journée...

Garde haute

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (cont)	0 / 0
Estoc	0 / 0
Balayage rapide	0 / 0
Frappe ascendante (cont)	0 / 2
Garde basse	0 / 0

Mouvement Défensif

Votre personnage tient son arme haute pour bloquer les attaques à la tête ou aux épaules.

Garde haute n'inflige aucun Dégât mais permet en retour d'encaisser peu ou pas de Dégâts du tout de la plupart des cartes. Il peut être dévastateur s'il est utilisé au bon moment contre une Frappe descendante en permettant une Riposte de votre choix !

Estoc

Type de cartes :
Perforant

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (cont)	2 / 0
Estoc	3 / 3
Balayage rapide	0 / 0
Frappe ascendante (cont)	2 / 1
Garde basse	1 / 0

Mouvement Offensif

Votre personnage bondit en avant pour frapper son adversaire avec la pointe de son arme.

Estoc a un potentiel de dommages décent, et peut être un mouvement puissant à utiliser contre Frappe descendante. Cependant, c'est un mouvement risqué contre un Estoc en miroir, cette attaque étant désordonnée ; et Balayage est un autre danger à surveiller...

Balayage rapide

Type de cartes :
Tranchant

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (cont)	2 / 3
Estoc	0 / 0
Balayage rapide	0 / 0
Frappe ascendante (cont)	2 / 2
Garde basse	0 / 0

Mouvement Neutre

Votre personnage balaye son arme horizontalement pour dévier les coups de face ou de côté.

Balayage inflige une quantité relativement faible de Dégâts dans la plupart des cas, mais est un contre brutalement efficace face à un Estoc, permettant une Riposte.

Frappe Ascendante

Type de cartes :
Chasseurs Contondant, Tranchant ou Perforant

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	2 / 0
Frappe descendante (cont)	1 / 3
Estoc	1 / 2
Balayage rapide	2 / 2
Frappe ascendante (cont)	1 / 1
Garde basse	0 / 0

Mouvement Offensif

Votre personnage balaye ou poignarde de bas en haut, un mouvement difficile à éviter pour l'ennemi.

Frappe ascendante est une attaque polyvalente, capable de délivrer tous les types de Dégâts (Contondant, Tranchant, Perforant) et inflige des Dégâts modérés à presque tous les mouvements ennemis. Cependant, méfiez-vous d'une Garde basse.

Garde basse

Mouvement joué	Cout / Suite
Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (cont)	0 / 2
Estoc	0 / 1
Balayage rapide	0 / 0
Frappe ascendante (cont)	0 / 0
Garde basse	0 / 0

Mouvement Défensif

Votre personnage tient son arme basse pour bloquer les attaques contre les jambes ou le torse.

Garde basse n'inflige aucun Dégât mais permet en retour d'encaisser peu ou pas de Dégâts du tout de la plupart des cartes. Il peut être dévastateur s'il est utilisé au bon moment contre une Frappe ascendante en permettant une Riposte de votre choix !

Attaquer en Mêlée

Pour effectuer un round de Mêlée, la figurine active, ou **Attaquant**, doit effectuer une action d'attaque de Mêlée en dépensant 1 Énergie. Elle doit cibler un adversaire dans sa Portée de Mêlée et en Ligne de Vue qui sera le **Défenseur**. En premier, l'Attaquant pioche un nombre de cartes Mêlée égal à sa Statistique de Mêlée + 2. Puis, le Défenseur pioche un nombre de cartes Mêlée égal à sa Statistique de Mêlée. Notez qu'un joueur doit au moins piocher une carte Mêlée, même si la Stat de Mêlée a été réduite à 0 ou à un chiffre négatif à cause d'un effet en jeu.

Chaque joueur choisit une carte Mêlée et quand les deux joueurs sont prêts, ils les placent simultanément devant eux.

Chaque joueur annonce sa propre carte, et découvre le nom de la carte que son adversaire a joué. Déduisez le nombre de Dégâts que vous avez infligés avec votre mouvement en vous référant à la colonne Cause de la carte Mêlée.

L'Attaquant et le Défenseur sont tous les deux capables d'infliger des Dégâts pendant un round de Mêlée. Cependant si vous êtes un Défenseur et que votre Attaquant est en dehors de votre Portée de Mêlée, vous infligez automatiquement 0 Dégât au lieu de la valeur inscrite sur la carte.

Coup Critique

Parfois un combattant talentueux est capable d'infliger une attaque d'une précision chirurgicale pour infliger un maximum de Dégâts. Après que les joueurs ont révélé leur choix pour le round de Mêlée, si vous avez un double ou un triple de votre carte dans votre main, vous pouvez les poser sur la table à côté de l'exemplaire initialement posé. On fait ainsi référence à un **Coup Critique**.

Avant de vérifier le nombre de Dégâts infligés, vous pouvez cumuler les Dégâts infligés, ce qui revient à multiplier le tout par 2 ou 3 respectivement. Cette multiplication se fait avant l'application de modificateurs qu'ils soient positifs ou négatifs.

Modificateur de Dégâts et type de Dégâts

De nombreux personnages ont des Compétences passives qui augmentent ou réduisent les Dégâts qu'ils peuvent causer ou subir et également nombre de ces compétences font référence à un type de Dégâts. Par exemple :

Épée à double tranchant : si un personnage inflige des Dégâts Tranchants, augmentez les Dégâts infligés de +1

Au-dessus de chaque carte Mêlée, une liste des types de Dégâts est lisible (Tranchant, Contondant ou Perforant). Les joueurs doivent choisir un type de Dégât affiché sur leur carte Mêlée. En fonction du choix, certaines compétences de leur personnage, ou du personnage adverse peuvent s'activer. Tous les modificateurs des Compétences passives s'appliquent simultanément.

Par exemple, Billy a la Compétence passive de son Épée à double tranchant. S'il joue une des cartes Mêlée ayant son type de Dégât imprimé dessus (Frappe descendante, Balayage ou Frappe ascendante), il peut dire que son attaque est "Tranchante" ce qui augmentera ses Dégâts de +1. Par contre si Billy joue une carte d'Estoc, le type de Dégât ne peut être que "Perforant" et il ne pourra bénéficier de son bonus de Dégât.

Une fois que tous les modificateurs ont été ajoutés/soustraits, chaque joueur remplit, sur sa carte de personnage, le nombre de case(s) santé égal aux Dégâts que son adversaire lui a infligés.

Le Symbole "0"

Le symbole 0 signifie qu'aucun Dégât ne peut être causé, même avec des modificateurs, alors qu'un 0 peut être sujet à des modificateurs comme des Compétences passives, et de ce fait peut causer des Dégâts potentiels sous certaines circonstances.

La Phase de fin

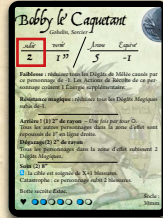
La Phase de fin arrive après que chaque joueur a effectué toutes ses Ripostes et marqué toutes les blessures qu'il a subies durant le round de Mêlée. Si vous utilisez la règle des **Bottes secrètes** (voir page 17), certains événements peuvent survenir. Une fois que tous les événements ont été résolus, les joueurs mélangent leurs cartes Mêlée avec le reste du Deck.

Round de Mêlée — Exemple 1

1) Frère Flavius déclare une attaque de Mêlée contre Bobby le Caquetant se trouvant à 1".

Attaquant

Frère Flavius a une Stat de Mêlée de 4, il pioche 4 cartes Mêlée et deux cartes supplémentaires car il attaque, ce qui fait 6 au total.



Défenseur

Bobby le Caquetant a une Stat de Mêlée de 2, son contrôleur pioche 2 cartes Mêlée.

2) Les deux joueurs piochent et étudient leurs cartes pour savoir ce qu'ils vont jouer durant ce round.



Main de Frère Flavius



Main de Bobby le Caquetant

Le joueur Attaquant veut causer de sérieux Dégâts et voit qu'il a pioché 2 Frappes ascendantes. Il se prépare à faire un *Coup Critique*.

Avec seulement deux options, Bobby le Caquetant choisit d'effectuer un Balayage.

3) Quand les deux joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leurs choix et regardent les Dégâts qu'ils ont infligés à leur adversaire pendant ce round.

Frappe ascendante inflige 2 Dégâts au Balayage, cependant comme Flavius a joué 2 cartes similaires, il fait un *Coup Critique*, qui inflige 4 Dégâts à la place.



Le Balayage inflige 2 Dégâts contre la Frappe ascendante.

4) Les joueurs annoncent les Dégâts infligés et appliquent les modificateurs.

Frappe ascendante offre comme choix pour le type de Dégâts : *Contondant*, *Perforant* et *Tranchant*. Flavius choisit *Contondant*, ce qui lui permet d'ajouter +1 Dégât grâce à sa compétence "Matraque", ce qui amène à un total de 5 Dégâts infligés.

Le Balayage ne propose que des Dégâts Tranchants donc c'est le type de Dégâts qui sera infligé. Bobby le Caquetant n'a aucune Compétence passive pour booster ce type de Dégât. Pour envenimer la situation, Bobby le Caquetant a aussi un malus passif qui réduit tous les Dégâts qu'il inflige de -1, ce qui nous amène à un total de 1 Dégât.

5) Finalement, les joueurs marquent leurs Dégâts sur leur barre de santé.

Flavius subit 1 Dégât.

Cependant, puisqu'il a infligé une blessure à un ennemi, sa compétence "Rancunier" lui permet de restaurer 1PV, il a donc toute sa santé !



Bobby le Caquetant subit 5 blessures !

Règles avancées de Mêlée (Suite)

Distractions

Pendant un round de Mêlée, pour chaque figurine ennemie qui engage la vôtre, autre que l'Attaquant ou le Défenseur, vous piochez une carte Mêlée de moins, avec un minimum de 1.

On fonce !

Après avoir pioché ses cartes Mêlée, mais avant de faire un choix, chaque joueur peut dépenser 1 Énergie pour piocher 2 cartes supplémentaires, s'il en reste suffisamment dans le Deck. 1 seule Énergie peut être dépensée par chaque joueur et par round de Mêlée.

Riposte

Certains résultats de Dégâts sur les cartes Mêlée sont surlignés en jaune. Cela signifie que vous pouvez **Riposter**. Résolez le round de Mêlée normalement, si votre personnage n'a pas été Tué, avant de passer à la Phase de fin, vous pouvez choisir une autre carte de votre main et la dévoiler. Elle inflige le nombre de Dégâts par rapport à la carte initiale du joueur adverse, avec les modificateurs appliqués par la suite. Il s'agit d'un coup gratuit, qui ne coûte pas d'Énergie et ne vous cause aucun Dégât. Il est possible de faire un *Coup Critique*.

Garde haute	0 / 0
Frappe descendante (C)	2 / 3
Estoc (P)	0 / 0
Balayage rapide (T)	0 / 0
Frappe ascendante	2 / 2

Dans le cas très improbable où les deux joueurs *Ripostent*, les deux cartes sont dévoilées simultanément et sont résolues de la même manière qu'au début du round. Dans cette situation, les deux personnages peuvent subir des Dégâts.

Les Ripostes peuvent également être améliorées en *Botte secrète* si la règle en question est utilisée et si le bon type de carte est joué.

Botte secrète

Au verso de chaque carte de personnage se trouve une *Botte secrète* qui ressemble à une carte Mêlée. Chaque *Botte secrète* est une amélioration d'un des six types de carte Mêlée classique. La carte standard que la *Botte secrète* remplace est écrite en dessous du nom.

Gratouilleur de roustons	
Amélioration de Frappe ascendante	
Type de carte :	
Reforment	
Adversaire joué :	Cause
Garde haute	3
Frappe descendante	3
Estoc	2
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	0
Garde basse	0
Les Dégâts causés par cette attaque ne peuvent pas être réduits par une Compétence passive.	
Effet de Phase de fin : vous pouvez placer ce personnage si importe où en contact avec le côté avec son adversaire.	

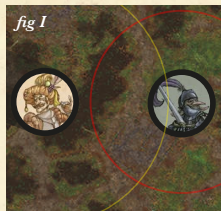
Pour utiliser les Bottes secrètes, faites un round de Mêlée normalement. Une fois que toutes les cartes ont été révélées, mais avant que les Dégâts soient calculés, si l'un des joueurs a une *Botte secrète* qui correspond à sa carte Mêlée, il peut déclarer qu'il l'améliore ; on utilise alors la colonne de Dégâts de la *Botte secrète* pour le calcul des Dégâts infligés à l'adversaire. La quantité de Dégâts que votre adversaire vous inflige n'est pas affectée par votre choix d'amélioration ; regardez les Dégâts subis comme si la carte initiale était en jeu.

En plus d'une nouvelle valeur de Dégâts, de nombreuses *Bottes secrètes* peuvent inclure des effets supplémentaires comme des réductions de Dégâts ou encore pouvoir bouger une figurine. Les effets sont inscrits en dessous de la colonne de Dégâts. Certains effets modifient les Dégâts alors que d'autres sont des **Effets de Phase de fin**. Ces derniers interviennent après l'attribution des Dégâts et de façon simultanée si possible. Si l'effet ne peut pas être simultané, l'Attaquant choisit dans quel ordre résoudre les effets. Sauf indication contraire, Les *Effets de Phase de fin* se produisent même si le personnage les contrôlant a été Tué. Cependant, si le Défenseur était hors de Portée, alors seuls les *Effets de Phase de fin* qui l'affectent lui-même s'appliquent (comme la réduction de Dégâts ou les déplacements), tandis que les effets qui affectent l'Attaquant sont ignorés.

Si les cartes Mêlées améliorées étaient des *Coups Critiques*, alors toutes les cartes jouées deviennent une copie de la *Botte secrète*. Cela signifie que les Dégâts infligés par la *Botte Secrète* sont multipliés, ainsi que les autres effets inscrits en bas de cette dernière.

Un peu plus tôt...

Le Baron Folchoixpeau effectue une Action de Course, ce qui amène le Nabot perdue à sa Portée de Mêlée de 2'' (fig I). Sentant que ce vieux forban va faire une attaque de Mêlée à sa prochaine action, le Nabot perdue déclare une Réaction (voir page 13). Il pourrait faire un Mouvement pour se mettre hors de Portée de Mêlée du Baron afin d'éviter l'attaque, mais la fortune sourit aux audacieux, et à la place, Nabot avance, engageant le vieil aristocrate dans sa propre Portée de Mêlée, s'assurant ainsi que si le Baron est assez téméraire pour l'attaquer lors de sa prochaine action, le Nabot perdue pourra lui infliger des Dégâts en retour (fig II).



Round de Mêlée — Exemple deux

1) Le Baron Folchoixpeau déclare une action d'attaque de Mêlée.

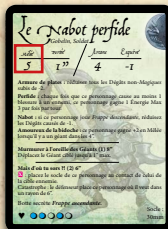
Attaquant

Le Baron a une Stat de Mêlée de 5, donc il pioche 5 Cartes de Mêlée plus 2 cartes supplémentaires étant l'Attaquant, ce qui fait 7 cartes au total.



Coup de maître
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante
Stat de Frappe descendante

Verso



Outouilleur de roustons
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante
Stat de Frappe ascendante

Verso

Défenseur

Le Nabot perdue a également une Stat de Mêlée de 5, donc il pioche 5 Cartes Mêlée.

2) Les deux joueurs piochent et étudient leurs cartes pour savoir ce qu'ils vont jouer durant ce round.



La main du Baron Folchoixpeau



La main du Nabot perdue

3) Quand les deux joueurs sont prêts, ils placent simultanément les cartes choisies sur la table.

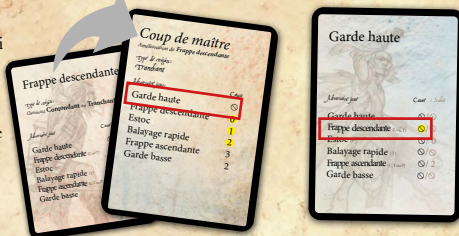
Le Baron Folchoixpeau est ravi de voir dans sa main deux Frappes descendantes, lui permettant d'utiliser sa *Botte secrète*. D'abord, il choisit d'en placer une comme son choix d'attaque, puis place la deuxième à côté, signifiant un *Coup Critique* !



Le malin Nabot perdue, sait parfaitement que la *Botte secrète* du Baron est sur une Frappe descendante, et choisit une Garde haute.

4) Les joueurs décident ensuite s'ils vont utiliser leur Botte secrète.

Le Baron Folchoixpeau a choisi la carte Mêlée qui permet d'utiliser sa *Botte secrète*, s'il le souhaite. Malheureusement, contre une Garde haute, même la *Botte secrète* inflige 0 Dégât, il n'y a donc aucun avantage cette fois-ci.



La Garde haute du Nabot perfide inflige également 0 Dégât contre la Frappe descendante du Baron, mais plus important, le cercle jaune derrière le symbole indique qu'une *Riposte* peut être lancée !

5) Les joueurs marquent les Dégâts subis lors de cet échange initial sur leurs fiches de santé.

Le Baron Folchoixpeau subit 0 Dégât.



Le Nabot perfide subit 0 Dégât.

6) Riposte.

Le Baron Folchoixpeau n'a pas de Riposte. Sa carte d'origine reste face vers le haut, mais n'aura pas la possibilité d'infliger de Dégâts à cette étape, peu importe ce que choisira de faire le joueur adverse.



Le joueur du Nabot perfide regarde ses cartes inutilisées, et choisit une Frappe ascendante. Retournement de situation, il peut maintenant utiliser sa *Botte secrète* !

7) Les joueurs décident s'ils veulent utiliser leur Botte secrète.

Alors que le Baron ne prend aucune part à cette étape et est coincé avec son choix d'origine, Nabot perfide décide qu'il va améliorer sa Frappe ascendante en *Botte secrète* "Gratouilleur de roustons", augmentant les Dégâts infligés contre une Frappe descendante de 1 à 3. De plus, "Gratouilleur de roustons" ne peut pas être réduit par les Compétences passives, ce qui fait que "l'Armure de plates" du Baron est inutile.



8) Les joueurs marquent les Dégâts subis sur leurs fiches de santé suite aux Ripostes.

Folchoixpeau a subi 3 Dégâts.



Nabot perfide n'a subi aucun Dégât.

9) Phase de fin.

La *Botte secrète* de Nabot perfide comprend également un Effet à la Phase de Fin, qui lui permet d'être placé n'importe où en contact avec le socle de son adversaire. Se glissant entre les jambes du Baron (et lançant un méchant coup de poignard vers le haut en route !), Nabot perfide réapparaît derrière le Baron, prêt à s'en prendre à des cibles plus faciles, peut-être à sa propre activation.

