

# POCKET-TACTICS

## LÉGION DU HAUT ROI CONTRE LES TRIBUS DE LA FORÊT SOMBRE

UN JEU POUR DEUX JOUEURS PAR A. MARSTON CROFT

ILL GOTTEN GAMES – BELLINGHAM, WA

Bienvenue sur **Pocket-Tactics**, un jeu de guerre stratégique, modulaire, au rythme rapide, que vous pouvez emporter et avec lequel vous pouvez jouer n'importe où.

Chaque ensemble contient tous les éléments nécessaires pour incarner deux factions complètes, ainsi que les tuiles qui constituent le terrain de jeu. Cela comprend les pièces suivantes :

- ✓ *Les Légions du Haut Roi (3 Conscrits, 2 Archers, 2 Lanciers, 2 Épéistes, 1 Jeune Fille au Bouclier et 1 Mage de Feu)*
- ✓ *Les tribus de la forêt sombre (3 Hommes-Bêtes Stalkers, 2 Hommes-Bêtes Maraudeurs, 2 Hommes-Bêtes Juggernauts, 2 Sorcières des Forêts, 1 Ranger Maudit et 1 Druide)*
- ✓ *2 tuiles de base (Citadelle pour le Haut Roi et Cercle du Druide pour les Tribus de la Forêt Sombre)*
- ✓ *20 tuiles de terrain hexagonales (2 tuiles Village, 3 tuiles Eau, 4 tuiles Terrain, 4 tuiles Collines et 7 tuiles Forêt)*
- ✓ *12 Dés à six faces (3 dés rouges Attaque et 3 dés bleus Défense pour chaque joueur)*

### MISE EN PLACE DU JEU

Avant que le jeu ne commence, vous et votre adversaire devez choisir une faction. Une fois les camps choisis, jetez un dé pour déterminer l'ordre de placement. Le premier joueur place sa tuile de base et tire au hasard une tuile Terrain dans le sac, en la posant contre l'un des 3 bords avant de sa tuile de base. Le deuxième joueur tire alors une tuile et la joue de la même façon. Une tuile ne peut pas être placée contre l'un des 3 bords arrière d'une tuile qui vient d'être posée (ce sont les 3 bords qui font face au bord de la table du premier joueur). Les deux joueurs recommencent jusqu'à ce que toutes les tuiles terrain aient été placées.

Une fois les 20 tuiles Terrain disposées, le deuxième joueur place sa propre tuile de base. Celle-ci doit être le plus loin possible de la tuile de base du premier joueur et ne peut se connecter qu'à autant de tuiles que la sienne.

Puis, en commençant par le premier joueur, chacun choisit trois de ses unités et les place sur les trois tuiles de terrain (hors tuile Eau) les plus proches de sa base.

Les unités restantes sont placées sur le côté de la carte où elles sont mises en réserve.

Le premier joueur entame alors le premier tour. À chaque tour, un joueur peut choisir de **déplacer** une de ses unités sur la carte, d'**attaquer** à l'aide d'une de ses unités sur la carte, ou encore d'**invoquer** une unité de sa réserve et la disposer sur la carte.

**Déplacement** : une unité peut se déplacer sur n'importe quelle tuile inoccupée adjacente à la tuile de départ. Si une unité alliée est dans une case adjacente, l'unité qui se déplace peut *sauter* cette tuile occupée pour se rendre sur une tuile inoccupée.

Les unités ne peuvent pas être déplacées sur les espaces vides (espaces où il n'y a pas de tuiles). Lorsque vous arrivez sur une tuile Eau, lancez un dé ; si le résultat est 1 à 3, l'unité se noie et est ajoutée aux captures de l'adversaire. Les unités qui se déplacent sur une tuile Eau pour une attaque proche (voir ci-dessous) doivent passer ce test avant les tests de combat.

Certaines unités (comme les Lanciers et les Druides) ont des capacités spéciales qui influent sur la façon dont elles sont déplacées.

Celles-ci sont détaillées dans les **Feuilles de Personnages**.

**Attaque** : au lieu de se déplacer, vous pouvez choisir d'attaquer un ennemi. Il y a deux sortes d'attaque : les **Attaques Proches** et les **Attaques Distantes**.

**Attaque Proche** : pour effectuer une attaque proche, une unité doit se déplacer sur une tuile occupée par un ennemi. L'attaquant choisit d'attaquer à l'aide de **Mêlée** ou **Magie**. Quel que soit son choix, il doit alors faire rouler un nombre de dés rouges égal à sa valeur d'attaque et un nombre de dés bleus égal à sa valeur de défense. Dans le même temps, le défenseur lance le nombre de dés attaque et défense attribués à **Mêlée** ou **Magie** (selon ce que l'attaquant a choisi). Les deux joueurs comparent le résultat de leurs dés d'attaque à celui des dés de défense de leur adversaire. En commençant par les nombres les plus élevés, éliminez

les égalités jusqu'à ce qu'un côté obtienne la valeur la plus élevée. Le joueur ayant la plus grande valeur gagne et l'unité adverse est capturée et retirée de la carte. Notez que comme tous les dés sont lancés en même temps il est possible que les deux unités soient battues simultanément. Si seule l'unité en défense est battue, l'unité victorieuse se déplace pour prendre sa place. En cas d'égalité, l'unité attaquante retourne sur sa tuile et son tour est terminé.

Certaines aptitudes et situations spéciales permettent aux unités de relancer tout ou partie de leurs dés avant que les résultats de l'attaque ne soient comptés. L'unité attaquante commence sa relance, puis c'est au tour de l'unité en défense, puis à nouveau de l'unité attaquante, etc... jusqu'à ce que toutes les relances soient effectuées.

Les relances accordées par des aptitudes spéciales doivent être effectuées en premier. Une fois celles-ci utilisées, les unités peuvent bénéficier des relances de **Situation**. Les relances de situation peuvent être utilisées sur les dés d'attaque ou de défense et doivent être faites une par une, le joueur choisissant quel dé relancer à chaque fois. Les relances de situation proviennent de deux choses : **Avantage de Terrain** et **Aides**.

Comme indiqué dans la feuille de personnages, chaque type d'unité a un avantage lors du combat sur un certain type de tuile Terrain (tuile sur laquelle se trouve l'unité en défense et sur laquelle l'unité attaquante se rend pour attaquer). Cet avantage accorde à l'unité l'utilisation d'une relance unique.

Si une unité engagée dans une attaque a des unités alliées adjacentes à la tuile dans laquelle l'attaque a lieu, elle bénéficie d'une seule relance pour chacune de ces unités.

**Attaque Distante** : les attaques distantes utilisent un nombre de dés égal à la valeur attaque et défense des deux unités en utilisant **Distance** ou **Magie** (choisi par l'unité attaquante) et fonctionnent de la même façon que les attaques proches excepté que :

- l'unité attaquante ne peut pas bouger durant le tour où elle attaque et ne se déplace pas sur la tuile occupée par le défenseur en cas de victoire ;
- l'unité attaquante combat depuis sa propre tuile (*c'est important lors de la prise en compte de l'avantage de terrain*) ;
- l'unité attaquante ne peut bénéficier que des unités alliées adjacentes à l'unité en défense.

Certaines unités (comme les Archers) ont des capacités spéciales qui leur permettent de faire des attaques distantes contre des cibles à plus d'une tuile de distance. Les tuiles Eau peuvent être comptées de cette manière, alors que les espaces vides bloquent la ligne de mire et ne peuvent pas être comptés (*il est également important de noter que, à moins que l'unité en défense ne soit capable d'attaquer à une telle distance, elle n'est pas en mesure de riposter avec des dés d'attaque lorsque l'attaque est lancée*).

**Invocation d'Unité** : au lieu de se déplacer ou d'attaquer, un joueur peut choisir de d'invoquer n'importe quelle unité au sein de ses réserves et la placer sur une tuile vide adjacente à sa base. En outre, une unité qui est capable de se déplacer dans sa propre base peut être replacée dans sa réserve.

## GAGNER LA PARTIE

Le jeu est gagné lorsque qu'une faction a capturé toutes les unités de la faction adverse. Par ailleurs, une unité qui attaque et détruit la base adverse gagne la partie. Les bases sont toujours défendues avec 3 dés (bien qu'ils puissent ne pas être lancés en cas d'attaque) et bénéficient de l'assistance de toutes les unités alliées adjacentes. De plus, chaque base compte comme deux unités d'assistance pour les unités alliées adjacentes qui sont attaquées.

**Visitez notre site ou envoyez-nous un courriel pour de plus amples informations sur ILL Gotten Games, Pocket-Tactics et les moyens de modifier ou d'étendre la façon dont nos jeux sont joués.**

## POCKET-TACTICS

### LÉGION DU HAUT ROI CONTRE LES TRIBUS DE LA FORÊT SOMBRE

UN JEU POUR DEUX JOUEURS PAR A. MARSTON CROFT

ILL GOTTEN GAMES – BELLINGHAM, WA

[www.illgottengames.blogspot.com](http://www.illgottengames.blogspot.com)  
[illgottengames2012@gmail.com](mailto:illgottengames2012@gmail.com)  
360.920.8561

Traduit par Frédéric <[fma@gbiloba.org](mailto:fma@gbiloba.org)>

CONSCRIPT				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 7
	1	2		<u>AVANTAGE</u> VILLAGE
	0	1		
	0	1		<u>TYPE</u> HUMAIN

**LA FORCE DANS LE NOMBRE**  
Chaque Conscrit compte pour deux unités lorsqu'il vient en aide à une unité alliée qui se défend contre une attaque

ÉPÉISTE				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 13
	3	3		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	2		
	0	2		<u>TYPE</u> HUMAIN

**DUELLISTE**  
Lorsque l'Épéiste combat un adversaire sans allié adjacent, il peut choisir un dé de son adversaire et l'obliger à le relancer

ARCHER				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 12
	1	2		<u>AVANTAGE</u> COLLINE
	2	2		
	0	2		<u>TYPE</u> HUMAIN

**ARCS**  
Un Archer peut lancer une **Attaque Distante** contre des unités jusqu'à 2 tuiles de distance

JEUNE FILLE AU BOUCLIER				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 14
	2	3		<u>AVANTAGE</u> VILLAGE
	0	3		
	0	3		<u>TYPE</u> HUMAIN

**GARDIENNE**  
Lorsque un allié adjacent est attaqué il peut permuter sa place avec la Jeune Fille au Bouclier

LANCIER				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 11
	2	3		<u>AVANTAGE</u> CHAMPS
	0	2		
	0	2		<u>TYPE</u> HUMAIN

**PHALANGE**  
Lorsqu'un Lancier se déplace (hors attaque), tous les Lanciers adjacents peuvent se déplacer avec lui mais doivent cependant rester adjacents et ne pas attaquer

MAGE ROUGE				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 18
	2	2		<u>AVANTAGE</u> CHAMPS
	2	2		
	2	3		<u>TYPE</u> HUMAIN

**FEU MAGIQUE**  
Lorsqu'un Mage Rouge attaque avec **Magie** toutes les unités ennemies qui lui sont adjacentes sont affectées et lancent le nombre de dés du personnage ayant la valeur d'attaque et de défense la plus élevée

HOMME-BÊTE STALKER				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 9
	2	1		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	1	2		
	0	1		<u>TYPE</u> HOME-BÊTE
<p align="center"><b><u>AGENT INFILTRÉ DES BOIS</u></b></p> <p>Les Homme-Bête Stalkers tenus en réserve peuvent être invoqués sur une tuile Forêt vide</p>				

DRUIDE				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 17
	1	2		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	2		
	3	3		<u>TYPE</u> HUMAIN
<p align="center"><b><u>MARCHEUR DE LA FORÊT</u></b></p> <p>Au lieu de déplacer un Druide normalement, vous pouvez aller sur ou lancer une attaque contre n'importe quelle tuile Forêt</p>				

HOMME-BÊTE MARAUDEUR				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 11
	3	2		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	2		
	0	1		<u>TYPE</u> HOME-BÊTE
<p align="center"><b><u>BERZERK</u></b></p> <p>Lors du lancement de dés d'attaque d'un Homme-Bête Maraudeur, vous pouvez choisir de relancer tous les dés une seule fois avant que les relances de situation ne surviennent</p>				

SORCIÈRE DE LA FORÊT				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 10
	1	1		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	2		
	1	2		<u>TYPE</u> HUMAIN
<p align="center"><b><u>LA MALÉDICTION DE LA NATURE</u></b></p> <p>Lorsqu'une Sorcière de la Forêt bat un ennemi avec <b>Magie</b> vous pouvez immédiatement replacer un Homme-Bête capturé sur n'importe quelle tuile Forêt inoccupée</p>				

HOMME-BÊTE JUGGERNAUGHT				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 13
	3	3		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	3		
	0	1		<u>TYPE</u> HOME-BÊTE
<p align="center"><b><u>CARAPACE DE FER</u></b></p> <p>Lors du lancement de dés de défense d'un Homme-Bête Juggernaut, vous pouvez choisir de relancer tous les dés une seule fois avant que les relances de situation ne surviennent</p>				

RANGER MAUDIT				
	ATT.	DÉF.		COÛT : 13
	2	3		<u>AVANTAGE</u> FORÊT
	0	3		
	0	2		<u>TYPE</u> MORT-VIVANT
<p align="center"><b><u>ÉTERNEL</u></b></p> <p>Lorsqu'un Ranger Maudit est sur le point d'être battu par une attaque autre que <b>Magie</b>, lancez un dé, et si le résultat est 4, 5 ou 6, il reste en vie</p>				