

### 1 - But :

Dans les règles de base : Marquer autant de Points de Victoire (PV) que le nombre de points d'honneur de votre équipe. 1 ennemi détruit donne 4 PV. 1 PV par personnage présent sur ou autour d'une zone de victoire à la fin du temps 5 et 10 d'un tour . Les conditions de victoire varient selon le scénario choisi.

### 2 - Installation :

Installer le plateau de jeu et régler l'horloge centrale sur 1. Pour chaque personnage : Installer le socle (UBase) sous leur figurine, régler les cadrans de santé sur la valeur de leur carte, et leur horloge personnelle sur 1. Le premier joueur est défini au hasard. Les figurines sont posées sur leur carte respective.

### 3 - Tour de jeu :

Les figurines apparaissent en jeu sur le cimetière de leur faction. Chaque joueur joue un personnage à tour de rôle.

#### Mouvement :

Chaque personnage dispose de 2 points de mouvement par tour. Les points inutilisés ne sont pas reportés d'un tour à l'autre. Pour se déplacer d'une case on dépense 1 point, dans une forêt où sur une colline 2 points. On peut traverser 1 allié, mais pas 1 ennemi. On ne peut s'arrêter sur une case occupée. Le mouvement est optionnel. Il peut avoir lieu avant ou après l'action, mais on ne peut dépenser 1 point avant et 1 point après cette dernière.

#### Action (Facultative) :

Si on ne réalise aucune action (attaque, capacité ou carte BA (barre d'action)), on avance l'horloge de chaque figurine inactive d'1 point. Un allié ne bloque pas la ligne de vue à l'inverse d'un ennemi, d'une forêt, ou d'une colline. Dans le cas d'une carte BA on épuise la carte utilisée. Pour réaliser l'action, on avance l'horloge de la figurine, du TIC (coût temporel) présent sur la carte du personnage, ou sur la carte BA. On résout l'effet de l'action.

#### Effet d'une attaque :

On cible un ennemi. L'attaquant lance un nombre de dés égale à sa puissance d'attaque. On résout les effets des critiques. Pour une attaque physique, le défenseur lance un nombre de dés égal à son niveau d'armure. Pour une attaque magique, ce nombre de dés est égal à sa résistance. Chaque dé ayant une valeur supérieure ou égale à 4 est compté comme réussite. Nb d'impacts (réussites de l'attaquant) - Nb de blocages (réussites du défenseur) = Dommages infligés.

Pour une attaque affectant plus d'1 personnage, les deux joueurs effectuent un jet de dés pour chacun des défenseurs. Un attaquant sur une colline peut relancer 1 dé. Un défenseur dans une forêt peut relancer 1 dé. On diminue le compteur de santé du personnage blessé, du nombre de dommages.

#### Mort d'un personnage :

Un personnage détruit est renvoyé sur sa carte. On avance son horloge personnelle de 2 TIC. Il réapparaît guéri à son tour de jeu sur son cimetière. Le groupe adverse marque 4 points de victoire.

### 4 - Fin du tour :

Une fois que les joueurs ont utilisé leur personnage, on avance l'horloge centrale de 1. Tous les personnages ne pourront agir à nouveau que lorsque le chiffre de leur horloge sera égal à celui de l'horloge centrale.