

Règles des Hordes.

Quoique touchant à la perfection, le système d' « Un Jeu de Figs ! » n'est pas l'idéal pour simuler le comportement d'une grande quantité de figurines. Voici de quoi y remédier !

Les règles suivantes permettent de gérer le comportement d'une Horde de créatures (au hasard, des zombies, tiens...) Toutes n'ont pas besoin d'avoir le même profil. Mais toutes doivent appartenir au même « clan » (comprendre qu'elles ne doivent pas avoir de raison de se taper dessus).

Les Hordes peuvent être utilisées de quatre manières différentes.

- 1) En partie en 1 vs 1, la Horde peut être utilisée pour pimenter la partie et perturber le scénario.
- 2) En partie en 1 vs 1, la Horde peut appartenir au clan de l'un des joueurs. Elle se gère toujours de la même façon sauf que les figurines de ce joueur ne sont pas considérées comme des ennemis par la Horde.
- 3) A plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent jouer en mode coopératif contre la Horde.
- 4) Enfin, rien n'empêche alors de jouer en solo contre la Horde.

Fonctionnement de la Horde.

Lorsque le premier Joker du tour est tiré, au lieu (ou en plus) de tirer un événement spécial, lancez un dé dans le tableau de comportement de la Horde. Résolvez alors les déplacements de toutes les créatures de la Horde selon le résultat obtenu. Les créatures qui sont déjà en contact avec un adversaire (par défaut, toute figurine n'appartenant pas à la Horde) ne se déplacent pas.

A la fin du mouvement, toute créature en contact avec un ennemi l'attaque. Si cela est important, déterminer l'ordre et la cible des attaques aléatoirement à moins que la Horde ne soit alliée avec l'un des joueurs auquel cas celui-ci peut choisir librement l'ordre et la cible des attaques.

Si une créature dispose d'une attaque de tir et qu'elle n'est pas engagée au corps à corps, elle l'utilise l'ennemi visible le plus proche.

Comportement de la Horde.

- 1 : Chaque créature se dirige vers l'ennemi le plus proche en doublant la valeur de son mouvement.
- 2 : Chaque créature se dirige vers l'ennemi le plus proche. De plus, la Puissance des attaques de la Horde augmente de 1 au cours de cette activation.
- 3 : Chaque créature se dirige vers l'ennemi le plus proche.
- 4 : Chaque créature se dirige vers l'objectif le plus proche ou vers l'ennemi le plus proche si aucun objectif n'est disponible.
- 5 : Désignez aléatoirement un point de l'un des bords de table (avec un dé de dispersion par exemple). Chaque créature se dirige vers ce point.
- 6 : La Horde reste immobile !

Remarques générales sur les Hordes.

Psychologie.

Une créature n'effectue jamais de test de moral suite à la perte d'un Point de Vie ou suite à la mort d'un allié. De même, un allié ne fait jamais de test de moral en voyant une créature mourir.

Déplacement.

Une créature se dirige toujours vers son objectif en passant par le chemin le plus rapide. Pour déterminer ce chemin, elle tient compte des obstacles, des terrains difficiles et des figurines amies mais pas des autres figurines. Une créature s'arrête toujours quand elle entre en contact avec un ennemi. Déplacez toujours les créatures dans un ordre tel qu'elles ne se gênent pas entre elles pour se déplacer (généralement en commençant par celle qui est la plus proche de l'objectif donc).

Actions.

Une créature ne renonce jamais ni à son mouvement, ni à ses attaques. Elle se déplace donc toujours de son Mouvement de base, attaque toujours avec sa Puissance de base et ne peut jamais se mettre en alerte.

Règles spéciales des parties de Hordes.

Les parties de Hordes font souvent appel aux règles spéciales décrites ci-dessous.

Chacun pour soi.

Lors d'une partie en solo ou en coopération contre la Horde, les figurines jouées par le(s) joueur(s) sont gérées individuellement. Ce qui veut dire que chacune d'entre elles est représentée par une carte spécifique dans la pioche et qu'elle doit donc être activée lorsque celle-ci est piochée (elle peut bien sûr être gardée en réserve).

Pour compenser ce manque de flexibilité, les personnages disposent d'une nouvelle possibilité de « Quitte ou double ! » : « A toi de jouer ! ».

Ce « Quitte ou double ! » ne demande pas de dépense de PDH contrairement aux autres. Il s'utilise au moment où la carte du personnage est retournée, avant toute autre action.

Pari perdu : le personnage perd toute son activation.

Pari gagné : le personnage désigne l'un de ses compagnons qui n'a pas encore été activé ce tour. Celui-ci peut alors immédiatement s'activer s'il le souhaite (s'il le refuse, le pari est perdu). Quand la carte de ce personnage sera retournée plus tard dans le tour, elle activera le personnage qui lui avait cédé son tour.

Renforts (auto ou X+).

Dans la plupart des cas, les Hordes sont constituées d'une quantité quasi-illimitée de créatures.

Ce qui veut dire que quand l'une d'entre elles meure, elle ne tarde pas à être remplacée.

Quand les règles de renforts s'appliquent, toute créature éliminée rejoint immédiatement la réserve. Cette réserve peut également contenir des créatures dès le début de la partie ce qui sera indiqué dans le scénario.

Les créatures de la réserve peuvent revenir en jeu lorsque le premier Joker du tour est tiré. Si la règle précise « auto », toutes les créatures de la réserve reviennent automatiquement en jeu. Si une mention « X+ » est précisée, il faut lancer un dé pour chaque créature de la réserve. La créature revient en jeu si le résultat du dé est supérieur ou égal à X.

Par défaut, les créatures reviennent en jeu sur un point du bord de table déterminé aléatoirement en lançant un dé de dispersion depuis le centre de la table. Les créatures qui viennent de rentrer en jeu ne peuvent pas agir ce tour.

Le scénario peut bien sûr modifier ces paramètres (arrivée depuis un point particulier de la table, créatures agissant immédiatement...)