

# RÉSUMÉ DE LA PHASE DE COMBAT

## A-DÉTERMINER LA CIBLE

- ▶ Objectif non contrôlé ▶ Objectif contrôlé par la bande du joueur
- ▶ Combattant ciblé par les conditions de victoire ▶ Leader ennemi
- ▶ Combattant ennemi non activé ▶ Combattant ennemi activé

## B-DÉTERMINER LE COMBATTANT ACTIF

- ▶ Combattant engagé ▶ Combattant le plus proche de la cible.  
(par ordre décroissant de blessures, puis de valeur en points)

## C-ACTIVER LE COMBATTANT ACTIF

- Exécutez cette séquence pour chaque action du combattant actif.
- Dès que le combattant actif réalise une action aller directement à 7-Fin de séquence.

### 1-Aptitude

Ignorez cette section si le combattant actif a déjà joué une aptitude ce round de bataille. Le combattant actif joue l'aptitude qui lui est éligible avec le plus d'icônes et la valeur la plus élevée.

### 2-Défense d'objectif

Si le combattant actif est à 3" ou moins d'un objectif suivez les instructions suivantes en **arrêtant tout déplacement** du combattant actif dans un rayon de 3" de cet objectif.

### 3-Engagé en combat

- ▶ Si la cible est à Portée d'attaque, action d'ATTAQUE sur la cible.
- ▶ Si la cible est à Portée menaçante, action de DÉSANGAGEMENT vers la cible **si possible**.
  - ▶ Sinon, action d'ATTAQUE sur un combattant ennemi.

### 4-Portée d'attaque

Si un combattant ennemi est à Portée d'attaque, action d'ATTAQUE.

### 5-Portée menaçante

Si un combattant ennemi est à Portée menaçante, action de MOUVEMENT qui s'arrête dès que le combattant actif rentre à portée d'attaque d'une de ses armes.

### 6-En approche

Action de MOUVEMENT vers la cible de la distance maximale.

### 7-Fin de séquence

Déterminez à nouveau la cible(A).

Puis suivez à nouveau la section Activer le combattant actif (C) pour toute action restante.

# WARCRY

## PIÈGES DU DESTIN

Ce mode solo pour WarCry est une variante **non-officielle** qui a vu le jour sur le forum Colorfulminis.

Avec ces règles, le joueur solitaire de WarCry pourra jouer seul contre le jeu, sans détériorer la richesse de l'expérience, et avec un niveau de difficulté intéressant.

Pour cela, le mode permet à la bande gérée automatiquement d'accéder aux aptitudes, de défendre les objectifs et de cibler stratégiquement des combattants selon la configuration de chaque bataille.

Nous avons veillé néanmoins à rendre ces règles aussi simples et fluides que possible afin de ne pas perturber l'esprit du joueur, concentré sur sa propre bande.

Toute remarque ou retour sur ces règles sont bienvenus, sur [colorfulminis.com/contact](http://colorfulminis.com/contact).

## MISE EN PLACE

### CONSTITUTION DE LA BANDE ADVERSE

Le joueur choisit une bande contre laquelle il veut jouer (dénommée « la bande adverse » dans ce document) et un niveau de difficulté pour la bataille.

Il la compose ensuite selon les règles habituelles. La valeur maximum de la bande adverse dépend du niveau de difficulté choisi.

FACILE	ÉQUILIBRÉ	DIFFICILE
1000 points	1150 points	1250 points

La partie se joue selon les règles standard, à l'exception du fait que le joueur active la bande adverse selon les règles qui suivent.

### CONSTITUTION DES GROUPES

Le joueur compose les groupes de sa bande normalement, et suit les instructions suivantes pour constituer les groupes de la bande adverse.

Le joueur choisit 3 figurines et les place en ligne. Ces figurines sont les premières des groupes en constitution.

Pour chaque figurine restante, il lance 1D6 :

- 1-2 : la figurine va avec le premier groupe (à gauche)
- 3-4 : la figurine va avec le second groupe (au milieu)
- 5-6 : la figurine va avec le groupe qui comprend le moins de figurines

Si un groupe contient plus de la moitié des combattants de la bande, l'excédant est affecté au groupe avec le moins de combattants (tirez au dé en cas d'égalité).

Lorsque toutes les figurines sont affectées, le **groupe le plus important est le Bouclier**. Il est mis de côté. Le groupe restant à gauche est la Dague. Le groupe restant à droite est le Marteau.

### CARTES DÉPLOIEMENT ET VICTOIRE

La bande du joueur utilise toujours les points de déploiement bleus, la bande adverse les rouges.

**Le joueur joue toujours le défenseur** et la bande adverse l'attaquant.

## PHASE DES HEROS

### JETS D'INITIATIVE

Le joueur lance ses dés d'initiative et obtient son joker normalement. Il constitue ses dés d'aptitude et ses simples **avant de passer au jet d'initiative de la bande adverse**.

Les 6 dés d'initiative sont alors lancés pour la bande adverse.

Le dé Joker du round est immédiatement utilisé pour (par ordre de possibilité) :

- Augmenter un triple en quad
- Augmenter un double en triple
- Augmenter un simple en double

*Le joker n'est jamais conservé d'un tour sur l'autre pour la bande adverse.*

Les dés d'aptitudes obtenus sont mis de côté pour les deux bandes, et la bande avec le plus de simples prend l'initiative et active le premier combattant durant la phase de combat.



## PHASE DE COMBAT

Le joueur active ses combattants selon les règles standard. Lorsque c'est au tour de la bande adverse de jouer, il suit les règles de cette section.

- **La bande du joueur désigne la bande contrôlée par le joueur.**
- **Combattant ennemi** désigne un combattant appartenant à la bande du joueur.
- **Combattant engagé** désigne un combattant à 1" ou moins d'au moins un combattant ennemi.
- **Combattant ami** désigne un combattant de la bande adverse.
- **Le plus proche de la bande** signifie le plus proche d'au moins un des combattants de la bande. En cas d'égalité, choisir le plus proche d'au moins deux combattants de la bande.

### A-DÉTERMINER LA CIBLE

Avant d'activer un combattant de la bande adverse, le joueur détermine sa cible selon la liste suivante (par ordre de priorité) :

- Objectif non contrôlé
- Objectif contrôlé par la bande du joueur
- Combattant ciblé par les conditions de victoire
- Leader ennemi
- Combattant ennemi non activé
- Combattant ennemi activé

*Si plusieurs cibles du même type existent, choisir celle la plus proche de la bande adverse.*

### B-DÉTERMINER LE COMBATTANT ACTIF

Déterminer le combattant actif selon la liste suivante (par ordre de priorité), parmi les combattants de la bande adverse **non activés ce round** :

- Combattant engagé (par ordre décroissant de blessures, puis de valeur en points)
- Combattant le plus proche de la cible (par ordre décroissant de blessures, puis de valeur en points).

### C-ACTIVER LE COMBATTANT ACTIF

- **Portée d'attaque** signifie être à une distance inférieure ou égale de la portée d'au moins une des armes du combattant actif.
- **Portée menaçante** signifie être à une distance inférieure ou égale à la somme du MOUVEMENT et de la portée la plus grande des armes du combattant actif.
- Le combattant actif se déplace toujours par le **chemin le plus court vers son objectif en contournant les terrains fatals**. Il escalade les éventuels terrains sur son chemin et saute pour descendre des plateformes.
- Chaque fois que le terme « **un combattant ennemi** » est mentionné, choisir en priorité la cible (si la cible est un combattant ennemi) ou sinon le combattant ennemi avec le **plus de blessures**, par ordre décroissant de valeur en points.

**Exécutez la séquence suivante pour chaque action du combattant actif.**

**Dès que le combattant actif réalise une action, aller directement à la sous-section 7-Fin de séquence.**

#### 1-Aptitude

Ignorez cette section si le combattant actif a déjà joué une aptitude ce round de bataille.

Le combattant actif joue l'aptitude qui lui est éligible avec le plus d'icônes et la valeur la plus élevée, du moment que l'aptitude produit un effet non-nul et que les conditions le permettent. L'aptitude est jouée contre un combattant ennemi si cette aptitude doit cibler un combattant.

#### 2-Défense d'objectif

Si le combattant actif est à 3" ou moins d'un objectif, et qu'aucun combattant ami n'est à 3" ou moins de cet objectif, suivez les instructions suivantes en **arrêtant tout déplacement** du combattant actif dans un rayon de 3" de cet objectif.

#### 3-Engagé en combat

Si le combattant actif est engagé, décider de l'action en suivant les instructions suivantes :

- Si la cible est à Portée d'attaque, il fait une action d'ATTAQUE sur la cible.
- Si la cible est à Portée menaçante, il fait une action de DESENGAGEMENT vers la cible si possible.
- Sinon, il fait une action d'ATTAQUE sur un combattant ennemi.

#### 4-Portée d'attaque

Si un combattant ennemi est à Portée d'attaque, le combattant actif fait une action d'ATTAQUE sur un combattant ennemi.

#### 5-Portée menaçante

Si un combattant ennemi est à Portée menaçante, le combattant actif fait une action de MOUVEMENT vers un combattant ennemi, et **s'arrête dès qu'il rentre à portée d'attaque** d'une de ses armes.

#### 6-En approche

Dans tous les autres cas, le combattant actif fait une action de MOUVEMENT vers la cible de sa distance maximale.

#### 7-Fin de séquence

**Déterminez à nouveau la cible (A)** qui peut avoir changé après l'exécution de l'action en cours.

Puis suivez à nouveau cette section Activer le combattant actif (C) **pour toute action restante du combattant**.

Crédits :

Auteur : Alexis Sukrieh  
Édition : Zag (insta @zageric)  
<https://colorfulminis.com/>