



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Introduction : Version 0.9

Warbound est l'aboutissement du rêve d'une seule personne, bientôt rejointe par une petite équipe d'artistes, d'artisans et de volontaires. Le PDF que vous avez devant les yeux est le résultat de plus de trois ans de développement, d'acharnement et de passion. Nous n'avons jamais été aussi proches de pouvoir réaliser une version 1 de notre livre de règles et pouvons d'ores et déjà regarder fièrement en arrière pour admirer le chemin parcouru depuis la production d'une unique figurine jusqu'à l'élaboration d'une gamme bien fournie et grandissante ainsi que d'un jeu abouti qui, nous l'espérons, vous amusera pour de nombreuses parties.

Warbound est un jeu compétitif compact. Simple à appréhender mais difficile à maîtriser. De notre système de règles à notre univers, en passant par la qualité de nos figurines, nous essayons de ne rien faire à moitié !

Toute notre équipe vous remercie pour l'intérêt que vous portez à Warbound. Votre soutien est le moteur essentiel à notre motivation.

L'univers de Warbound

Notre jeu prend place sur la planète Home, dans un univers post-cyberpunk.

Après avoir suivi une évolution technologique exponentielle et franchi de nombreuses barrières éthiques, le genre humain a finalement épuisé la majorité des ressources que la planète avait à lui offrir. Trahis par leur caste dirigeante et acculés par l'effondrement de leur environnement, l'humanité a mis en place des solutions drastiques pour survivre. De l'indépendance de ses I.A. à la modification de son propre génôme, l'Homme est poussé dans ses derniers retranchements.

Dans Warbound, vous incarnez les leaders d'un petit groupe d'individus qui tentent de tirer leur épingle du jeu dans un environnement dramatiquement dangereux. Les ressources se font rares, les alliances sont fragiles. Il ne tient qu'à vous de raconter l'histoire de votre Warband : mettez en scène une lumière d'espoir dans un monde au bord du gouffre ou ajoutez une pincée supplémentaire de chaos et de destruction.

Création d'un deck

Pour jouer à Warbound, il ne vous est pas nécessaire de calculer de listes d'armée. Ce jeu s'articule autour d'un système de deck. Avant la partie, vous pouvez créer et modifier celui-ci comme bon vous semble. À vous d'établir le deck qui vous convient le mieux.

Règles de création de deck

Nombre de cartes : Chaque deck est composé d'un nombre de cartes déterminé par le format de jeu. Actuellement les formats existants vous permettent d'assembler un deck de 8 cartes (format **Exploration**) ou de 14 cartes (format **Affrontement**). Celles-ci peuvent être choisies parmi l'ensemble de la collection disponible pour composer votre Warband. C'est exact, vous n'êtes absolument pas limité à une seule faction !

Cartes uniques : Sauf mention contraire, il est interdit d'avoir plusieurs cartes portant le même nom au sein d'un deck. (il se peut que nous produisions le même Personnage en changeant son genre. La variation de genre d'un même nom reste le même nom. Vous ne pouvez donc pas mettre dans votre deck, par exemple, une Jammeuse et un Jammeur... bandes de petits malins !)

Types de cartes : Il existe plusieurs types de cartes, dont voici la description :

Cartes Personnage : Les cartes Personnage représentent vos troupes. Chaque carte Personnage vous octroie une figurine pour votre Warband.

Cartes Leader : Les cartes Leader représentent les éminences grises dirigeant vos Warbands. Elles ne sont pas représentées par des figurines mais sont le moyen de générer des jetons *Ordre* (nécessaires pour activer vos Personnages).

- Pour le format Affrontement, chaque deck **DOIT** contenir 2 cartes Leader différentes. Ni plus, ni moins.
- Pour le format Exploration, un deck doit contenir une seule carte de Leader.

Cartes Amélioration : Il existe trois types de cartes Amélioration décrites ci-dessous. Au format Exploration, votre deck doit comprendre au moins 2 cartes Amélioration.

Cartes Équipement : Les cartes Équipement sont des améliorations que vous pouvez attacher à vos Personnages. Les cartes Équipement sont des améliorations très puissantes ou très utiles. Chaque Personnage ne peut recevoir qu'une seule carte Équipement.



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Cartes Formation : Une carte Formation vous permet d'ajouter une figurine supplémentaire pour un Personnage choisi. Les deux figurines se déplacent alors en Formation. Comme pour les cartes Équipement, vous pouvez attacher une carte Formation à une carte Personnage. Chaque carte Personnage ne peut recevoir qu'une seule carte Formation (vous ne pouvez donc pas avoir plus de deux figurines du même type au sein d'une même Warband).

La carte Formation est la seule carte qui peut être présente en plusieurs exemplaires dans votre deck.

Cartes Vocation : Les cartes Vocation sont des améliorations que vous pouvez attacher à vos cartes Leaders et qui, généralement, apportent des bonus synergiques à vos troupes. Communément plus faibles que les Équipements, les Vocations ont l'avantage d'octroyer un bonus à un plus grand nombre de Personnages. Chaque carte Leader ne peut recevoir qu'une seule carte Vocation.

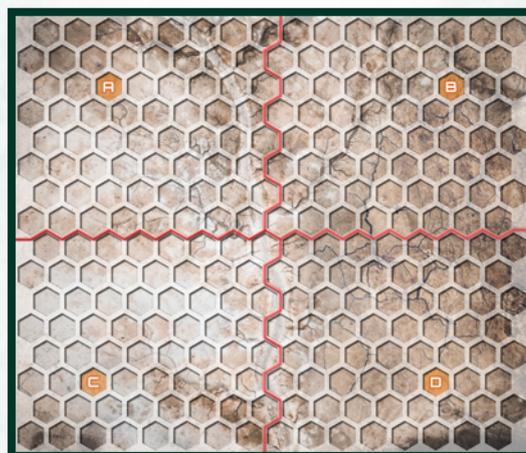
Le système de deck de Warbound vous permet d'adapter votre Warband à votre type de jeu. Il vous faudra équilibrer au mieux vos cartes pour être efficace sur le champ de bataille : sélectionner uniquement des Personnages très forts peut être tentant, mais vous manquerez certainement de jetons *Ordre* pour les activer. Si vous aimez les forces élite, inclure plus de cartes Amélioration réduira votre nombre de Personnages mais ceux-ci seront bien plus efficaces.

Quelques modifications dans un deck peuvent radicalement changer le gameplay de votre Warband, facilitant l'exploration de plusieurs aspects du jeu sans devoir acheter beaucoup de figurines !

Matériel de jeu

Plateau de jeu

Warbound se joue sur un plateau de jeu à cases. Celui-ci est formé de plusieurs planches formant chacune une grille de 8 hexagones sur 8 hexagones. Le Plateau du format Affrontement utilise 4 planches tandis que le format Exploration en utilise 2.



Un plateau d'Affrontement



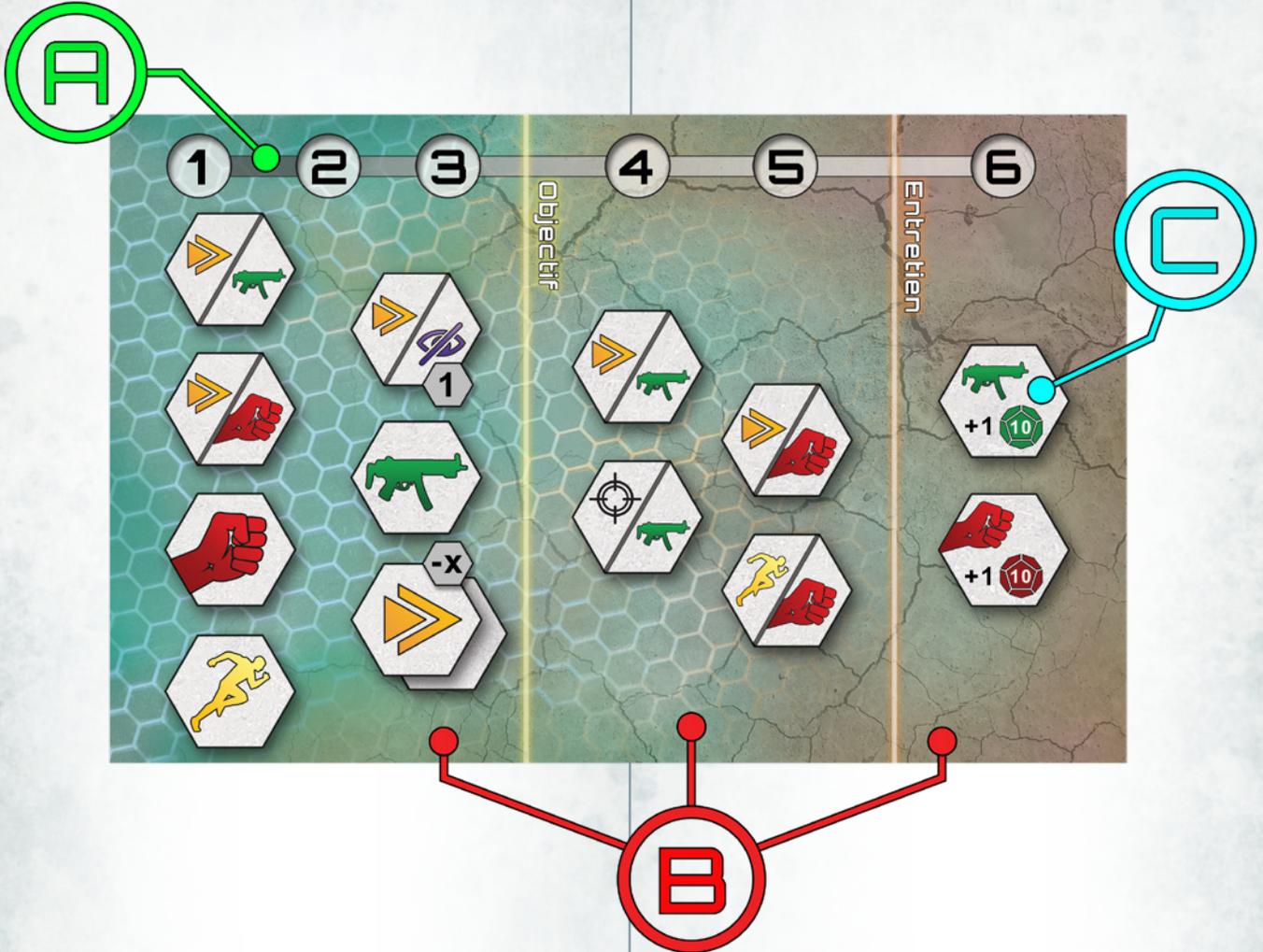
Un plateau d'Exploration

Sur Chacune de ces planches se trouve une **case de départ**, située à l'intersection de la 3^e colonne et de la 3^e rangée en partant du coin fermé de la planche.

Les dés Warbound

Pour pouvoir jouer, vous aurez également besoin de dés spécifiques à Warbound. Il s'agit de dés à 12 faces ne possédant que 10 valeurs. En effet, les faces comprenant un 5 et un 10 sont présentes deux fois sur le dé. Vous pouvez télécharger gratuitement un fichier STL pour imprimer ce dé sur notre site web mais vous pouvez également utiliser des D12 classique est considérer le 11 comme un 5 et le 12 comme un 10 (n'hésitez pas à placer une étiquette par dessus).

Le Tableau d'Actions



Le Tableau d'Actions est le cœur du système de jeu de Warbound. Il permet, lorsque vous activez un Personnage, de choisir l'Action qu'il effectue. Ce Tableau est commun aux deux joueurs : lorsque vous utilisez une case Action, celle-ci ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin du tour (ni par vous, ni par votre adversaire). Il est donc possible de contrer le joueur adverse en utilisant certaines cases qui lui seraient très profitables.

Il existe actuellement deux Tableaux d'Actions différents (utilisés pour nos deux formats de jeu). Analysons, ci-dessus, le Tableau d'Action du format Affrontement :

(A) Ligne du temps : En haut du Tableau se trouve la ligne du temps qui facilite le décompte des tours. Comme vous pouvez le remarquer, au format Affrontement, une partie de Warbound se déroule en six tours.

(B) Périodes : Ce Tableau est divisé en trois parties distinctes. La première Période est composée de trois tours tandis que les deux Périodes suivantes comptent respectivement deux et un seul tour. Lorsque vous activez vos Personnages, vous ne pouvez sélectionner que des cases Actions de la Période en cours ou d'une Période précédente.

Au fur et à mesure de la partie, vous aurez donc l'occasion d'effectuer de nouvelles Actions. (Note : le Tableau d'Action du format Exploration ne comporte que 2 Périodes)

Notez que le passage de la première à la deuxième Périodes s'accompagne de la mention "Objectif". À ce moment, au format Affrontement, les joueurs tirent au hasard un second Scénario (voir page 9).

L'Entretien : La règle d'Entretien est prévue pour des milieux très compétitifs : Nous vous conseillons d'ignorer cette règle si vous n'avez pas un grand nombre de parties à votre actif.

En début de partie, placez un marqueur Entretien sur chacune de vos cartes Personnage. La première fois que vous activez un Personnage, retirez le marqueur Entretien de sa carte.

À la fin de la phase de dégagement du tour 5, pour chaque marqueur Entretien encore en possession de l'un de vos Personnages, perdez 1 Point de Victoire (minimum 0).

WARBAND

a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

(C) Cases Action : Le Tableau d'Actions est rempli de cases hexagonales. Celles-ci vous indiquent les Actions disponibles. Lorsque vous activez un Personnage, prenez simplement les jetons *Ordre* nécessaires (indiqués par son coût d'activation) dans votre réserve de jetons *Ordre* et placez-les sur une case Action libre. Celle-ci ne pourra plus être utilisée (ni par vous, ni par votre adversaire) jusqu'à la fin du tour.

Vous ne pouvez pas sélectionner une case Action non valable pour le Personnage activé. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser l'Action Tirer avec un Personnage qui ne possède pas de caractéristique de Précision, ni utiliser l'Action Attaquer avec un Personnage n'ayant pas de cible valide.

Cases Action composées : Certaines cases Action sont composées de plusieurs pictogrammes. Celles-ci permettent d'effectuer deux Actions avec le Personnage actif

Vous pouvez utiliser ces Actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également n'utiliser qu'une seule d'entre elles.



Cette case composée vous autorise à effectuer un mouvement et à tirer. Vous pouvez tout à fait décider de tirer et ensuite de bouger ou même de n'utiliser que l'une des deux Actions.



Mouvement : Cette case est utilisée pour déplacer votre Personnage. Vous pouvez alors le déplacer, au maximum, d'un nombre de cases égal à sa valeur de **vitesse**.

Un mouvement ne peut jamais être scindé (vous ne pouvez donc pas utiliser une compétence active ou une autre action au milieu de votre déplacement. uniquement avant ou après).

Action multiple : Sur le Tableau du format Affrontement, la case Action de Mouvement présente deux cases empilées l'une sur l'autre. Il s'agit d'une Action multiple. Cela signifie que vous pouvez activer simultanément jusqu'à deux Personnages, qui effectueront chacun l'Action Mouvement. Pour ce faire, vous devez payer la somme des coûts d'activation des deux Personnages ; vous pouvez ensuite effectuer les deux activations, l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix (vous devez par contre effectuer chaque activation au complet, avant de passer à la suivante).



Réduction du coût d'activation:

L'hexagone attaché à la case Action Mouvement indique que celle-ci octroie une réduction du coût d'activation : vous ne devez payer que les coûts colorés lorsque vous activez un ou plusieurs Personnages pour utiliser cette case Action. Ignorez tout coût incolore (même celui provenant d'une carte Formation !).



Courir : L'Action Courir autorise le Personnage à se déplacer, au maximum d'un nombre de cases égal à sa valeur de **vitesse** + sa valeur de **course**.



Attaquer : Cette case Action vous permet d'effectuer une attaque au corps à corps (voir page 13). Cette Action ne peut être réalisée que si le Personnage dispose d'une cible valide, c'est-à-dire si un Personnage adverse se trouve sur une case adjacente.

Dé d'attaque de mêlée supplémentaire :

L'Action Attaquer de la Période 3 vous octroie un dé d'attaque de mêlée supplémentaire. Vous pouvez donc lancer un dé supplémentaire (en plus de tout autre bonus) lorsqu'un Personnage effectue cette Action.



Tirer : Ce symbole vous permet d'utiliser une arme de tir. (Voir "Tirer", page 11).

Dé d'attaque à distance supplémentaire :

L'Action Tirer de la Période 3 vous octroie un dé d'attaque à distance supplémentaire. Vous pouvez donc lancer un dé supplémentaire (en plus de tout autre bonus) lorsqu'un Personnage effectue cette Action.



Se cacher : Lorsque vous utilisez cette Action, votre Personnage fait de son corps la plus petite cible possible : il obtient un jeton *Couvert* (voir page 10).



Temporisation : Un jeton *Ordre* est attaché à la case *Mouvement/Se cacher*. Cela indique qu'en utilisant cette Action, vous recevez un jeton *Ordre* de la couleur de votre choix au début de l'activation.



Viser : Lorsqu'un Personnage utilise cette Action (toujours en combinaison avec une Action Tirer), il effectue une attaque à distance plus précise (voir page 13).

WARBAND

a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Le deck

Comme vu précédemment (voir création de deck page 1), chaque joueur dispose d'un deck de cartes, assemblé préalablement et définissant la composition de sa Warband.

Cartes Personnage



Chaque carte Personnage ajoutée à votre deck vous permet de jouer une figurine de ce type de Personnage. Les informations contenues sur une carte Personnage vous permettront déjà de comprendre une grande partie des règles. Analysons donc l'une d'entre elles.

(A) Caractéristiques : Les différentes valeurs de caractéristiques indiquent l'efficacité d'un Personnage en fonction de l'Action utilisée.



Attaque : L'**attaque** indique le résultat à obtenir pour toucher un adversaire au corps à corps.



Vitesse : La **vitesse** indique le nombre maximum de cases pouvant être parcourues lorsque votre Personnage utilise une Action de Mouvement.



Course : Une valeur de **course** est également présente, sous la forme d'une valeur +X. Lorsqu'un Personnage utilise une Action Courir, il ajoute cette valeur à sa caractéristique de **vitesse**.



Précision : La caractéristique de **précision** indique le résultat à obtenir pour toucher un adversaire au tir. Deux valeurs sont présentes : en effet, le résultat à obtenir varie selon que vous prenez pour cible l'adversaire le plus proche ou non (on utilisera alors respectivement la première ou la deuxième valeur).

(B) Coût d'activation : Symbolisé par une série d'hexagones (les jetons *Ordre*), le coût d'activation indique la quantité et le type de jetons *Ordre* que vous devez dépenser pour activer un Personnage. Les jetons *Ordre* peuvent être incolores ou colorés. Un jeton incolore indique que n'importe quel jeton *Ordre* peut être utilisé tandis qu'un jeton coloré vous signifie la couleur de faction nécessaire. Pour rappel, les jetons *Ordre* sont générés par vos Leaders, veillez donc à sélectionner des Leaders et Personnages partageant la même faction.



*Dans cet exemple, deux jetons *Ordre* incolores et un jeton des Raiders doivent être payés à chaque fois que vous voulez activer le Personnage.*

(C) Compétences : Le cadre qui se trouve au centre de la carte regroupe les différentes compétences du Personnage. Une description est indiquée pour chaque compétence, vous expliquant exactement comment et quand utiliser la compétence. Certaines compétences vous apportent une règle passive (effective à tout moment) tandis que d'autres doivent être utilisées activement.



Compétence active : Ce symbole signifie qu'il s'agit d'une compétence active. Une compétence active ne peut être utilisée qu'une fois par activation, avant ou après une action effectuée (vous pouvez donc par exemple effectuer Mouvement-compétence-Tirer aussi bien que Tirer-Mouvement-compétence).

Sauf mention contraire, une compétence active ne peut pas être utilisée en dehors de l'activation du Personnage.

(D) Réserve de points de vie : Sur la partie inférieure de la fiche se trouve la réserve de points de vie de votre Personnage. À la fin de n'importe quelle activation, si un Personnage possède au moins autant de jetons dans cette réserve qu'il n'a de points de vie, il est retiré du jeu.

Notez bien que si le Personnage reçoit un jeton fatal au début de son activation, il peut donc tout de même finir son activation avant d'être retiré du jeu.

N'importe quel jeton placé dans la réserve de point de vie est comptabilisé pour déterminer la survie du personnage. La plupart du temps, il s'agira de jetons *Blessure*, mais d'autres type de jetons peuvent également y être placés (jetons *Poison*, *Sacré*,...)

(E) Réserve de points de moral : Sur la partie inférieure de la fiche se trouve la réserve de points de moral. Celle-ci indiquent la quantité de jetons que cette réserve peut contenir avant que le Personnage ne passe en *état de Panique*, comme décrit dans le chapitre dédié au moral (voir page 13).

Comme pour les points de vie, n'importe quel jeton placé dans la Réserve de points de moral est comptabilisé et un Personnage ne passe en *état de Panique* qu'à la fin de l'activation en cours.

(F) Réserve de points d'armure : La réserve de points d'armure partage la partie inférieure de la carte avec les autres ressources du Personnage. Lorsqu'il subit une touche, s'il possède un ou plusieurs points d'armure, ceux-ci lui permettent de tenter un jet d'armure pour sauver l'un de ses précieux points de vie. Notez que les points d'armure sont à usage unique : si un Personnage a obtenu autant de jetons dans cette réserve qu'il n'a de points d'armure, il ne peut plus tenter de jets d'armure.

(G) Équipement : Sur certaines cartes Personnage, un ou plusieurs pictogrammes d'Équipement est présent à gauche de la carte. Cela indique un type Équipement déjà possédé par le Personnage.

Vous ne pouvez pas attacher une carte Équipement à un Personnage possédant déjà un équipement du même type.

Dans l'exemple traité (page 5), le COPP possède déjà une arme de tir, incluse dans son profil. Vous ne pouvez donc attacher aucune carte Équipement de type arme de tir à ce Personnage.

WARBAND

a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Cartes Leader

Pour le format Affrontement, chaque Warband doit inclure deux cartes Leader dans son deck. Pour le format Exploration, un deck doit inclure une seule carte Leader.



(A) Chaque carte Leader possède un Effet de Leader à utiliser, généralement durant la phase de Leader.

(E) Sous l'Effet de Leader est indiquée la Génération d'Ordre. Il s'agit du nombre de jetons *Ordre* produits par le Leader durant les périodes 1/2/3 (de gauche à droite). La couleur des jetons *Ordre* ainsi obtenus est également indiquée (ici, il s'agit de jetons orange, de la faction des Raiders).



Exploration : Au dos de la carte Leader se trouve le profil Exploration du Leader. Cette face est utilisée à la place du recto pour les parties au format Exploration. Notez que comme le Tableau d'Action du format Exploration ne possède que 2 Périodes, le Leader ne possède que deux générations de jetons *Ordre* différentes.

Cartes Amélioration

Les cartes Personnage et Leader forment le cœur de votre deck : au format Affrontement, vous pouvez tout à fait composer une Warband opérationnelle avec ces seuls types de cartes. Cependant, afin de personnaliser votre deck, vous pouvez ajouter des cartes Amélioration à vos Leaders ou à vos Personnages. Quoi de plus réjouissant que d'équiper son Personnage préféré avec une arme dévastatrice ?

Sauf mention contraire, un Personnage ou un Leader ne peut disposer que d'une seule carte Amélioration du même type (un Personnage peut donc posséder une carte Équipement **et** une carte Formation, mais ne peut pas posséder deux cartes Équipement).

Un Deck au format Affrontement n'est pas obligé de contenir des cartes Amélioration. Un Deck pour le format Exploration doit en contenir au moins deux. Il existe trois types de cartes Amélioration :

Les cartes Équipement



Les cartes Équipement peuvent être attachées à une carte Personnage. Glissez-les simplement derrière la carte du Personnage équipé. Pour toute la durée de la partie, le Personnage dispose des effets décrits dans le cadre texte de la carte Équipement.

Notez que les cartes Équipement peuvent disposer d'un des trois pictogrammes de types Équipement.



Un Personnage ne peut pas équiper une carte Équipement dotée d'un pictogramme déjà présent sur sa carte Personnage. En outre, certaines cartes Équipement ne possèdent aucun de ces pictogrammes. Cela signifie donc que tous les Personnages peuvent équiper cette carte.

Les cartes Formation



Comme les cartes Équipement, les cartes Formation sont des cartes Amélioration s'attachant à une carte Personnage. Cela vous permet d'ajouter deux figurines du même Personnage à votre Warband. Ceux-ci forment alors une Formation pour toute la durée de la partie. Les règles complètes des Formations sont couvertes plus loin (voir Formation, page 14).

Les cartes Vocation



Enfin, les cartes Vocation sont le dernier type de cartes Amélioration que vous pouvez ajouter à votre deck. Contrairement aux Équipements et aux Formations, les cartes Vocation sont des améliorations qui s'attachent à une carte Leader. Vous obtenez alors l'effet décrit par le cadre texte de la carte (certains effets s'appliquent à tous les Personnages de votre Warband, d'autres se déclenchent sous certaines conditions).

Cartes spécifiques

Certaines cartes d'amélioration ne sont accessibles qu'à certaines factions. Ces cartes présentent le symbole de leur faction au centre du cadre texte de la carte (la carte Vocation du *vétéran*, ci-dessus, en est le parfait exemple).

- Une carte Vocation spécifique ne peut être attachée qu'à un Leader produisant des jetons *Ordre* de la faction indiquée.
- Une carte Équipement spécifique peut être attachée à n'importe quel Personnage de votre Warband, pour autant qu'au moins un de vos Leaders produise des jetons *Ordre* de la faction indiquée.

Cartes Référence

Chaque faction dispose d'une carte Référence. Sur celle-ci, vous retrouvez toutes les compétences communes spécifiques à cette faction. Afin d'économiser de la place sur vos cartes de personnages, certaines règles redondantes sont reprises sur cette carte plutôt que sur les cartes Personnage.



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Déroulement d'une partie

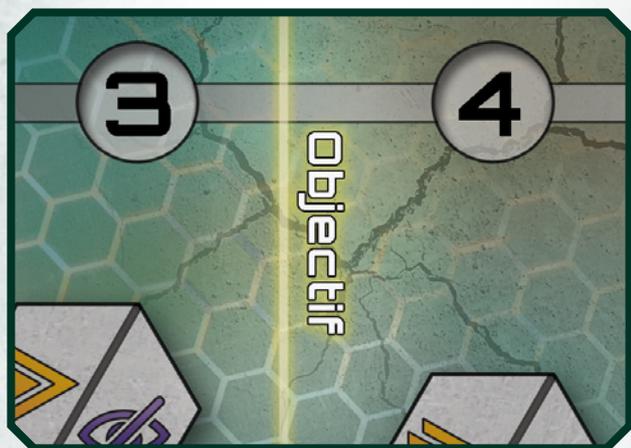
Objectifs

Les Objectifs de Warbound vous permettent de connaître la façon d'obtenir des Points de Victoire (et donc de remporter la partie).

Format Affrontement : Avant le déploiement, les joueurs choisissent (ou tirent au sort) l'un des **scénario communs**. Ce scénario décrit en détail comment vous déployer et comment obtenir des Points de Victoire. Notez que, comme son nom le laisse supposer, ce scénario dispose d'un objectif identique pour les deux joueurs.

À la fin de la Phase de Dégagement du tour 3, chaque joueur tire une **carte Objectif** et la révèle. Sur celle-ci se trouve un nouvel objectif. Chaque joueur obtient donc une nouvelle façon d'obtenir des Points de victoire.

Chaque joueurs débute alors le tour 4 avec un nouvel Objectif personnel (L'objectif commun débuté au tour 1 a cependant toujours cours).



Sur le Tableau d'Actions, l'indication "Objectif" vous informe lorsqu'il est temps de tirer les cartes Objectifs (une par joueur).

Format Exploration : Le format Exploration, idéal pour apprendre à jouer à Warbound ou pour une partie plus rapide, met en scène des Warbands plus petites sur une plus petite surface de jeu.

Pour une partie au format Exploration, vous aurez besoin du Tableau d'Actions d'Exploration, du scénario Exploration et du deck de Cartes Objectif. Ces trois ressources sont disponibles sur la page de téléchargement de notre site web : <https://indiewargame.com/downloads/>

Les règles de déploiement et les conditions de victoires sont décrites en détail dans le scénario Exploration.

Les Phases de jeu

Chaque tour de jeu est séparé en quatre Phases. Celles-ci vous permettent de gérer la partie le plus simplement possible :

La Phase de Leaders : Elle indique le début d'un tour. Durant celle-ci, chaque joueur reçoit le nombre de jetons *Ordre* indiqué par ses cartes Leader. Au format Affrontement, si vos deux Leaders n'appartiennent pas à la même faction, vous recevez des jetons de couleurs différentes.

À n'importe quel moment de la partie, un joueur peut toujours défausser deux jetons *Ordre* (de n'importe quelle(s) couleur(s)) pour obtenir un jeton *Ordre* de la couleur de son choix.

La plupart des capacités de Leader s'activent durant la Phase de Leaders. Elles s'effectuent après la génération des jetons *Ordre*. Le joueur possédant la Main (voir page 10) effectue **toutes** ses capacités de Leader, suivi par son adversaire.

La Phase d'Effets : Souvent très courte, elle permet de gérer toutes les règles spéciales qui peuvent se déclencher en début de tour. Celles-ci peuvent être obtenues via certaines cartes de votre deck ou via le scénario et sont toujours décrites comme se déroulant lors de la Phase d'Effets.

La Phase d'Effets se déroule comme tel :

- 1 Gestion des Effets.
- 2 Placement du Sablier (voir page 10).

La Phase d'Action : Moteur principal du jeu, cette Phase voit les joueurs activer alternativement leurs Personnages (en commençant par le joueur qui possède la Main). À cette fin, ils utilisent le Tableau d'Actions.

La Phase de Dégagement : La Phase de Dégagement conclut chaque tour de jeu. C'est à ce moment que le joueur possédant le sablier peut reprendre l'initiative (voir page 10). Ensuite, les joueurs retirent tous les jetons pouvant se trouver sur le Tableau d'Actions et avancent le marqueur *Temps* au tour suivant. Certains effets peuvent se dérouler lors de la Phase de Dégagement : cela sera toujours indiqué.

Si un joueur possède encore des jetons *Ordre* lors de la phase de Dégagement, il est autorisé à conserver au maximum 1 jeton *Ordre* pour le tour suivant. Tout jeton excédentaire doit être défaussé.



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Règles du jeu

Sauf indication contraire, un résultat de **[1]** sur un lancé de dé est toujours considéré comme un échec. Un résultat de **[10]** est quand à lui toujours considéré comme une réussite

Initiative : Les Marqueurs *Main* et *Sablier*

Au début de la partie, vous tirez au sort (voir Déploiement, page 9) pour déterminer qui obtient la *Main*. Ce joueur pourra activer un Personnage en premier. L'autre joueur reçoit le *Sablier*, qui lui permettra de tenter de prendre la *Main* à l'adversaire.

Le joueur qui possède le marqueur *Main* **au début de la Phase d'Action** active un Personnage en premier.

- Lors de chaque Phase d'Effets, le joueur qui possède le *Sablier* doit le placer sur une case Action de son choix.
- Lors de l'activation d'un Personnage, si un joueur sélectionne la case Action sur laquelle est posé le *Sablier*, il l'obtient.
- Enfin, lors de la phase de Dégagement, le joueur qui possède le *Sablier* peut l'échanger contre le marqueur *Main*. (Si le joueur possédait déjà la *Main*, il donne alors le *Sablier* à son adversaire et conserve la *Main*.)

Le joueur possédant la *Main* a donc toujours l'occasion de la conserver, mais il doit pour ce faire effectuer l'Action choisie par son adversaire.

Activer un Personnage

Dans Warbound, les joueurs activent leurs Personnages chacun à leur tour. Il s'agit donc d'un système d'activation alternée.

Pour activer un Personnage, un joueur doit dépenser suffisamment de jetons *Ordre* (générés par leurs cartes Leader) pour payer le coût d'activation indiqué par sa carte (voir page 6). Il place alors ces jetons sur la case Action désirée. Si des jetons *Ordre* (que ce soit les vôtres ou ceux de votre adversaire) se trouvent déjà sur une case Action, celle-ci ne peut être sélectionnée.

Dès que le joueur a ainsi activé un Personnage, il résout immédiatement l'Action.

Note : Vous devez payer le coût d'activation à chaque fois que vous activez le Personnage (et pas uniquement la première fois).

Activation supplémentaire : Vous pouvez activer un Personnage même s'il a déjà été activé durant le tour en cours. Cependant, si celui-ci possède une Réserve de points de moral, vous devez alors lui ajouter un jeton *Stress*.

Bouger un Personnage :

Lorsque vous utilisez une Action de Mouvement ➡ ou l'Action Courir 🏃, vous êtes amené à déplacer le Personnage activé sur le plateau de jeu. Il est également possible que certaines compétences ou certains Équipements vous permettent de déplacer un ou plusieurs Personnages. Pour ce faire, rien de plus simple : déplacer simplement le Personnage du nombre de cases désiré. Le nombre maximum de cases pouvant être parcourues lors d'un Mouvement (ou d'une Course) est égal à la valeur de **Vitesse** du Personnage (pouvant être augmentée de sa valeur de **course**). Vous êtes toujours autorisé à déplacer un Personnage de moins de cases que son maximum, mais devez au minimum parcourir une case.

Une case occupée par un Personnage (allié ou ennemi) ou un décors ne peut être traversée. Une case occupée par un marqueur (scénaristique ou autre) peut cependant être occupée/traversée.

Se cacher :

Lorsqu'un Personnage se cache, il obtient un jeton *Couvert* (placez-le à côté de la figurine ou sur sa carte Personnage). Celui-ci le rend plus difficile à toucher par un tireur.

Un Personnage ne peut posséder plus d'un jeton *Couvert*.

Un Personnage possédant un jeton *Couvert* est soumis aux règles suivantes :

- L'adversaire subit un malus de -1 pour toucher ce Personnage lors d'une attaque à distance.
- Face aux tirs, le Personnage ciblé n'obtient un jeton *Stress* que lorsque le jet pour toucher est réussi (voir page 12).

Notez que les jetons *Couvert* n'octroient aucun bonus au corps à corps.

Décors : Lorsqu'un Personnage se trouve sur une case adjacente à un élément de décors, utiliser la règle suivante à la place de celle décrite ci-dessus (les deux règles ne se cumulent donc pas !):

- Lorsque l'adversaire effectue une attaque à distance sur le personnage, il lance 1 dé supplémentaire et écarte le résultat le plus haut (avant toute relance).
- Face aux tirs, le Personnage ciblé n'obtient un jeton *Stress* que lorsque le jet pour toucher est réussi (voir page 12).

Notez que les Personnages n'obtiennent donc jamais passivement de jeton *Couvert*, même lorsqu'ils sont adjacents à une case occupée par un élément de décor. Ils ne peuvent en obtenir que via l'action *Se cacher*, une compétence, une carte Amélioration, etc.

WARBOND

a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Perte du jeton Couvert : Lorsqu'un Personnage est déplacé, qu'il lance un dé de mêlée ou de tir, s'il en possédait un, défaussez son jeton *Couvert* (vous perdez donc également le jeton *Couvert* lorsque vous déplacez le Personnage via un pouvoir de Leader, lorsque vous utilisez la compétence *Opportuniste*, etc.).

Tirer :

Lorsque votre Personnage utilise une Action Tirer, il peut effectuer un tir. Suivez les instructions ci-dessous.

1. Choix de la cible : Dans la plupart des cas, vous pouvez décider de tirer sur n'importe quel Personnage adverse en jeu.

Vous ne pouvez pas prendre pour cible un Personnage adverse si l'un de vos propres Personnages se trouve sur une case adjacente à celui-ci (sauf si vous possédez la compétence *Tir précis*).



Ici, le COPP ne peut pas prendre pour cible le Roh'na, car celui-ci se trouve sur une case adjacente à l'Analyste allié.

En aucun cas vous ne pouvez tirer si un Personnage adverse se trouve sur une case adjacente au tireur.



Dans cet exemple, le COPP ne peut pas tirer sur la Formation d'Oshi'goru, il a déjà bien trop à faire avec le Roh'na qui se trouve à côté de lui.

Si vous disposez de plusieurs dés de tir, tous doivent cibler le même Personnage.

2. Ligne de vue : Un Personnage peut tirer sur un autre Personnage tant que celui-ci n'est pas entièrement caché par un décor. Nous considérons que la figurine occupe l'espace formé par la case qu'il occupe. Utiliser un pointeur laser peut grandement faciliter la détermination de la ligne de vue.



Dans cet exemple, vous pouvez tracer une ligne entre l'hexagone occupé par le Splatter et celui occupé par l'Oshi'goru, il s'agit donc d'une cible valide. Le Splatter ne peut par contre pas faire feu sur le Roh'na, car la ligne tracée entre leurs cases respectives traverse un hexagone occupé par un décor bloquant.

Notez que la règle d'espace occupée par la figurine ne prend en compte que l'aspect en deux dimensions du jeu. Pour déterminer si un Personnage dépasse d'un décor (en hauteur), spécifiez avant la partie si un décors bloque la vue ou non. Si le décors est défini comme bloquant, alors la figurine ne peut être vue à travers celui-ci, peu importe la taille de la figurine.

Sur certains décors sont particulièrement imposant, il est possible que certaines cases du décors soient bloquantes tandis que d'autres non. Décidez avant la partie avec votre adversaire si vous voulez faire la distinction entre les différentes cases du décors ou considérer l'ensemble du décors comme bloquant/non bloquant.

Les autres figurines ne bloquent pas la vue entre un tireur et sa cible.

3. Cible la plus proche : Lorsqu'un Personnage effectue un tir, déterminez quel est le Personnage adverse le plus proche. Peu importe si celui-ci est visible ou non, engagé ou non.



Dans le cas présent, le Personnage le plus proche du COPP est le Roh'na, même s'il ne peut pas voir celui-ci.

Si plusieurs Personnages adverses sont situés à un même nombre de cases du tireur, ils sont tous considérés comme étant les plus proches



Ici, le Roh'na et le Joueur d'Ork'edo se trouvent tous les deux à égale distance de la Formation de COPP. Ils sont donc tous deux considérés comme étant la cible la plus proche.

4. Jet pour toucher : Sauf indication contraire, lancez un seul dé (certaines améliorations, Actions ou compétences vous permettent de lancer des dés supplémentaires ; réalisez alors tous les lancers en même temps).

Pour toucher votre cible, il suffit d'obtenir le résultat indiqué par votre caractéristique de **précision**. Certains bonus ou malus peuvent être appliqués (si vous êtes en Formation ou si l'adversaire possède un jeton *Couvert* par exemple).

Si vous faites feu sur la cible la plus proche, vous devez utiliser la première valeur de **précision** : la **courte portée** (généralement plus simple à obtenir). Si vous visez n'importe quel autre Personnage, utilisez la deuxième valeur de **précision** : la **longue portée**.

Notez que certains Personnages ne possèdent pas de valeur de longue portée. Cela indique que votre Personnage ne peut faire feu que sur la cible la plus proche (si celle-ci ne peut être prise pour cible, il est sans doute nécessaire de déplacer votre Personnage vers une meilleure position).

5. Stress : Dans Warbound, que votre tir touche ou manque sa cible, cela augmente le stress du Personnage adverse (entendre des balles siffler à ses oreilles ou rebondir sur son armure reste une expérience pour le moins stressante).

Le personnage adverse ciblé ajoute un jeton *Stress* à sa Réserve de points de moral pour chaque dé d'attaque à distance lancé, exceptés les [1] naturels, avant de passer à la suite.

Exemple : Un Personnage dispose de trois dés de tir et doit obtenir un résultat de 7+ pour toucher. Il obtient les résultats 1, 4 et 8. L'adversaire doit donc ajouter deux jetons *Stress* malgré qu'un seul dé soit une réussite. Seul le [1] naturel ne donne pas lieu à l'ajout d'un jeton *Stress*.

Rappel : Si le Personnage adverse possède un jeton *Couvert*, seuls les tirs ayant touché ajoutent un jeton *Stress* à la Réserve de points de moral du Personnage.

6. Dégâts et Blessures : Pour chaque touche réussie, le Personnage ciblé subit un dégât. C'est aussi simple que cela, pas de jet à réaliser pour blesser !

- Si le Personnage ne possède pas d'armure, il ajoute un jeton *Blessure* à sa réserve de points de vie pour chaque dégât ainsi encaissé.
- Si le Personnage possède au moins un point d'armure, effectuez le jet d'armure avant d'ajouter le ou les jetons *Blessure* éventuels (voir point 7. Jet d'armure).

Le terme **dégât** est employé pour désigner toute touche réussie, avant tout jet d'armure, d'esquive ou de parade. Si une règle indique un "dégât" cela signifie qu'un jet d'armure, d'esquive ou de parade est autorisé. Si une règle indique "ajoutez un jeton *Blessure* à la réserve de points de vie du Personnage", cela signifie qu'aucun jet d'armure, d'esquive ou de parade n'est alors permis.

Utilisez l'aide de jeu "pile des blessures" pour vous familiariser avec cette nuance.

7. Jet d'armure : Il est possible que le Personnage subissant des dégâts dispose d'un ou plusieurs points d'armure. Si c'est le cas, il jette alors un dé pour chaque dégât subi. Si un résultat est égal ou supérieur à sa valeur d'armure, il évite alors la blessure et ajoute un jeton *Break* à sa réserve de points d'armure (à la place de recevoir un jeton *Blessure*).



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Notez que si un Personnage dispose d'autant de jetons *Break* dans sa réserve que de points d'armure, il est considéré comme ne possédant aucune armure ! Lors d'un tir multiple, même si vous obtenez plusieurs fois le score requis, vous ne pouvez donc prémunir qu'un nombre de blessures égal au nombre de points d'armure possédés au début du tir.

Exemple : Un Personnage subit trois touches. Après avoir reçu trois jetons Stress il tente ses jets d'armure. Il possède un point d'armure à 6+. Le joueur obtient les résultats 6, 7 et 10. Les trois jets sont réussis, mais le Personnage ajoute tout de même deux jetons Blessure et un jeton Break à sa carte Personnage, car son unique point d'armure ne peut prémunir qu'une blessure.



Viser : Certaines Actions (toujours combinées avec une Action Tirer) vous permettent de viser avant de tirer. Lorsque vous visez, lancez 1 dé supplémentaire et écarterez le résultat le plus bas (avant toute relance).

(Notez que si le Personnage effectue d'autres tirs au cours de la même activation, ceux-ci n'obtiennent pas cet effet.)

Attaquer :

Si vous occupez une case adjacente à une case occupée par une figurine adverse, vous pouvez porter une attaque au corps à corps. Comme pour le tir, il est possible que certaines Actions ou compétences vous permettent de lancer plusieurs dés d'attaque. Réalisez-les alors tous en même temps.

1. Choix de la cible : Sauf si une compétence vous permet d'atteindre une cible plus éloignée, vous ne pouvez attaquer qu'un Personnage adverse situé sur une case adjacente.

Comme pour le tir, si vous disposez de plusieurs dés d'attaque, ils doivent tous cibler le même Personnage.

2. Toucher et Blessier : La suite de l'attaque se déroule exactement comme un tir :

- Utilisez votre valeur d'**attaque** pour déterminer la difficulté du jet pour toucher.
- Ajoutez un jeton *Stress* à la Réserve de points de moral de l'adversaire pour chaque résultat obtenu n'étant pas un [1] naturel.
- L'adversaire utilise ensuite, s'il en a, ses points d'armure pour éviter d'être blessé.
- Chaque dégât non protégé ajoute alors un jeton *Blessure* à la réserve de Points de vie du Personnage ciblé tandis que chaque jet d'armure réussi ajoute un jeton *Break* à sa réserve de Points d'Armure.

Mort d'un Personnage : À la fin de n'importe quelle activation, si un Personnage dispose d'au moins autant de jetons dans sa Réserve de point de Vie qu'il n'a de points de vie, retirez ce Personnage du jeu.

(Notez que cela signifie que si vous recevez une blessure fatale au cours de votre propre activation, vous pouvez terminer votre activation avant de retirer le Personnage du jeu.)

Moral

La Panique : Le système de moral de Warbound est extrêmement simple mais a un grand impact sur le jeu. Chaque carte Personnage dispose d'un verso, qui explique comment le Personnage se comporte lorsque ses nerfs lâchent.

À la fin de n'importe quelle activation, si un Personnage dispose d'au moins autant de jetons dans sa Réserve de points de moral qu'il n'a de points de moral, il passe en *état de Panique*. Retournez alors sa carte Personnage. Tout jeton qui se trouvait dans sa Réserve de points de moral est alors défaussé. Les autres jetons sont conservés.

Une carte n'est retournée qu'en fin d'activation, il est donc possible qu'un Personnage puisse effectuer une dernière Action sous son profil normal avant de passer en état de Panique (s'il effectue une activation supplémentaire par exemple, voir page 10).

Le Personnage est généralement moins efficace en *état de Panique*. N'importe quelle partie de sa fiche peut se voir modifiée : ses caractéristiques, ses compétences, etc. La plupart du temps, le coût d'activation du Personnage est également généralement augmenté.

Certains personnages ne possèdent pas de Réserve de Points de Moral (C'est le cas pour les personnages étant déjà en état de Panique par exemple). Ceux-ci ne peuvent donc recevoir de jetons dans cette réserve. Le Personnage peut donc effectuer certains effets (comme l'activation supplémentaire, voir page 10) sans contrepartie.

Certains effets nécessitent l'ajout de jeton dans la Réserve de points de moral pour prendre effet (il sera alors écrit "si vous faites ainsi..." à la suite de l'obtention de jetons *Stress* ou autre). Ces effets seront alors interdits aux personnages sans Réserve de points de moral (Vous ne pouvez par exemple pas déplacer un personnage en *état de Panique* avec la compétence *Ki'haï* du Joueur d'Orkedo).

Formations

Comme nous l'avons vu dans la composition de deck, une carte Formation peut être attachée à une carte Personnage. Si cela est le cas, une deuxième figurine est alors utilisée. Les deux figurines doivent être déployées en même temps, sur deux cases adjacentes et doivent rester adjacentes tout au long de la partie. Ces figurines partagent la même carte Personnage. Une règle s'appliquant à un Personnage s'applique donc également pour une Formation.

Activer une Formation : Une Formation est activée comme un seul Personnage et choisit donc une même case Action.

Coût d'activation : Une carte Formation indique un coût d'entretien de **1**. Cela signifie que lorsque vous activez une Formation, vous devez payer un jeton *Ordre* supplémentaire (de la couleur de votre choix).

Bonus de Formation : Comme indiqué par la carte Formation, celle-ci obtient un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher (au tir comme au corps à corps).

Déplacer une Formation : Lorsque vous déplacez une Formation, déplacez chaque figurine indépendamment. Elles doivent cependant terminer leurs mouvements sur des cases adjacentes.



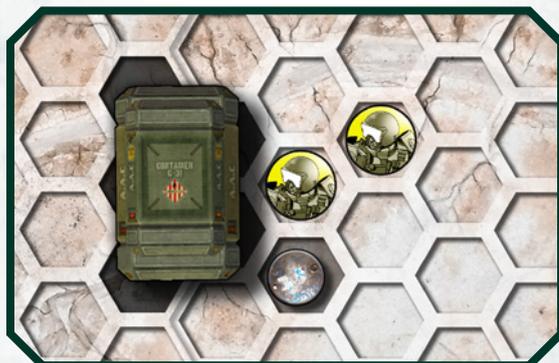
Dans cet exemple, la Formation d'Oshi'goru décide de contourner l'obstacle de part et d'autre. Chaque figurine emprunte un chemin qui lui est propre. L'un des Oshi'goru ne parcourt que trois cases tandis que l'autre en parcourt quatre.

Notez que vous pouvez ne déplacer qu'une seule des deux figurines



En effectuant une Action de Mouvement, la Formation d'Oshi'goru décide ici de ne déplacer qu'une seule figurine. Pratique pour ne pas déclencher la compétence Opportuniste du Splatter...

Se cacher en Formation : Lorsque votre Formation se cache, elle ne profite de la règle de décors (voir page 10) que si toutes les figurines de la Formation se trouvent sur une case adjacente à un décor.



Ici, l'un des deux COPP se trouve sur une case qui n'est adjacente à aucun décor. Dès lors, lorsqu'elle se cache, la Formation ne profite pas du bonus de couvert lié au décors (et obtient donc uniquement le bonus normal pour un personnage à couvert)

Tirer en Formation : Lorsque vous utilisez une Action de tir, les deux figurines effectuent un tir. En pratique, cela vous octroie simplement un dé de tir supplémentaire (comme indiqué sur la carte Formation). Votre Formation tire comme un seul Personnage, elle ne peut donc pas diviser ses dés de tir entre plusieurs cibles.

Notez qu'une seule figurine de la Formation a besoin d'une ligne de vue pour que le tir soit valide.

WARBAND

a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Attaquer en Formation : Lorsque vous attaquez en Formation, choisissez une (et une seule) cible. Vous obtenez un dé d'attaque supplémentaire.

Notez qu'une seule figurine de la Formation a besoin d'être adjacente à votre cible pour que l'attaque soit valide.



Un seul des deux Roh'na est adjacent à l'Analyste adverse. Cela n'est absolument pas préjudiciable à la Formation, qui peut attaquer le (pauvre) Analyste avec toute sa puissance de frappe.

Perte de moral : Aucune modification n'a lieu au niveau du moral. Lorsque la Formation possède autant de jetons que de points de moral dans sa Réserve de points de moral, la Formation passe en *état de Panique* à la fin de l'activation en cours.

Blessures : Comme indiqué par la carte Formation, le Personnage obtient un point de vie supplémentaire. Celui-ci compte à tous égards comme un point de vie de sa Réserve de points de vie.

Notez que chaque figurine ne dispose donc pas de ses propres points de vie : La formation partage le nombre total de points de vie. Les deux figurines sont donc retirées au même moment de la partie si la Formation tombe à court de points de vie.

Rempporter la victoire

À la fin du dernier tour de jeu, le joueur disposant du plus de Points de Victoire remporte la partie.

Annexe : Nomenclature

Afin de rester le plus concis possible, certains mots ou symboles clés sont utilisés sur les différentes cartes afin de résumer de longues phrases redondantes. Voici une liste pouvant clarifier certains de ces raccourcis.



: Lorsque le symbole complet d'une case Action se trouve dans un texte, il signifie "Lorsque le Personnage utilise la case Action (indiquée ; ici Viser/Tirer) du Tableau d'Actions".



: Lorsqu'un symbole d'Action non encadré se trouve dans un texte, celui-ci signifie "Lorsque le Personnage utilise au moins une Action (du type indiqué ; ici Attaquer)". Cela signifie qu'une case Action composée comprenant l'Action indiquée est suffisante pour déclencher l'effet.

- **[X]** : Un nombre entre crochets indique un résultat naturel sur le lancer de dé. Il s'agit donc de la face du dé qui a effectivement été obtenue, avant tout modificateur.

- **Lancez X**  : Plusieurs compétences vous proposent de lancer des dés d'attaque (à distance ou de mêlée). Notez que ces effets ne sont pas considérés comme une Action d'attaque (ou de tir). Dès lors, lancer des dés d'attaque ne déclenche pas les effets nécessitant des Actions  ou .



: Un dé vert indique un dé d'attaque à distance. Un dé rouge indique un dé d'attaque de mêlée. Un dé noir indique un dé d'attaque (pouvant être, au choix, à distance ou de mêlée).

- **Coût d'activation global :** Correspond à la somme de tous les coûts d'activation d'un Personnage (cela inclus donc le surcoût d'une carte Formation).

- **Libérer :** Libérer une case Action signifie retirer tous les jetons qui s'y trouvent. Celle-ci est donc à nouveau jouable.

- **Case libre :** Une case (Action) libre indique une case pouvant être sélectionnée par un joueur (où ne se trouve donc pas de jetons *Ordre*)

- **Si vous faites ainsi :** Signifie que l'action précédente est un pré-requis obligatoire. Par exemple "Ajoutez un jeton *Stress* à la Réserve de points de moral du Personnage. Si vous faites ainsi, déclenchez l'effet X" signifie que l'ajout du jeton *Stress* est nécessaire pour déclencher l'effet. Si, pour une raison ou une autre, vous n'ajoutez pas le jeton *Stress*, l'effet X ne sera donc pas déclenché.



a game by Bounit Pauwels

- ALL RIGHTS RESERVED -

www.indiewargame.com

Introduction : Version 0.9	1	Moral	13
L'univers de Warbound	1	Formations	14
Création d'un deck	1	Remporter la victoire	15
Règles de création de deck	1	Partie Rapide	15
Matériel de jeu	2	Annexe : Nomenclature	15
Plateau de jeu	2		
Les dés Warbound	2		
Le Tableau d'Actions	3		
Le deck	5		
Cartes Personnage	5		
Cartes Leader	7		
Cartes Amélioration	7		
Les cartes Équipement	7		
Les cartes Formation	7		
Les cartes Vocation	8		
Cartes spécifiques	8		
Cartes Référence	8		
Déroulement d'une partie	9		
Déploiement	9		
Objectifs	9		
Les Phases de jeu	9		
Règles de jeu	10		
Initiative : les Marqueurs Main et Sablier	10		
Activer un Personnage	10		
Bouger un Personnage	10		
Se cacher	10		
Tirer	11		
Attaquer	13		