

LIVRE COMPLET DE RÈGLES

Note du traducteur : Les changements avec la version 1.0 sont indiqués en **bleu** dans le texte pour faciliter la transition.

PRÉFACE

QUEL EST L'OBJET DU JEU?

Avec Épée et Bouclier™ est un jeu de cartes pour 2-6 participants.

Le thème en est le duel entre Chevaliers à pied avec épée et bouclier. En termes médiévaux, un duel s'appelait une Joute. Il y a aussi des règles pour les Joutes entre équipes de Chevaliers. Ces combats à plusieurs hommes se nommaient une Mêlée. Joute et Mêlée sont les termes qui seront désormais utilisés dans les règles pour décrire ces genres de combats.

COMMENT GAGNE-T-ON ?

Vous gagnez une Joute en infligeant cinq coups (Hits) à votre adversaire, soit en le touchant ou en le fatiguant. Une Mêlée est gagnée lorsque votre équipe a vaincu les Chevaliers ennemis en leur portant cinq coups chacun.

DURÉE DU JEU

Une Joute prend de 15-45 minutes à jouer et une Mêlée de 30-60 minutes.

1.0 CONCEPTS IMPORTANTS

Avec Épée et Bouclier™ a deux types de cartes de base : **Cartes Départ** et **Cartes Jeu**.

1.0.1 CARTES DÉPART

Elles sont identifiées par leur endos vert. Il y en a trois différents types : Chevalier, Santé et Artefact. Elles représentent le Chevalier et informent sur ses Aptitudes et son état. Chaque joueur a ses propres Cartes de Départ étalées devant lui sur la table. Elles sont les références primaires nécessaires pour pouvoir jouer la partie.

Chevaliers (Knights)

Chaque joueur doit avoir une Carte Chevalier puisqu'elle est le cœur du jeu. La Carte Chevalier doit être accompagnée d'une Carte Santé. Il peut aussi, si pigée/piochée, y joindre une Carte Artefact. Chaque Chevalier a différentes Aptitudes en Force, Technique, Chevalerie et Endurance.

Artefacts

Les Artefacts sont des objets qui peuvent être attachés au Chevalier. Les Artefacts vont généralement améliorer une des Aptitudes d'un Chevalier mais en dégrader une autre. Les Artefacts sont divisés en trois groupes : armes, possessions et tenues. Il n'est pas permis de défausser ou d'échanger un Artefact. Seulement un Artefact à la fois est autorisé, à moins qu'une règle spéciale ou une carte ne dise le contraire.

Santé (Health)

La Carte Santé indique l'état physique des Chevaliers. Elle arbore vingt-huit (28) gouttes bleues appelées « Points de Fatigue ». Durant une Joute le Chevalier paie avec ces points en fonction du résultat de chaque action entreprise. Lorsque la fin de l'échelle est atteinte (la goutte rouge), le Chevalier doit accepter un coup (Hit). Cela est indiqué dans l'échelle au haut de la carte. On y indique le nombre de coups que le Chevalier peut encaisser. Il y a aussi deux boucliers représentant Force et Technique, qui sont les deux Tactiques que le Chevalier peut choisir. Vous devez décider laquelle des Tactiques utiliser en plaçant un jeton sur un des deux boucliers.

1.2.0 CARTES JEU

Elles sont identifiées par leur endos violet. Il y en a quatre différents types : Combat, Réussite, Évènement et Amélioration. Ce sont ces cartes qui sont empilées pour former le Paquet de Pige/Pioche.

Combat

Les Cartes Combat sont celles avec différentes manœuvres d'épée et de bouclier. Le joueur les utilise pour attaquer ou se défendre. Elles portent la mention « Combat » en haut de la carte. La carte contient un parchemin d'attaque, un de défense et un avec des notes historiques.

Réussite (Achievement)

Les Cartes Réussite contiennent un certain nombre d'actions qui peuvent être exécutées par leur détenteur. Elles ont généralement trait à différentes techniques d'escrime et de parade au bouclier.

Évènement (Event)

Les Cartes Évènement comportent un certain nombre d'évènements qui peuvent être joués par leur détenteur. Elles ont trait à divers incidents qui pourraient survenir lors d'une Joute.

Amélioration (Improvement)

Les Cartes Amélioration représentent les effets spéciaux que la Joute peut avoir sur votre Chevalier. Chaque carte augmente une Aptitude en particulier que vous pouvez utiliser pour améliorer votre Chevalier. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Amélioration qu'un Chevalier peut détenir.

1.1 ACTIONS

1.1.1 QU'EST-CE QU'UNE ACTION ?

Pour attaquer un adversaire, un Chevalier doit exécuter une Action. L'Endurance d'un Chevalier indique combien d'Actions vous pouvez faire, mais seulement en tant qu'attaquant, jamais comme défenseur. Chacun des gestes suivants constitue une Action :

- Jouer une Carte Combat, Réussite, Évènement ou Amélioration.
- Jouer une Combinaison.
- Défausser une carte de votre main.
- Changer de Tactique.
- Jouer un Blocage de Mêlée (Mêlée Lock)

1.1.2 PRENDRE TOUTES SES ACTIONS À LA FOIS

Exécuter une Grande Passe ([voir 2.2.11](#)) ou un Mouvement de Mêlée ([voir 3.0.5](#)) coûte toutes vos Actions.

1.1.3 RÉPONDRE À UNE ACTION

Un défenseur peut utiliser autant de cartes que nécessaire (jusqu'à un maximum de huit) pour se défendre contre différentes Actions.

1.1.4 EXCEPTION À LA RÈGLE DES ACTIONS

Le seul moment où un défenseur peut utiliser une Action c'est lors de l'exécution d'un Mouvement de Mêlée.

1.2 ICONOGRAPHIE

La plupart des cartes comportent au moins une des icônes expliquées ci-dessous.

1.2.1 APTITUDES (ABILITIES)



Force
(Strength)

La Force est une Aptitude qui peut être choisie comme Tactique. Utilisée en combat, à la fois en attaque et en défense. Toujours indiquée en première position sur toutes les cartes.



Technique

La Technique est une Aptitude qui peut être choisie comme Tactique. Utilisée en combat, à la fois en attaque et en défense. Toujours indiquée en seconde position sur toutes les cartes.



Chevalerie

La Chevalerie est comparée avec d'autres Chevaliers sur certaines cartes Évènement.



Endurance

L'Endurance indique combien d'Actions l'attaquant peut exécuter dans un tour.

1.2.2 SYMBOLES



Symboles de
Combinaison

Dans le coin supérieur gauche de toutes les cartes Combat et Évènement, il y a un symbole qui indique que la carte peut être jouée comme partie d'une Combinaison.



Manœuvre

Quand vous avez ce symbole sur une carte, vous pouvez effectuer une Manœuvre et fuir l'attaque d'un adversaire.



Symbole d'Initiative

Indique que la carte courante **peut être jouée comme carte d'ouverture dans le premier tour. Le nombre le plus petit commence.**



Défense à l'Épée

Indique que la défense sur votre Carte Combat est effectuée avec l'épée.



Défense au Bouclier

Indique que la défense sur votre Carte Combat est effectuée avec le bouclier.



Points de Fatigue

Indique le coût ou l'ajout à votre niveau de Fatigue.



Coup (Hit)

Désigne le nombre de coups subit.



Mouvement de Mêlée

Vous pouvez changer de position avec un de vos compagnons Chevaliers ou exécuter un Mouvement de Mêlée Défensif.



Blocage de Mêlée
(Mêlée Lock)

Figé votre adversaire et vous dans un combat fixe.



Paquet de Départ

Indique que toutes les cartes avec ce symbole forment le Paquet de Départ.



Regain et/ou Addition.



Réduction et/ou Coût.

2.0 JOUTE : METTRE EN PLACE LA PARTIE

Utilisez des ciseaux pour découper les jetons au bas de la Feuille de Règles. Les Joueurs ont besoin d'un jeton de Coup (Hit), un de Fatigue et un de Tactique. Si vous utilisez d'autres jetons, prenez un rouge pour les Coups, un bleu pour la Fatigue et une autre couleur pour la Tactique. Ils sont utilisés pour maintenir le compte sur la Carte Santé (Health).

Placez toutes les Cartes Départ vertes (Chevaliers (Knights), Santé et Artefacts) dans un paquet séparé, qui s'appellera désormais le Paquet de Départ. Le reste des cartes violettes, soit les cartes Combat, Évènement (Event) et Amélioration (Improvement), forme le Paquet de Pige/Pioche.

2.0.1 QUI PIGE/PIOCHE EN PREMIER ?

Le joueur à la gauche de celui qui a brassé le Paquet de Départ commence.

2.0.2 PAQUET DE DÉPART

Chaque joueur pige/pioche des cartes du Paquet de Départ jusqu'à ce qu'il possède un Chevalier et une Carte Santé. Si un joueur pige/pioche un Artefact, soit avant ou entre la pige du Chevalier et de la Carte Santé, le joueur pourra la garder. Si un joueur pige/pioche un type de Carte Départ qu'il possède déjà, il doit se contenter de la première et défausser la seconde. Un joueur continue de piger/piocher des cartes jusqu'à ce qu'il possède une Carte Chevalier, une Carte Santé et, si la chance lui sourit, un Artefact. C'est alors le tour du joueur suivant à piger/piocher. Placez vos Cartes Départ en face de vous. Placez les jetons sur la Carte Santé. Un sur Coups (Hits), un autre sur Départ (Start) et le dernier sur la tactique que vous désirez utiliser actuellement.

NOTE : Vous n'êtes jamais autorisé à choisir dans le paquet le Chevalier ou l'Artefact que vous voulez avoir.

2.0.3 PAQUET DE PIGE/PIOCHE

Brassez le Paquet de Pige/Pioche, donnez à votre adversaire de droite l'opportunité de le couper, et distribuez huit (8) cartes à chacun de vous. Ces cartes forment votre main de départ. Placez le reste du Paquet de Pige/Pioche sur la table à un endroit où tous les joueurs peuvent le rejoindre.

NOTE : Si à un moment donné il n'y a plus de cartes dans le Paquet de Pige/Pioche, brassez simplement la pile de défausse pour faire un nouveau Paquet de Pige/Pioche.

2.0.4 QU'EST-CE QU'UNE TACTIQUE ?

Deux des quatre Aptitudes d'un Chevalier, Force (Strength) et Technique, sont considérées comme des Tactiques. Ces deux Aptitudes sont désignées comme Tactiques sur la Carte Santé. Votre Chevalier doit en choisir une des deux comme sa Tactique avant que le combat commence. Notez que la Tactique peut être changée durant le combat.

2.0.5 CHOISIR SA TACTIQUE

Choisir une Tactique est aussi considéré comme une Action, sauf la première fois lorsqu'on met en place la partie. Votre choix de Tactique devrait dépendre des Aptitudes de votre Chevalier, les valeurs de vos Cartes Combat et le niveau de Fatigue de votre Chevalier.

Exemple 1 : Votre Chevalier, *Yrmegard von Stargardem* (030), possède une valeur de 2 à la fois en Force et en Technique. Elle devrait donc dans ce cas choisir sa Tactique en se basant sur les valeurs de ses Cartes Combat. Durant la partie, elle pige/pioche la Carte Amélioration, *Ce qui fait mal enseigne* (What hurts teaches) (201), qui augmente sa Technique de +1. Elle bénéficierait donc maintenant de choisir Technique comme Tactique.

RÉSUMÉ DE MISE EN PLACE DE LA JOUTE

- Séparez le Paquet de Départ du reste des cartes et brassez les Cartes Départ.
- Chaque joueur pige/pioche des cartes du Paquet de Départ jusqu'à ce qu'il obtienne un Chevalier et une Carte Santé. Les Artefacts sont juste un bonus.
- Placez un jeton sur le symbole départ de la Carte Santé et choisissez la Tactique de votre Chevalier.
- Brassez le Paquet de Pige/Pioche et donnez huit cartes à chaque joueur.

2.1 JOUTE : JOUER LA PARTIE

... (NdT : Texte retiré)

2.1.1 QUI COMMENCE ?

Chaque joueur regarde sa main de départ. La seule carte valide pour amorcer le premier tour est une carte arborant un **Symbole d'Initiative**. Le joueur avec la valeur la plus basse commence la partie. Cela est fait en enchérissant (**le joueur qui a pigé/pioché le premier dans le Paquet de Départ commence aussi les enchères**). Le gagnant est forcé de débiter avec la carte gagnante. Cette procédure n'est suivie que pour le premier tour. Si aucun des joueurs n'a de carte avec un **Symbole d'Initiative**, défaussez toutes les cartes, brassez à nouveau le paquet et donnez huit nouvelles cartes à tous les joueurs.

Exemple 2 : Le Joueur A détient la carte (110) avec la valeur **d'Initiative** (15) et le Joueur B dispose de la carte (140) avec la valeur **d'Initiative** (12). Le Joueur A amorce les enchères en disant la valeur **d'Initiative** (15). Le Joueur B réplique avec (12). Puisque la valeur **d'Initiative** du Joueur B est la plus basse et que le Joueur A n'a pas d'autre valeur **d'Initiative**, c'est le Joueur B qui commencera le tour.

Exemple 3 : Le Joueur A détient deux cartes avec des **Symboles d'Initiative**, la carte (114) avec la valeur (5) et la carte (110) avec la valeur (15). Le Joueur B dispose seulement de la carte (140) avec la valeur (12). Le Joueur A désire garder la carte (114) avec la valeur (5) pour plus tard, alors il tente de gagner les enchères en annonçant la valeur **d'Initiative** de l'autre carte, c.-à-d. (15). Le Joueur B a une meilleure carte et réplique avec (12). Le Joueur A est maintenant forcé de dire (5) s'il veut commencer, sinon c'est le Joueur B qui débutera **le tour**.

2.1.2 LA FIN DU TOUR ET PIGER/PIOCHER DE NOUVELLES CARTES

Lorsque l'attaquant a utilisé toutes ses actions (**ou moins, mais au minimum une**) le tour est terminé. Le défenseur pige/pioche maintenant assez de nouvelles cartes du Paquet de Pige/Pioche pour compléter sa main. Puis, l'attaquant fait de même, de façon à ce que chaque joueur ait huit cartes sous la main. Le tour change alors pour que l'ancien défenseur devienne l'attaquant. Les cartes défaussées précédemment sont placées dans une Pile de Défausse. Elle pourra être rebrassée plus tard si nécessaire.

2.1.3 JOUER LES CARTES COMBAT

Les Cartes Combat sont en quelque sorte le moteur du jeu. Avec ces cartes vous coupez et frappez votre adversaire et éventuellement le touchez et le mettez hors-jeu. Quand l'attaquant joue une Carte Combat avec une Coupe (Cut) ou une Frappe (Strike), le défenseur doit jouer une carte avec une Manœuvre ou une Défense au Bouclier/à l'Épée appropriée.

2.2 ATTAQUES ET DÉFENSES

2.2.1 POUR DÉFINIR UNE ATTAQUE

Il y a onze attaques différentes. Elles sont identifiées comme une Coupe (Cut) ou une Frappe (Strike) et représentent différents endroits sur le corps de l'adversaire où les attaques touchent. Elles se nomment : *Coupe Latérale* (Cross Cut), *Coupe Penchée* (Slanting Cut), *Coupe Tordue* (Crooked Cut), *Coupe Batailleuse* (Battle Cut), *Coupe Biglée* (Squinting Cut), *Coupe Enragée* (Rage Cut), *Coupe Couronnée* (Crown Cut), *Coupe Crânienne* (Scalp Cut), *Coupe Furieuse* (Anger Cut), *Frappe Plongeante* (Plunge Strike) et *Frappe Paternelle* (Father Strike).

NdT : L'ordre d'énumération a été changée pour cette version.

DESCRIPTION DES VALEURS D'APTITUDE

Chaque valeur est aussi décrite en mots dans le « parchemin d'attaque » sur la carte. Ils servent seulement à créer une image plus tridimensionnelle de l'attaque. Voici les valeurs et leur description en mots :

Force (Strength) :	Technique :
2- Pitoyable (Lame)	2- Maladroite (Awkward)
3- Faible (Feeble)	3- Insipide (Uninspired)
4- Vigoureuse (Strenuous)	4- Habile (Skilled)
5- Puissante (Strongful)	5- Épatante (Dazzling)
6- Féroce (Fierciful)	6- Brillante (Brilliant)

2.2.2 POUR DÉFINIR UNE DÉFENSE

Il y a deux types différents de défenses qui peuvent se retrouver sur le « parchemin de défense ». Elles se nomment Défense au Bouclier (Shield Defence) et Défense à l'Épée (Sword Defence) et réfèrent à l'arme utilisée dans l'action défensive. Il y a cinq différentes façons de se défendre pour chaque type.

Les Défenses au Bouclier sont : *Garde Ailée* (Wing Guard), *Garde Enragée* (Rage Guard), *Porte de Chêne* (Oak Door), *Casque de Fer* (Iron Hat) et *Garde Basse* (Groin Guard). Les Défenses à l'Épée sont : *Garde Couronnée* (Crown Guard), *Garde Barrière* (Barrier Guard), *Porte de Fer* (Iron Gate), *Garde Latérale* (Cross Guard) et *L'Attrape-Crochet* (Hook Catcher).

Vous pouvez aussi utiliser des Manœuvres comme Défense, pourvu que vous possédiez une carte avec le symbole Manœuvre.

2.2.3 LA MÉCANIQUE DE L'ATTAQUE ET DE LA DÉFENSE

Il y a trois éléments de base qui sont nécessaires pour exécuter une attaque ou une défense adéquate. Le Chevalier, la Tactique choisie et la Carte Combat. Ils interagissent de façon à donner à votre attaque, ou défense, une Valeur de Combat Modifiée.

VALEUR DE COMBAT MODIFIÉE (MODIFIED COMBAT NUMBER)

La clé d'un combat est la Valeur de Combat Modifiée. En ajoutant la valeur de la Tactique choisie, tel qu'indiqué sur votre Chevalier, avec celle sur la Carte Combat que vous venez de jouer, vous créez une Valeur de Combat Modifiée.

Exemple 4 : Ajoutez la valeur (6) de la Technique sur la *Coupe Tordue* (Crooked Cut) (150) avec le (2) de *Baldric d'Ingelram* (048). Donc, vous attaquez votre adversaire avec une *Coupe Tordue* d'une Valeur de Combat Modifiée de (8).

COÛT D'UTILISATION

Si la Tactique choisie est plus grande sur la Carte Combat que sur la Carte Chevalier, vous devez payer la différence en Points de Fatigue. Ceci reflète le fait que votre Chevalier exécute une Attaque au-dessus de sa compétence normale.

Exemple 5 : Vous avez choisi la Technique comme Tactique. Vous jouez maintenant une *Coupe Tordue* (150) avec une valeur de Technique de (6), mais votre Chevalier, *Baldric d'Ingelram* (048), n'a qu'une valeur de Technique de (2). Votre Chevalier devra payer 4 Points de Fatigue (= à la différence).

Exemple 6 : Vous jouez la Défense au Bouclier *Garde Ailée* (131) et avez choisi la Force (Strength) comme Tactique. La *Garde Ailée* coûte (3) à jouer et votre Chevalier a une valeur de Force de (4). Cela veut dire que vous pouvez jouer la *Garde Ailée* sans payer de Points de Fatigue.

POUR EXÉCUTER UNE ATTAQUE OU UNE DÉFENSE

Voici la manière en trois étapes pour accomplir une attaque :

- Jouez une Carte Combat. Si l'Aptitude sur la carte est plus grande que l'Aptitude du Chevalier, payez la différence en Fatigue.
- Ajoutez votre Tactique de choix sur la Carte Chevalier avec celle de la Carte Combat pour créer la Valeur de Combat Modifiée.
- Attaquez avec le type de coupe/frappe (cut/strike) imprimé sur la Carte Combat. Incluez la Valeur de Combat Modifiée.

Voici la manière en trois étapes pour réaliser une défense :

- Jouez une Carte Combat avec une défense appropriée à l'encontre de la coupe/frappe qui vous attaque. Si l'Aptitude sur cette carte est plus grande que l'Aptitude du Chevalier, payez la différence en Fatigue.
- Ajoutez votre Tactique de choix sur la Carte Chevalier avec celle de la Carte Combat pour créer la Valeur de Combat Modifiée.
- Défendez-vous avec la Valeur de Combat Modifiée.

LES DIFFÉRENTS RÉSULTATS DU COMBAT

Si un Chevalier est incapable d'avancer un type de défense appropriée, il doit prendre un Coup (Hit). En comparant la Valeur de Combat Modifiée de l'attaquant avec la Valeur de Combat Modifiée du défenseur, on applique ceci :

- Si la Valeur de Combat Modifiée de l'attaquant est la plus grande, le défenseur doit payer la différence en Fatigue.
- Si la Valeur de Combat Modifiée de l'attaquant est la plus basse, l'attaquant doit payer la différence en Fatigue.
- En cas d'égalité, rien ne se produit.

RÉSUMÉ DE L'ATTAQUE ET DE LA DÉFENSE

- Attaquez avec une Carte Combat (vérifiez le coût en Fatigue).
- Calculez la force d'attaque → Valeur de Combat Modifiée (Tactique du Chevalier + Tactique de Combat).
- Défendez-vous avec une carte Combat appropriée (vérifiez le coût en Fatigue).
- Calculez la force défensive → Valeur de Combat Modifiée (Tactique du Chevalier + Tactique de Combat).
- Toutes les cartes sans défense appropriée donne un Coup (Hit) au Défenseur.
- Pour le reste (cartes avec une défense), vérifiez la Valeur de Combat Modifiée and le perdant paie la différence en fatigue.

2.2.4 GÉRER LA FATIGUE ET LES COUPS (HITS)

Presque toutes les Actions qu'un Chevalier prendra durant une Joute coûtent des Points de Fatigue. Lorsqu'il ne restera plus de gouttes bleues (plus de Points de Fatigue) le Chevalier devra encaisser un Coup (Hit).

Exemple 7 : Vous êtes l'attaquant et jouez la carte *Attaquez avant* (Attacking before) (200). Le coût de sa mise en jeu est de 4 Points de Fatigue, mais votre adversaire doit utiliser une Manœuvre en défense.

Exemple 8 : Votre Chevalier a 21 Points de Fatigue restants. Vous jouez la carte *Attendre son heure* (Bide one's time) (190). Cela vous octroie un gain de deux Points de Fatigue, pour 23.

RECEVOIR DES COUPS (HITS)

Vous marquez le coup sur l'échelle avec les gouttes rouges et remettez le marqueur des Points de Fatigue à la case Départ. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que le Chevalier ait encaissé cinq coups.

Exemple 9 : Votre adversaire vous lance une *Coupe Biglée* (Squinting Cut) (141). Vous n'avez ni Défense au Bouclier, ni Défense à l'Épée, ni aucune Manœuvre pour vous défendre. Vous recevez votre premier coup. Placez le marqueur de Coup sur la première goutte rouge.

RESTRICTIONS À LA FATIGUE ET AUX COUPS (HITS)

Vous ne pouvez jamais récupérer un coup en augmentant votre Fatigue.

2.2.5 UTILISER LES MANŒUVRES COMME DÉFENSE

Normalement toute défense est réalisée avec une Carte Combat Défense à l'Épée ou au Bouclier. Il existe aussi quelques Cartes Réussite qui peuvent vous empêcher d'être touché. Mais lorsqu'aucune de ces options n'est disponibles, utiliser une Manœuvre. Le coût total est de 5 Points de Fatigue.

2.2.6 JOUER LES ÉVÈNEMENTS (EVENTS)

Un Évènement ne peut être joué qu'en attaquant.

Exemple 10 : Vous êtes sur le point de jouer *Tu te débrouilles bien mon fils* (You are doing fine my son) (192) sur vous-même. Cette carte augmente votre capacité de Fatigue de +6. Comme vous avez déjà le maximum de Points de Fatigue il n'y a pas de raison de jouer cette carte en ce moment, mais il peut être sage de la garder dans votre main. Les choses peuvent empirer plus tard dans la partie.

2.2.7 JOUER LES RÉUSSITES (ACHIEVEMENTS)

Une réussite peut être jouée autant aux fins d'une attaque que d'une défense.

Exemple 11 : Vous jouez *Changement Latéral* (Changing thru) (184), lorsque votre adversaire vous attaque avec une *Coupe Biglée* (Squinting Cut) (141). Cela pourrait être exactement la bonne chose à faire puisque *Changement Latéral* bloque cette coupe. Mais n'oubliez pas que cette carte coûte -3 Points de fatigue, peu importe vos Aptitudes. Vous avez peut-être une autre carte qui fait aussi l'affaire mais à moindre coût.

2.2.8 JOUER LES AMÉLIORATIONS (IMPROVEMENTS)

Vous pouvez jouer une Carte Amélioration à n'importe quel moment où vous attaquez. Lorsque mise en jeu, placez-la à côté de votre Chevalier. L'Amélioration sur la carte entre en compte aussitôt que la carte est jouée, et est en jeu pour le reste de la partie.

Exemple 12 : Vous êtes le Chevalier *Baldric d'Ingelram* (048). Vous choisissez de jouer *Pommade des Pictes* (Embrocation of the Picts) (217) qui augmente votre valeur de Technique de +1 à partir de maintenant et pour le reste de la partie. Vous avez donc actuellement une valeur de Technique de (3) au lieu du (2) d'avant.

2.2.9 JOUER LES COMBINAISONS

Une combinaison c'est lorsque vous avez de deux à quatre cartes avec le même Symbole de Combinaison dans le coin supérieur gauche de la carte. Une Combinaison compte comme une Action. Le coût total d'utilisation d'une Combinaison est de 4 Points de Fatigue, sans égard au nombre de cartes dans la Combinaison. Le défenseur doit se défendre contre chacune des cartes dans la Combinaison.

Exemple 13 : Un joueur en attaque a huit cartes dans sa main et le Chevalier *Baldric d'Ingelram* (048) avec une Endurance de (4). Il peut donc exécuter quatre Actions. Trois de ses cartes ont le même Symbole de combinaison. Le joueur met en jeu sa Combinaison de trois cartes, qui compte comme une Action. Il peut maintenant entreprendre trois autres Actions dans ce tour.

NOTE : Ce n'est pas toutes les cartes qui peuvent être utilisées ensemble même si elles portent le même Symbole de Combinaison. En conséquence, lisez attentivement la carte.

2.2.10 ÉBRANLÉ (SHAKEN)

Lorsqu'un Chevalier a été touché quatre fois et qu'il ne lui reste donc qu'un seul coup (hit), il est considéré comme Ébranlé. Il est tellement épuisé que tout ce qu'il fait coûte un point additionnel de Fatigue.

Exemple 14 : Vous lancez une *Coupe Biglée* (Squinting Cut) (141). Cette attaque qui coûterait normalement 4 points, vous en coûtera maintenant 5.

2.2.11 FAIRE UNE GRANDE PASSE

Une seule fois durant la partie il est possible pour un Chevalier Ébranlé de faire une *Grande Passe*. Cela veut dire que le joueur défausse toutes ses cartes et pige/pioche huit nouvelles cartes. Cela est considéré comme utiliser toutes ses Actions à la fois.

2.3 VARIANTES

2.3.1 JOUTE : VERSION À DOUBLE PAQUETS POUR DEUX JOUEURS

Cette version se joue de la même façon qu'une Joute ordinaire. Voici les seules différences :

- Chaque joueur a son propre Paquet de Départ et Paquet de Pige/Pioche.
- Aucun des joueurs ne peut avoir le même Chevalier.
- Aucun des joueurs ne peut avoir le même Artefact Unique.
- Si les deux joueurs enchérissent avec la même **valeur d'Initiative**, le joueur avec la deuxième carte la plus basse commence.

... (NdT : L'exemple a été déplacé à la section 3.1.1)

2.3.2 ARTEFACT UNIQUE

Tous les Artefacts peuvent être utilisés durant un tournoi, une [Partie à Double Paquets](#) ou une *Mêlée*. L'Artefact Unique est un peu spécial. Il est identifié par une bannière enluminée et le texte « Unique » dans le parchemin de description. S'il vous plait, lire les règles spéciales applicables dans les sections [Version à Double Paquets](#) et *Mêlée*.

3.0 MÊLÉE

Une Mêlée est une Joute entre deux équipes de Chevaliers. Les équipes doivent être composées de deux ou trois Chevaliers par côté ([avec une main de huit cartes chacun](#)).

3.0.1 DIFFÉRENCES

Puisque le tour, le combat et les règles sont à peu près les mêmes, c'est plus facile de seulement signaler les différences :

- Chaque équipe a son propre Paquet de Départ et Paquet de Pige/Pioche.
- Aucune des équipes ne peut avoir le même Chevalier.
- Aucune des équipes ne peut avoir le même Artefact Unique.
- Si les deux équipes ont la même [valeur d'Initiative](#), l'équipe avec la deuxième carte la plus basse commence.
- Un seul Chevalier par équipe peut avoir un Artefact Unique

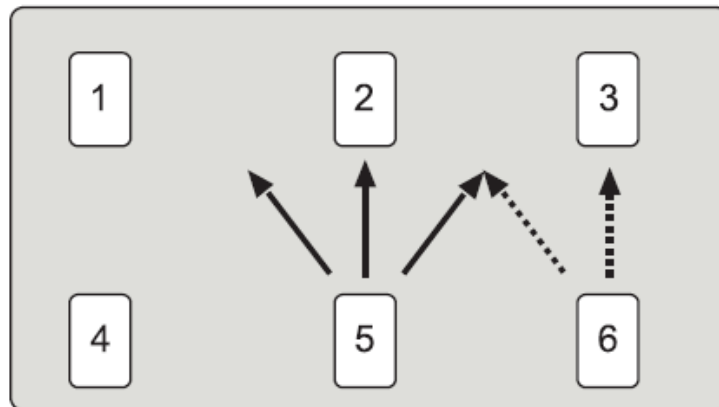
... ([NdT : L'explication du Tour a été déplacé à la section 3.0.4](#))

3.0.2 MISE EN PLACE DU PLATEAU

L'Équipe A qui possède un Chevalier avec un Artefact Unique commence en plaçant ce Chevalier au centre. L'équipe B place un de ses Chevaliers à l'opposé du Chevalier central de l'équipe A. C'est alors encore au tour de l'équipe A, cette fois de placer un Chevalier à l'aile. L'équipe B place un adversaire au Chevalier à l'aile de l'équipe A. Et ainsi de suite. Si une équipe a un Chevalier de moins, un des Chevaliers de l'aile est soustrait.

Si aucun côté n'a de Chevalier avec un Artefact Unique, le Chevalier avec la plus basse Chevalerie commence. Si cela ne différencie pas les Chevaliers, utilisez le numéro de carte dans le coin inférieur droit de la carte. [Le chiffre le plus bas gagne](#).

Mise en place du plateau :



[Exemple 15](#) : [Façons](#) d'attaquer permises durant une Mêlée à six Chevaliers

3.0.3 POUR DIVISER L'ATTAQUE

Dans une Mêlée, un Chevalier est forcé d'attaquer tous les Chevaliers adjacents. Un Chevalier doit prendre au moins une Action à l'encontre de chacun de ses adversaires durant le même tour.

[Exemple 16](#) : Le Chevalier 6 possède une Endurance de (3). Il décide de prendre deux Actions contre le Chevalier 2 et une seule contre le Chevalier 3.

Exemple 17 : Le Chevalier 5 possède une Endurance de (4). Il décide de prendre deux Actions contre le Chevalier 2, une contre le Chevalier 1 et la dernière contre le Chevalier 3.

3.0.4 LE TOUR

L'équipe A compte les Chevaliers 1, 2 et 3. L'équipe B compte les Chevaliers 4, 5 et 6 (voir exemple 15). Le Chevalier 3 enchérit avec la plus basse valeur d'initiative, c'est donc lui qui commencera le tour. Il doit attaquer les Chevaliers 5 et 6 au moins une fois. Quand il termine ses actions, les Chevaliers 5 et 6 pige/pioche jusqu'à 8 cartes, puis le Chevalier 3 fait de même. Suivant le sens des aiguilles d'une montre, c'est donc au tour du Chevalier 6. Il doit attaquer les Chevaliers 2 et 3 au moins une fois. À la fin des actions, ses rivaux remplissent leur mains jusqu'à 8 cartes, puis il fait de même. C'est maintenant le tour du Chevalier 5 et il doit attaquer ses trois opposants. Après ses actions, ses adversaires se renflouent et finalement lui aussi. Le tour continue dans les sens des aiguilles d'une montre.

PERDRE UN CHEVALIER – QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

Si l'équipe termine avec seulement deux Chevaliers, il y a une place de libre. Un Chevalier face à un espace vide peut attaquer un Chevalier adjacent à cet espace.

LE DERNIER HOMME DEBOUT

L'équipe est en mauvaise posture s'il ne lui reste qu'un seul Chevalier. Voici le positionnement si :

- Le Chevalier fait face à trois adversaires : prenez la position centrale et combattez contre tous à la fois.
- Le Chevalier affronte deux adversaires : gardez votre position.
- Chaque équipe a un dernier homme debout : ils sont placés face à face au centre.

RÉSUMÉ DU TOUR DE MÊLÉE

- Le Chevalier ayant enchérit avec la plus basse valeur d'initiative commence (avec cette carte)
- Vous devez attaquer les Chevaliers rivaux adjacents au moins une fois.
- Après que les actions sont terminées, les adversaires renflouent leur main jusqu'à 8, puis l'attaquant.
- Le tour se poursuit avec le prochain Chevalier dans le sens des aiguilles d'une montre.

3.0.5 MOUVEMENT DE MÊLÉE

Il y a deux façons différentes d'exécuter un mouvement :

- Un Mouvement de Mêlée Latéral pour changer de position avec un de vos compagnons Chevaliers.
- Un Mouvement de Mêlée Défensif pour prendre position à l'arrière.

Un Mouvement de Mêlée est la seule Action qu'un joueur peut exécuter n'importe quand durant la partie. Soit en attaque ou en défense, vous pouvez jouer une carte avec le symbole Mouvement de Mêlée et faire un mouvement latéral pour changer de position au sein de l'équipe ou un mouvement défensif (voir ci-dessous). Le coût d'un tel mouvement est de 10 Points de Fatigue. Cela doit être votre première Action, puisqu'exécuter un Mouvement de Mêlée est considéré comme l'utilisation de toutes vos Actions à la fois.

Exemple 18 : Le Chevalier 6 attaque le Chevalier 3, qui répond avec un Mouvement de Mêlée. Le Chevalier 3 décide de changer de place avec le Chevalier 1, qui dès lors prend l'ancienne position du Chevalier 3 devant le Chevalier 6. Le Chevalier 6 ayant encore d'autres Actions en réserve, continue d'attaquer, cette fois contre le Chevalier 1.

... (NdT : Texte déplacé en début de section)

MOUVEMENT DE MÊLÉE DÉFENSIF

Avec un Mouvement de Mêlée Défensif vous vous retirez en deuxième ligne, essayant de vous revigorer d'une manière quelconque. Cela est fait de la manière suivante :

Déplacez le Chevalier derrière sa Carte Santé (Health Card) et « Culbutez »-la (« Tap » it – mettez la carte sur le côté). Le Chevalier est maintenant considéré comme dans une Position Sécuritaire (Safe Position) derrière ses compagnons Chevaliers.

Dans cette Position Sécuritaire vous :

- Ne pouvez prendre aucune Action Offensive.
- Pouvez échanger autant de cartes que vous avez d'Endurance.
- Pouvez vous revigorer avec n'importe quelle Carte Évènement (Event Card) que vous possédez.

Exemple 19 : Le Chevalier 1 a été sévèrement battu et n'a plus qu'un seul coup (hit) en réserve. Le pauvre homme est assailli par le Chevalier 4 et n'a plus que 15 Points de Fatigue restants. Toutefois, le Chevalier 1 a une Carte Combat avec un symbole Mouvement de Mêlée et décide qu'il serait avisé de payer 10 Points de Fatigue pour pouvoir exécuter un Mouvement Défensif. Le Chevalier effectue ce mouvement même si le Chevalier 4 a encore trois autres Actions à effectuer. Donc, jouant sa carte Mouvement de Mêlée, le Chevalier 1 se déplace derrière sa Carte Santé et la « Culbute » (« Tap »). Le Chevalier est maintenant en sécurité et le joueur peut se concentrer sur remonter le Chevalier 1 le plus possible avant de retourner au combat.

REVENIR EN JEU

Pour revenir en jeu de la Position Sécuritaire vous devez jouer une nouvelle Carte Mouvement de Mêlée avec votre attaque. Seulement un Chevalier à la fois dans chaque équipe peut exécuter un Mouvement de Mêlée Défensif. Un Chevalier en Position Sécuritaire alors que tous ses compagnons chevaliers sont hors-jeu est considéré comme Le Dernier Homme Debout et est réactivé automatiquement.

RESTRICTIONS AU MOUVEMENT DE MÊLÉE

Un Chevalier ne peut jamais exécuter :

- Un Mouvement de Mêlée s'il est déjà dans un Blocage de Mêlée (Mêlée Block).
- Un Mouvement de Mêlée s'il est Le Dernier Homme Debout de son équipe.
- Un Mouvement de Mêlée Défensif s'il a déjà commencé une attaque.
- Un Mouvement de Mêlée Défensif s'il a déjà commencé une défense.

3.0.6 BLOCAGE DE MÊLÉE (MÊLÉE LOCK)

Durant une Mêlée, un joueur avec le symbole Blocage de Mêlée sur une de ses cartes peut déclencher un Blocage de Mêlée à un coût de 3 Points de fatigue. En jouant cette carte, vous et votre adversaire êtes fixés en combat, homme à homme (*mano y mano*), jusqu'à ce qu'un des deux ait pris un coup (hit). Vous ne pouvez entreprendre d'Actions contre aucun autre Chevalier. Aucun des autres Chevaliers ne peut intervenir à moins qu'ils tentent de briser le Blocage de Mêlée (voir plus bas). Placez la carte avec le symbole Blocage de Mêlée sur la table entre les deux Chevaliers et « Culbutez » -la (« Tap » it).

BRISER UN BLOCAGE DE MÊLÉE

En jouant un Mouvement de Mêlée et en payant un total de 15 Points de Fatigue un Chevalier peut briser un Blocage de Mêlée. Cela est effectué en changeant la position de votre Chevalier pour celle du Chevalier bloqué.

3.1 VARIANTES

3.1.1 MÊLÉE : VERSION À DOUBLE PAQUETS (POUR JUSQU'À SIX JOUEURS)

Cette version se joue de la même façon qu'une Mêlée ordinaire. Voici les seules différences :

- Chaque équipe a son propre Paquet de Départ et Paquet de Pige/Pioche.
- Aucune des équipes ne peut avoir le même Chevalier.
- Aucune des équipes ne peut avoir le même Artefact Unique.
- Si les deux équipes enchérissent avec la même valeur d'Initiative, l'équipe avec la deuxième carte la plus basse commence.

Exemple 20 : l'Équipe A pige/pioche *Herue*, *Baldric* et *Osbert* de leur Paquet de Départ. L'Équipe B brasse son Paquet de Départ et pige/pioche *Yrmegard*, *Guirbert* et *Herue*. Ils sont donc obligés de piger/piocher un nouveau Chevalier puisque l'Équipe A a déjà *Herue* dans ses rangs.



CONTACTER 3CG

- Sites Web : 3cg.se & withswordandshield.com
- Courriel Service Client : inforequest@3cg.se

CRÉDITS

Design du jeu :	Stefan Ekström, Göran Björkman
Développeurs du jeu :	Stefan Ekström, Göran Björkman
Idée Originale :	Göran Björkman
Illustrations et Montage :	Stefan Ekström
Photographies :	Ricky Cahill
Traduction française :	Gilles Bussière Jr
Un Merci particulier à :	Artur Puig , Anders Fager, Jenny Ekström
Testeurs du jeu :	Anders Björkman, Randall Rudstam, Johan Forsell, Jan Larsson, Krister Björkman, Matthias Ekström, Mats Lagrelius, Magnus Nordlöf, Marie Karlsson, ... , Jonas Svensson, Andreas Karlsson et un gros merci aux testeurs du jeu à Lincon 2006 et Calcon 2006.

© Three Crowns Game Productions, Tous Droits Réservés. "With Sword and Shield" et les noms des personnages et des événements y inclus sont des marques de commerce de Three Crowns Game Productions. Toutes les photographies sont utilisées avec la permission de Ricky Cahill.

Jeu No 202-1

Imprimé en Pologne.