

## MATÉRIEL DE JEU

5 Sabaton



Un jeu par: Erik Burigo • Marco Valtriani • Pär Sundstrom  
Artistes: Alan D'Amico • Sebastian Łądzba • Peter Sallai • Mirco Pierfederici

Coloration et Artwork: Paolo Vallergera

Traduction Française par: Coraline Hamon

4 QUADRANTS POUR LE PLATEAU DE JEU PRINCIPAL à assembler

108

CARTES UNITÉS dont:



40

UNITÉS DE BASE  
(1 jeu de 8 cartes pour chaque Sabaton)



60

UNITÉS D'ÉLITE  
(15 pour chacune des 4 Époques)



8

UNITÉS HÉROS  
(2 pour chacune des 4 Époques)



32

CARTES RELIQUES  
(8 reliques par Époque)



2 DÉS SPÉCIAUX  
1 dé Combat puissant et 1 dé Combat risqué

12 TUILES VOYAGE DANS LE TEMPS

20

Jetons PROUESSE AU COMBAT  
(4 pour chaque Sabaton)



8 Jetons de DOMMAGE

20 Jetons LIEN  
(classés par Époque)



1 PISTE DE TOURS DE JEU et son marqueur



8 Jetons HONNEUR DES ARMES



1 QUARTIER GÉNÉRAL à assembler comme indiqué



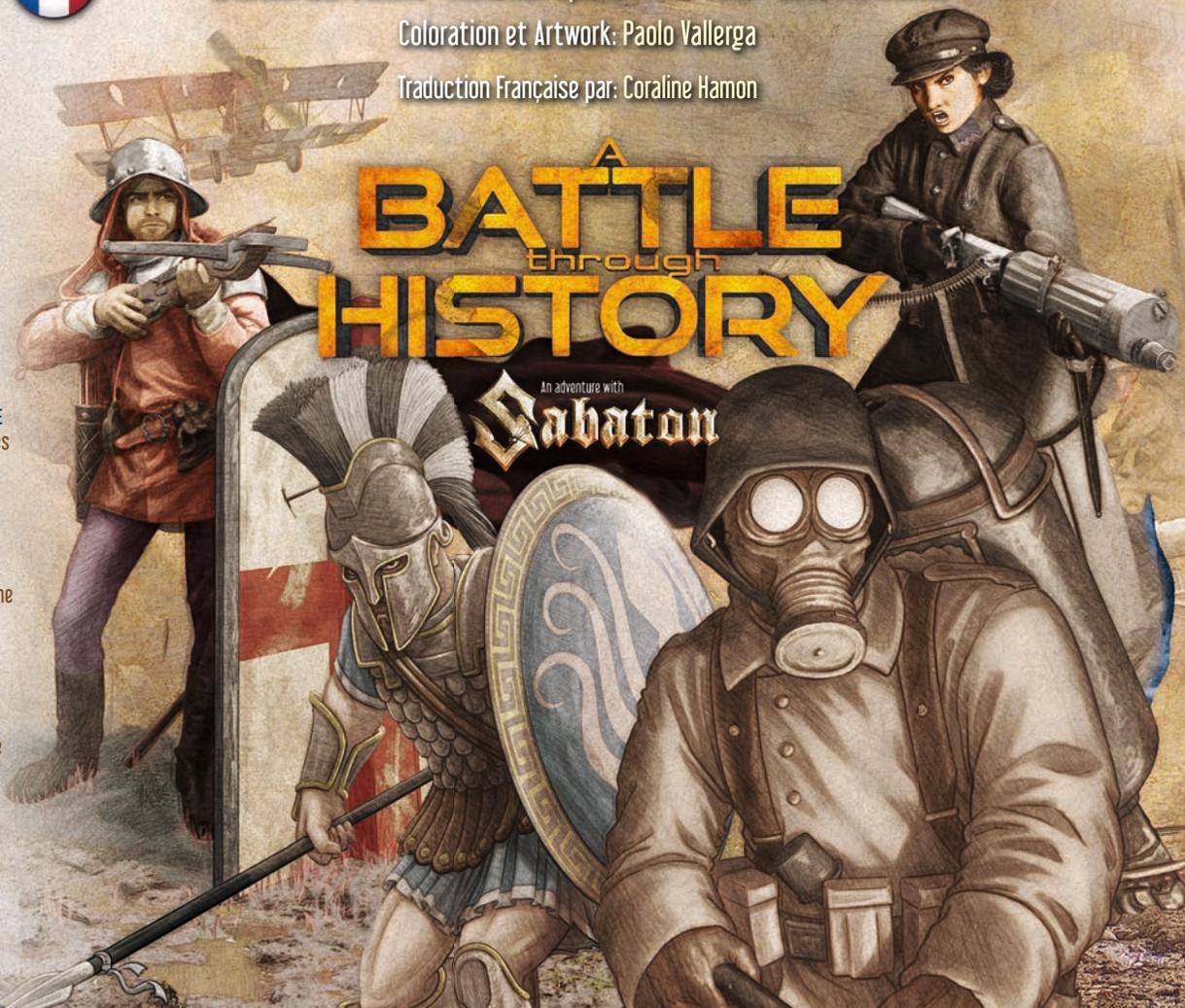
20 Jetons GUERRE



5 PLATEAUX ATTAQUANT  
(un pour chaque Sabaton)



1 PLATEAU DÉFENSEUR  
(change de main)



Dans **A Battle Through History** chaque personne joue le rôle d'un conteur qui voyage à travers le temps (un "Sabaton") afin de revivre des batailles mémorables (et souvent improbables) aux côtés d'armées et de héros légendaires. Les joueurs peuvent à la fois affronter "l'histoire" (représentée par les cartes sur le Plateau de jeu Principal) et défier les autres participants en déployant archers, tanks, avions, hordes de Vikings et toutes les armées qu'ils auront "conquises" durant leurs voyages à travers les époques. De plus, en réunissant de précieuses reliques, ils enrichiront leur savoir et gagneront les points nécessaires pour remporter la partie.

Quiconque ayant amassé durant son voyage le plus d'Unités, Héros et Reliques gagnera la partie et pourra chanter ses prouesses!

Êtes vous prêts à incarner un véritable Sabaton?



Édité par Scribabs di Paolo Vallergera - SCR0017  
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italy  
+39 (0)11 58.42.892 - vallergera@scribabs.it - www.scribabs.it

© Boardgame Copyright 2021 by Scribabs © All rights reserved

© and ™ 2021 - All Sabaton Trademarks and images reprinted by kind permission of Stuffed Beaver Ltd. All the other marks and illustrations are the property of their respective owners, used with permission.

Toute réimpression/publication de tout contenu de ce jeu sans l'autorisation écrite de l'éditeur est interdite.

Distribution:  
Pegasus Spiele,  
Am Straßbach 3, 61169  
Friedberg, Germany



Pegasus Spiele

Vous avez acheté un produit de qualité. S'il manque un composant ou pour toute demande, contactez notre distributeur : <https://www.pegasus.de/Ersatzteilservice>

## Note de l'éditeur

Le but de ce jeu n'est en aucun cas d'inciter à la violence ou célébrer la guerre, l'agressivité ou l'usage des armes. Cependant, l'histoire de l'humanité s'est malheureusement forgée au travers de l'utilisation de ces dernières. Cependant, l'histoire de l'humanité s'est malheureusement forgée sur l'utilisation de ces dernières parfois terribles instruments d'oppression, parfois de formidables outils capables de défendre les principes de liberté et d'indépendance ainsi que le droit d'exister d'une manière déterminante. Dans ces scénarios terribles, les plus faibles et les soldats ont toujours payé le prix fort et souffert d'innombrables atrocités. Dans les heures les plus sombres de l'histoire, ceux qui s'accrochèrent à l'humanité et à l'honneur se sont distingués et la plupart se sacrifièrent. Dans ce jeu il est fait mention de troupes armées, unités militaires, héros ou événements de guerre qui ont eu lieu au cours de l'histoire, mélangés les uns aux autres dans un « jeu » de combats à travers les époques.

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Assemblez le plateau **Roue de l'Histoire** et mettez en place le **Plateau de jeu Principal** comme indiqué sur l'image.
2. Mélangez les **tuiles Voyage dans le Temps** et placez-les dans une pile, face cachée, près du Plateau de jeu Principal.
3. Mélangez les **jetons Tactique** et placez-les dans une pile, face cachée.
4. Classez les cartes comme suit :
  - a. Séparez les **cartes Reliques**, battez-les et placez-les dans une pile face cachée près du Plateau de jeu Principal afin que chacun puisse y avoir accès.
  - b. Partagez les **cartes Unité** entre **Unités de Base** et **Unités d'Élite**.
    - b1. les **Unités de Base** doivent être réparties en 5 paquets en fonction du Sabaton qu'elles représentent ;
    - b2. les **Unités d'Élite** doivent être réparties en 4 paquets en fonction des Époques (en tenant compte de la couleur et du nombre de référence).

**NOTEZ BIEN :** le dos de toutes les cartes Unités est identique afin que le joueur puisse dissimuler sa stratégie des autres participants durant le jeu.

5. Choisissez une figurine du Sabaton et prenez le **plateau Attaquant** correspondant, les **8 cartes Unités de Base** et les **4 jetons Prouesse au Combat**.
6. Placez les **jetons de Dommage, Lien et Honneur des Armes** près du Plateau de jeu Principal, accessibles à tous les joueurs. Gardez également le **Dé de Combat** à portée de main. Puis, placez la **Piste de Tours de jeu** autour du plateau.
7. Le **plateau Défenseur** (un plateau unique partagé par tous les joueurs) peut être temporairement mis de côté. Il passera entre chaque main à la fin de chaque tour. Le plateau Défenseur offre une face Combat pouvant être utilisée durant le jeu ainsi qu'une face résumant les différentes possibilités d'obtenir des points de victoire.

**A** Mettez de côté les Héros

**B** Mélangez les cartes face cachée. Tirez 3 cartes de chaque paquet et placez-les face visible sur leur emplacement respectif sur le Plateau de jeu Principal.

**C** Ajoutez les Héros au paquet restant et mélangez de nouveau les cartes. Disposez-les face cachée près du Plateau de jeu Principal.

Laissez un espace pour la défausse correspondant à chaque Époque

**1.** Plateau de jeu Principal

**2.** Tuile Voyage dans le Temps en position Active

**3.** Tuile Voyage dans le Temps en Attente

**4a.** Séparation des cartes Reliques

**4b1.** Répartition des Unités de Base

**4b2.** Répartition des Unités d'Élite

**5.** Sélection d'une figurine et du plateau Attaquant

**6.** Placement des jetons de Dommage, Lien et Honneur des Armes

**7.** Plateau Défenseur

**8.** Placement des cartes Unités de Base et des jetons Prouesse au Combat

**9.** Placement du Dé de Combat

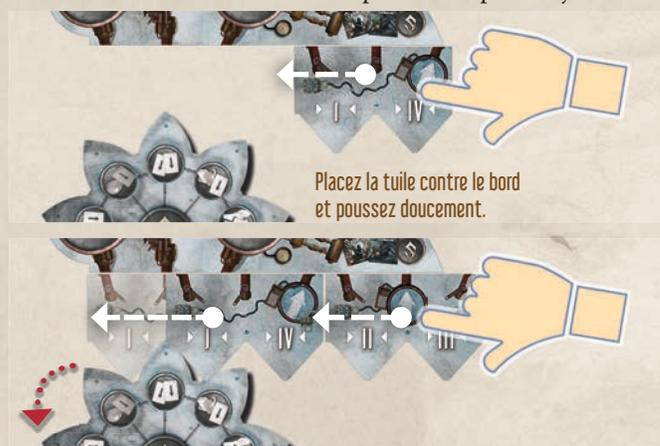
**10.** Placement des cartes Unités de Base et des jetons Prouesse au Combat

Plateau Défenseur

Emplacement virtuel sur le plateau Défenseur

## ORGANISATION DU PLATEAU

8. Tirez 2 tuiles de la pile **Voyage dans le Temps** et, après les avoir retournées face visible, glissez-les sur le plateau **Roue de l'Histoire** en suivant la direction indiquée par la flèche jusqu'à atteindre la **position Active**. Les tuiles entraîneront la Roue et détermineront ainsi le point de départ du jeu.



9. Tirez 3 jetons **Tactique** de la pile et placez-les face visible au niveau de leurs emplacements respectifs sur le plateau **Roue de l'Histoire**.

10. Pour chaque paquet **Unité d'Élite** préalablement divisé selon les Époques, procédez comme suit :

- Mettez de côté les Héros.
- Mélangez les cartes face cachée. Tirez 3 cartes de chaque paquet et disposez-les, face visible, sur l'emplacement de l'Époque correspondante du Plateau de jeu Principal.
- Ajoutez les Héros au paquet restant et mélangez de nouveau les cartes. Disposez-les face cachée près du Plateau de jeu Principal.

## ORGANISATION DES JOUEURS

11. Placez le **plateau Attaquant** devant chaque joueur côté **Combat** (l'autre face est dédiée au comptage des points de victoire à la fin du jeu). Sur ce plateau, 4 emplacements sont visibles. Le joueur doit ici utiliser les cartes **Unités** de sa main, de droite à gauche, en commençant par le **Front de Bataille**. Ce plateau contient aussi un « emplacement virtuel » sur la gauche) pouvant contenir une carte ajoutée lors de l'action **RENFORTS** (voir **Phase 2 : Le Combat**)



12. Gardez la **miniature du Sabaton** correspondant face à vous : elle sera utilisée dès le premier tour de jeu.

13. Mélangez les **jetons Prouesse au Combat** et placez-les face cachée devant vous.

14. Tirez 1 **carte Relique** et gardez-la face visible devant vous (en dehors du plateau Attaquant).

**NOTEZ BIEN :** toutes les cartes **Relique** acquises durant le jeu doivent être visibles de tout le monde et placées en dehors du plateau Attaquant.

15. Mélangez vos 8 **cartes d'Unités de Base** en créant un paquet et placez-les face cachée dans votre espace personnel. Laissez un espace pour votre défausse. Puis, tirez les 4 premières cartes qui constitueront  **votre main**.

S'il y a moins de 5 joueurs, remplacez les accessoires restants liés aux Sabatons dans la boîte.

**NOTE :** l'intégralité de l'espace où se trouvent ces éléments représente un **Espace Personnel**.

## DÉROULEMENT DU JEU

Quiconque accomplit l'exploit le plus héroïque (quel qu'il soit) débutera la partie et prend le **Quartier Général**; il doit également déplacer le **marqueur de Tour** sur la piste correspondant au début de chaque Tour de jeu.



Le jeu se déroule sur 6 **Manches** (ou 8 si vous décidez de faire une campagne plus longue). La manche exige que chaque personne complète son propre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en débutant par le **Quartier Général**.

**Chaque tour du joueur comporte obligatoirement les phases suivantes :**

### PHASE 1 : VOYAGE DANS LE TEMPS

### PHASE 2 : LE COMBAT

### PHASE 3 : RÉTABLISSEMENT

## PHASE 1 : VOYAGE DANS LE TEMPS

Pour compléter leur voyage dans le temps, les joueurs doivent :

- Activer la Roue de l'Histoire
- Se préparer au Combat
- Faire un saut dans le temps

### 1.a Activer la Roue de l'Histoire

Au début de chaque tour, il y a 12 cartes disposées face visible sur le plateau principal, 3 pour chaque Époque avec Aptitudes et Valeurs différentes.

A son tour le joueur doit choisir dans quelle Époque effectuer le « saut » (et donc déplacer sa figurine) en basant son choix sur les Unités qu'il souhaite conquérir, ou alternativement, en fonction du joueur qu'il souhaite affronter (voir **Phase 2 : Le Combat**).



Pour « sauter » le joueur doit insérer au minimum **une tuile Voyage dans le Temps** (et au maximum jusqu'à 3) sur le **plateau Roue de l'Histoire** en suivant la même procédure vue dans la section **Organisation du Plateau**.

**• ESPACE PERSONNEL •**

14.

Récompense (relative aux cartes Relique) obtenue par l'Attaquant qui remporte un combat, basé sur le nombre de cartes utilisées par ce dernier.

11. **PLATEAU ATTAQUANT – FACE COMBAT**

Emplacement virtuel disponible pour l'Attaquant

Emplacement

13.

Au début de la partie, les jetons Prouesse au combat doivent être mélangés puis conservés face cachée.

Symbole Attaquant

12.

Front de Bataille

15.

Laissez un espace pour la défausse

4b1.

Type de dé à utiliser au combat, attribué selon le nombre de cartes utilisées par l'Attaquant

5.



## CONVENTIONS

### DÉPLOIEMENT

L'Attaquant déploie ses cartes sur le plateau Attaquant toujours de droite à gauche en commençant par l'emplacement le plus proche au Front de Bataille. Le Défenseur déploie ses cartes sur le plateau Défenseur toujours de gauche à droite en commençant par l'emplacement le plus proche au Front de Bataille.

### ARMÉE

Le terme « Armée » fait référence à toutes les cartes en possession d'un joueur, qu'elles soient dans sa main, son paquet ou sa défausse.

### CHAMP DE BATAILLE

Durant le combat, le champ de bataille se trouve dans l'espace personnel d'un joueur et est représenté par le plateau Attaquant, disposé sur la gauche du plateau Défenseur commun.

### ATTAQUANT – DÉFENSEUR

Le terme Attaquant correspond toujours au joueur actif tandis que son opposant, qu'il vienne d'une Unité du Plateau de jeu Principal ou que ce soit un autre joueur, est appelé Défenseur.

**NOTEZ BIEN :** Il ne peut y avoir que 2 Tuiles Voyage dans le Temps sur le Plateau Roue de l'Histoire. Lorsque vous insérez une tuile dans la Roue de l'Histoire **en la faisant glisser vers la position d'Attente**, elle repoussera une autre tuile vers l'extérieur, qui doit être placée dans la pile de défausse. **Si la tuile en position Active** s'avère utile à sa stratégie, le joueur n'a pas besoin d'en tirer d'autres et continue son tour. Ou bien, il peut en tirer une seconde jusqu'à un maximum de 3.

A la fin du processus, la **tuile en position Active** indique au joueur à quelle Époque il pourra se transporter.

## 1.b Préparation au Combat

Repoussés par les tuiles insérées par les joueurs, **la Roue de l'Histoire tournera** en indiquant **les options et actions disponibles** pour le joueur :

- Tirez **le jeton Tactique** indiqué par la tuile Voyage dans le Temps en position Active.



**NOTEZ BIEN :** le jeton Tactique tiré doit être placé dans **l'Espace Personnel** et peut être utilisé durant la « Phase 2. Le Combat ». **Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jetons Tactique dans votre Espace Personnel.**

## 2.a Conquérir des Unités sur le plateau

**L'Attaquant peut tenter de conquérir des Unités d'Élite (ou Héros) présentes sur le Plateau de jeu Principal afin de les ajouter à son Armée et récolter des Reliques.**

L'Attaquant choisi **l'Unité d'Élite (ou Héros)** qu'il souhaite affronter entre les 3 présentes sur le plateau (en fonction de l'Époque où son Sabaton se trouve) et, avant de la déplacer sur le plateau Défenseur, il doit vérifier les points suivants :

- Si l'Unité choisie n'est pas connectée à d'autres cartes (voir la section **LIENS** p.6) alors cette Unité sera affrontée seule.
  - Si l'Unité choisie est connectée à une ou plusieurs cartes (voir la section **LIENS** p.6) alors l'Attaquant peut décider d'affronter une ou plusieurs cartes connectées.
1. Une fois la décision prise, l'Attaquant prend le **plateau Défenseur** et le place dans son Espace Personnel, en l'alignant à la droite de son plateau Attaquant côté Combat. Là il déploie la ou les cartes Unité nouvellement choisies.

Le **plateau Défenseur** dispose de 3 emplacements afin de placer les cartes (de gauche à droite en partant du Front de Bataille).

Il dispose également d'un « emplacement virtuel » (plus à droite) pouvant contenir 1 carte ajoutée lors de l'action **RENFORTS**.

Les cartes déployées doivent conserver les **LIENS** qu'elles ont sur le Plateau de jeu Principal

2. A partir de ce moment, l'Attaquant peut déployer **1 à 4 Unités de sa main**, en les disposant **de droite à gauche** dans les emplacements prévus sur son **plateau Attaquant** ( en commençant au plus près du Front de Bataille).

- Réalisez **les 2 actions** indiquées par la Roue de l'Histoire mise en évidence par le plateau principal.



**NOTEZ BIEN :** les deux seules **Actions Actives** pour le joueur sont celles indiquées par les flèches sur le plateau principal. Les Actions Actives peuvent être effectuées dans un ordre quelconque voir ne pas être effectuées du tout, si le joueur le juge inutile.

Voici en détails les 4 actions possibles :

-  **Tirez deux cartes de votre propre paquet** et ajoutez-les à votre main
-  **Jetez un œil à votre pile de défausse, choisissez une carte** et ajoutez-la également à votre main
-  **Retirez** une carte de votre main puis **tirez une carte de votre propre pile**. Les cartes retirées sont **enlevées du jeu** pour toute la durée de la partie et doivent être remises dans la boîte
-  **Mélangez** la **pile de défausse avec votre pile** afin de créer un nouveau paquet puis **tirez une carte** et ajoutez-la à votre main. Si la défausse est vide, dans ce cas mélangez le paquet et tirez quand même une carte.

3. Avant la bataille, il est impératif de respecter les **CONDITIONS D'ENGAGEMENT** pour les deux déploiements et régler, dans l'ordre : **RENFORTS, LIENS, ASSAULTS, JETONS TACTIQUE, MISSION ET JET DE DÉS**.



si l'icône **RENFORT** apparaît sur les cartes d'une ou plusieurs Unités (côté Attaquant et côté Défenseur), ajoutez une Unité au bout du déploiement correspondant (par exemple : dans le premier emplacement vide en commençant par le Front de Bataille).

- **Pour l'Attaquant**, les renforts se déploient **en tirant la carte du dessus de son paquet** et en la plaçant sur l'emplacement vide jusqu'à l'emplacement virtuel. Si l'Attaquant n'a plus aucune carte dans sa pile, aucun renfort ne viendra.
- **Pour le Défenseur**, les renforts se déploient **en tirant la première carte de la pile Époque** correspondante à l'Unité en question afin d'occuper les espaces situés à droite jusqu'à l'emplacement virtuel. S'il n'y a plus aucune carte dans la pile Époque, aucun renfort ne viendra.

**NOTEZ BIEN :** dans les deux cas, si l'Unité de renfort possède également une icône **Renfort**, procédez une fois encore comme indiqué ci-dessus jusqu'à ce que chacun atteigne l'emplacement virtuel. Attention : l'emplacement virtuel représente la dernière position atteignable possible pour déposer les cartes Unités de l'Attaquant et du Défenseur.



Dans le cas des **LIENS** situés à la fois sur le déploiement Attaquant et celui du Défenseur, placez le jeton Lien correspondant sur les cartes connectées (voir la section Liens p.6).

**NOTE GRAPHIQUE :** DANS L'ICONOGRAPHIE DU JEU, UNE CARTE APPARTENANT AU PAQUET EST SYSTÉMATIQUEMENT INDICUÉE EN BLANC TANDIS QU'UNE CARTE APPARTENANT À LA DÉFAUSSE EST INDICUÉE EN GRIS.

## 1.c Saut dans le Temps



Chaque tuile Voyage dans le Temps **indique 2 Époques** dans lesquelles le joueur peut se retrouver.

Une fois l'époque choisie, le joueur déplace sa figurine dans l'Époque correspondante.

**Le Saut dans le Temps indique la fin de la Phase 1.**

**ATTENTION ! Il est impossible de rester "immobile" à la même Époque**, donc, si la tuile Voyage dans le Temps en position Active indique l'Époque dans laquelle se trouve son Sabaton, le joueur devra se chronotransporter vers l'autre âge indiqué la tuile (ou, si possible, ajoutez une autre tuile Voyage dans le Temps dans l'engrenage).

**NOTEZ BIEN :** si le joueur oublie de réaliser une ou plusieurs actions **avant** d'avoir disposé ses Unités sur le plateau Attaquant, il n'aura pas la possibilité de les récupérer.

## PHASE 2 : LE COMBAT

Après avoir sélectionné son Époque et disposé son Sabaton sur le plateau (à n'importe quel endroit de l'Époque correspondante), l'Attaquant **doit** :

### 2.a Conquérir des Unités sur le plateau

Ou

### 2.b Défier un autre joueur.



Si l'icône **ASSAULT** apparaît sur une ou plusieurs cartes Unités (Attaquant et Défenseur), dans ce cas chacun élimine un jeton Lien du déploiement adverse. Les jetons Liens doivent être retirés en commençant par les plus proches du Front de Bataille.



L'Attaquant peut confier jusqu'à **3 jetons Tactique** à ses Unités déployées mais un maximum d'un jeton par Unité.

### MISSION ET JET DE DÉS

Les dés sont confiés aux participants **en fonction du nombre de cartes Unités déployées par l'Attaquant** sur le plateau Attaquant (voir la section **DÉS** pour plus de détails).



S'il y a **3 Unités ou moins sur le plateau Attaquant**, l'Attaquant se verra attribuer le **dé Combat Puissant** et le Défenseur le dé Combat risqué



S'il y a **plus de 3 Unités sur le plateau Attaquant**, l'Attaquant se verra attribuer le **dé Combat Puissant** et le Défenseur le dé Combat puissant.

A partir de ce moment l'Attaquant jette les dés et les attribue comme indiqué. **Les dés sont jetés une seule fois** et le résultat, ajouté aux autres valeurs (comme indiqué ci-dessous) est valide durant toute la durée du combat.

**NOTE STRATÉGIQUE :** le nombre de cartes Unités déployées par l'Attaquant affecte directement l'attribution du **dé** à ce dernier ainsi qu'au Défenseur et détermine également si une Relique est remportée ou non durant le Combat. Le choix du nombre d'Unités déployées est donc d'une importance stratégique capitale !

#### 4. DÉROULEMENT DU COMBAT

Que ce soit durant la Phase **2.a** ou **2.b**, le combat débute par le jet de dés. Une fois que les dés ont été jetés, aucune autre modification ne pourra être apportée aux déploiements.

Le combat se déroule sur 3 lignes qui **doivent** être résolues dans cet ordre :

-  Ligne de **Combat Longue Portée**
-  Ligne de **Combat Portée Moyenne**
-  Ligne de **Combat en Mêlée**

Une fois qu'une Ligne de Combat a été résolue et les dommages causés à l'armée adverse attribués, **passer à la Ligne de Combat suivante. Une fois la Ligne de Combat en Mêlée résolu, la bataille est terminée.** Aucune autre action ne peut être réalisée hormis la constatation de l'issue du combat, de l'identité du vainqueur et la remise des récompenses.

##### ► Résolution d'une Ligne de Combat

La résolution de chaque Ligne de Combat est identique :

**L'Attaquant ajoute tous les valeurs des ses Unités déployées sur le plateau Attaquant relatifs à la Ligne de Combat en question.** Ajoutés à ces derniers tout bonus éventuel de **jeton Tactique** et les bonus ou malus indiqués par le **dé attribué**.

**Le même** calcul sera appliqué **pour les cartes Unités déployées sur le plateau Défenseur** en ajoutant tout **bonus ou malus indiqués par le dé** attribué par le Défenseur.

**NOTEZ BIEN :** dans les deux cas, si la valeur totale est négative elle est considérée comme étant égale à 0.

La différence entre les valeurs totales de l'Attaquant et du Défenseur détermine les dommages infligés à l'adversaire.

**EXEMPLE :** Dans un Combat Portée Moyenne, l'Attaquant a un total de 3 et le défenseur de 2. Le défenseur subit 1 Dommage.

#### DOMMAGES ET DÉFAITES DES UNITÉS

Les dommages sont appliqués immédiatement à la fin du comptage de chacune des Lignes de Combat et toujours avant de résoudre la prochaine. Les dommages sont infligés aux cartes Unités en commençant par le Front de Bataille. Le nombre de dommages de chaque Unité est indiqué par le nombre d'icônes Dommages  inscrit sur chaque carte.

**NOTEZ BIEN :** chaque Unité vaincue durant la résolution d'une Ligne de Combat doit être retournée face cachée et ne participera pas à la suite du Combat.



**EXEMPLE :** la carte indiquée sur l'image n'ajoute aucune valeur pendant la résolution de la Ligne de Combat Longue Portée. Elle n'a qu'une seule icône Dommages, donc si elle subit 1 Dommage, elle sera vaincue. La carte sera alors retournée face cachée et il sera impossible d'utiliser ses valeurs intéressantes dans les prochaines Lignes de Combat.

La position des cartes plus ou moins proches du Front de la Bataille doit être étudiée avec attention.

#### LA VICTOIRE

S'il n'y a aucune Unité visible (survivants) après la résolution de la ligne de Combat en Mêlée dans les deux déploiements, les deux parties sont considérées comme anéanties et il n'y a aucun vainqueur.

Sinon, **le déploiement avec le plus d'Unités survivantes remporte la bataille.** En cas d'égalité des Unités, la Victoire revient à l'Attaquant.

VOIR EXEMPLE DE COMBAT PAGE 8

## 2.b Défier un autre joueur

L'Attaquant peut défier uniquement un joueur dont la figurine se trouve à la même Époque que la sienne afin de remporter ses jetons Prouesse au combat et lui voler 1 carte Relique.

Le combat entre deux joueurs se déroule exactement comme un combat contre les Unités du plateau principal, hormis les points indiqués ci-après :

1. **Quiconque est attaqué devient le Défenseur**, récupère le plateau Défenseur et le dépose dans son Espace Personnel en l'alignant sur la droite de son plateau Attaquant (avec le Front de la Bataille comme point de repère). Pour ce combat, **il ne déploiera ses cartes que sur le plateau Défenseur.**

**Le Défenseur joue en premier** et peut déployer de sa main jusqu'à 3 Unités sur les espaces correspondants du plateau Défenseur et peut ensuite combiner à ces Unités **jusqu'à 3 jetons Tactique** (un jeton maximum pour chaque Unité).

2. **L'Attaquant déploie ses Unités et ses jetons Tactique** comme indiqué au point **2.a**.

3. Les **CONDITIONS D'ENGAGEMENT** du combat sont résolues comme indiquées au paragraphe **2.a**.

Aussi la **MISSION ET JET DE DÉS** se déroule exactement comme indiqué au paragraphe **2.a**.

4. Le **DÉROULEMENT DU COMBAT** se passe comme indiqué au paragraphe **2.a**.

VOIR EXEMPLE DE COMBAT PAGE 8

5. Les **RÉCOMPENSES À LA FIN DE LA BATAILLE** peuvent varier comme décrit ci-dessous.

Si le Défenseur a perdu, il a le droit à **1 jeton Honneur des Armes (pris dans la réserve commune)** pour chaque 2 unités de l'Attaquant vaincue.

**Le vainqueur**, qu'il soit Attaquant ou Défenseur, **choisi 2 jetons Prouesse au Combat du perdant.** Il peut regarder discrètement les jetons, n'en garde qu'un seul et remet l'autre dans les mains de son propriétaire.

**NOTEZ BIEN :** le vainqueur peut prendre uniquement un jeton Prouesse au Combat comportant l'image du Sabaton vaincu.

Si le vainqueur de la Bataille est l'Attaquant, et en fonction du nombre d'Unités déployées sur le plateau Attaquant (vaincues ou survivantes), il a le droit de soustraire 1 carte Relique au Défenseur.

■ Si l'Attaquant occupe l'Emplacement virtuel avec l'une de ses Unités, il n'a le droit à aucune Relique.

■ D'autre part le Défenseur doit momentanément mélanger ses cartes Reliques et les placer face cachée devant lui. L'Attaquant devra tirer les cartes selon le même critère énoncé au paragraphe **2.a**. Donc en fonction du nombre de cartes déployées, l'Attaquant tire une carte Relique du paquet du Défenseur ou en regarde une ou plusieurs et choisi l'une d'entre elles. Le Défenseur récupère toutes les autres cartes et les replace dans son Espace Personnel, face visible.

La bataille est terminée. Passez à la **Phase 3 : Rétablissement.**

#### 5. RÉCOMPENSES À LA FIN DE LA BATAILLE

Quelque soit l'issue de la bataille (défaite, victoire ou anéantissement des deux armées), l'Attaquant peut « recruter » toutes les Unités vaincues qui se trouvent sur le plateau Défenseur à la fin du combat. Ces Unités seront ajoutées à la défausse de l'Attaquant.

Les cartes Unités du déploiement du Défenseur survivantes vont dans la défausse de l'Époque correspondante.

De plus, si l'Attaquant remporte la victoire, il aura le droit de récupérer une carte Relique en fonction du nombre d'Unités déployées sur son plateau Attaquant (vaincues ou survivantes), comme indiqué dans l'iconographie du plateau en question.

■ Si le déploiement de l'Attaquant occupait l'Emplacement virtuel située à gauche du plateau, il n'aura droit à aucune Relique.

■ Si l'Attaquant déploie 4 Unités, il tire la première carte du paquet Reliques.

■ Si l'Attaquant déploie 3 Unités, il tire les 2 premières cartes du paquet Reliques, en choisit 1 et repose l'autre dans la défausse Reliques.

■ Si l'Attaquant déploie 2 Unités, il tire les 3 premières cartes du paquet Reliques, en choisit 1 et repose les autres dans la défausse Reliques.

■ Si l'Attaquant déploie 1 Unité, il tire les 4 premières cartes du paquet Reliques, en choisit 1 et repose les autres dans la défausse Reliques.



La bataille est terminée. Passez à la **Phase 3 : Rétablissement.**

## PHASE 3 : RÉTABLISSEMENT

Une fois les récompenses attribuées, toutes les Unités présentes sur plateau Attaquant (vaincues ou survivantes) retournent dans la défausse de l'Attaquant.

Dans le cas d'un combat entre deux joueurs, toutes les Unités présentes sur le plateau Défenseur (vaincues ou survivantes) retournent dans la défausse du Défenseur.

Tous les jetons Tactique utilisés durant la bataille (y compris ceux des unités ayant survécu) doivent être retirés et déposés dans la défausse commune de jetons Tactique.

Tous les jetons LIENS retournent dans la pile commune.

Remplacez le dé dans l'espace commun.

Les espaces vides du Plateau de jeu Principal, correspondant à la position des Unités engagées dans la bataille, doivent être remplis par des cartes tirées du paquet de l'Époque correspondante et retournées face visible. Si le paquet de l'Époque est terminé, mélangez sa défausse et créez un nouveau paquet. Faites de même avec les jetons Tactique.

Si le joueur engagé dans la bataille (Attaquant ou Défenseur) a moins de 4 cartes dans sa main, il doit obligatoirement tirer depuis son paquet jusqu'à obtenir 4 cartes. S'il n'y a pas suffisamment de cartes, il tire jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus puis prend l'intégralité de la défausse pour la mélanger et créer un nouveau paquet duquel il pourra tirer jusqu'à obtenir ses 4 cartes.

A partir de ce moment, si le joueur est le dernier du tour de la dernière manche, le jeu est terminé (voir section **FIN DE LA PARTIE**). Dans le cas contraire, c'est au tour de la personne située sur la gauche de celle qui vient de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

À l'issue du nombre de manches accordé en début de jeu (le plus souvent 6), la partie se termine. Tournez alors le plateau Attaquant sur le côté présentant la piste de points de victoire indiqués par le symbole , déplacez la figurine du Sabaton sur la case « 0 » et commencez à faire le compte des points de victoire remportés par les **UNITÉS D'ÉLITE** et **HÉROS, LES RELIQUES**, les **JETONS PROUESSES AU COMBAT** et **HONNEUR DES ARMES**.

### UNITÉS D'ÉLITE et LES HÉROS

Rassemblez votre armée composée de toutes les **Unités d'Élite** et **Héros** (du paquet, de la main et de la défausse) mais laissez de côté les Unités de Base qui ne remportent aucun point.

- Chaque Unité d'Élite vaut 1 .
- Chaque Héros vaut 3 .

### RELIQUES

Divisez les cartes Reliques en votre possession en fonction de l'Époque à laquelle elles appartiennent et calculez les points en fonction du nombre de Reliques, comme suit :

- 1 Relique appartenant à une Époque = 1 
- 2 Reliques appartenant à la même Époque = 2 
- 3 Reliques appartenant à la même Époque = 4 
- 4 Reliques appartenant à la même Époque = 6 
- 5 Reliques (ou plus) appartenant à la même Époque = 9 

### PROUESSES AU COMBAT et HONNEUR DES ARMES :

Chaque jeton **PROUESSES AU COMBAT** remporté face à un adversaire vous donne le nombre de points  indiqué sur le jeton même.

Ne tenez pas compte des jetons Prouesses au Combat appartenant à votre Sabaton. Ils n'ont pas été gagnés face à un ennemi et n'ont donc aucune valeur.

Chaque jeton **HONNEUR DES ARMES** = 1 .

## CARTES UNITES

Toutes les cartes Unités, que ce soit les **Unités de Base**, les **Unités d'Élite** ou les **Héros** contiennent des informations identiques, seules leur force et leurs aptitudes changent. Les Unités d'Élite sont proportionnellement plus puissantes au fur et à mesure des Époques. Sur un plan tactique, en moyenne, les cartes de l'Époque IV sont plus puissantes en Combat Longue Portée tandis que celles de l'Époque I aura plus de Renforts et Liens.



**LIEN** avec d'autres Unités (si existant)

Valeurs des Lignes de Combat valides pour cette Unité.

Dans le cas présent :  
0 - Longue Portée  
2 - Portée Moyenne  
2 - Combat en Mêlée

Zones où les icônes **APTITUDE** peuvent être trouvées, si existantes

**LIEN** avec d'autres Unités (si existant)

Zones où les icônes **RENFORTS** et **ASSAULTS** peuvent être trouvées, si existantes.

**DOMMAGES** que les Unités peuvent subir

**NOM** de l'Unité et **ÉPOQUE** à laquelle elle appartient

**NOTEZ BIEN :** Les cartes Unités en possession d'un joueur (qu'elles soient dans sa main ou dans la défausse ou dans le déploiement) ne peuvent jamais être volées par un autre joueur. Elles sont strictement personnelles. Seul le fait de les défausser volontairement via l'action « Retirer » dans la Roue de l'Histoire les rendront inutilisables.

### EXEMPLE:

La partie est finie et Tommy compte ses  :

- 1  pour chaque **Unité d'Élite** (3 au total)
- 3  pour le **Héros** "Lion from the North"
- 5  pour le jeton **Prouesses au combat** gagné dans une bataille contre Hannes
- 6  car il possède 4 **Reliques appartenant à la même Époque (IV)**
- 1  parce qu'il possède 1 **Relique appartenant à l'Époque I**

Tommy déplace son Sabaton jusqu'à 18  sur sa piste des points Victoire.

## DÉS

Il y a deux dés dans ce jeu. Le **DÉ COMBAT PUISSANT** et le **DÉ COMBAT RISQUÉ**. Les dés sont jetés une seule et unique fois par bataille et leur valeur peut affecter plusieurs Lignes de Combat.



Le **DÉ COMBAT PUISSANT** permet **toujours** d'ajouter un **bonus** à la valeur des cartes Unités. Ses faces sont les suivantes :



Deux fois  
**+1 en Combat Longue Portée**



Deux fois  
**+1 en Combat Portée Moyenne**



Une fois  
**+1 en Combat en Mêlée**  
**+2 en Combat en Mêlée**



Le **DÉ COMBAT RISQUÉ** peut donner un **bonus** ou un **malus** parfois sur plusieurs Lignes de Combat. Ses faces sont les suivantes :



Une fois  
Bonus **+1 pour chaque Ligne de Combat**  
Malus **-1 pour chaque Ligne de Combat**



Une fois  
Bonus **+3 en Combat en Mêlée**  
Malus **-1 en Combat Longue Portée**



Une fois  
Bonus **+2 en Combat Portée Moyenne**  
Malus **-1 en Combat Portée Moyenne**

## LIENS



Certaines Unités possèdent en haut à gauche ou à droite (ou les deux) l'image d'un demi-bouclier. Le bouclier représente un **LIEN** que cette Unité peut avoir avec d'autres de la même Époque ( ou parfois, d'époques différentes mais consécutives).

**Exemple:** si une Unité d'Époque II est connectée à une unité d'Époque III et si vous voulez attaquer l'une d'entre elle en déplaçant votre Sabaton vers l'Époque II (ou l'Époque III), vous avez le droit d'attaquer les deux.

Il existe 4 types de **LIENS** et chacun correspond à une Époque.



Si durant la Phase **2.a** le joueur veut conquérir une Unité d'Elite présente sur le Plateau de jeu Principal et qu'elle possède un ou plusieurs **LIENS**, il peut décider d'attaquer une ou plusieurs de ces Unités connectées, à sa discrétion. Combattre et vaincre plusieurs Unités représente un beau butin mais la difficulté est grande!

Lorsqu'une ou plusieurs Unités connectées sont déployées (par l'Attaquant ou le Défenseur), le jeton Lien correspondant doit être placé sur l'image du bouclier entier.



Un jeton **Lien** représente un véritable avantage car **il absorbe le premier dommage** infligés à l'une des deux Unités connectées (voir exemple « La première bataille de Par »)

Un jeton **LIEN** dans un déploiement peut être retiré avant le combat si une icône **ASSAUT** est présente sur une carte du déploiement opposé.



Les Liens se retirent toujours en commençant par le Front de la Bataille.

## JETONS TACTIQUE

Les **JETONS TACTIQUE** modifient essentiellement les valeurs des Lignes de Combat ou représentent les Aptitudes indiquées sur les cartes Unités afin de remplir la même fonction. Si la pile des Jetons Tactique est vide, mélangez les jetons de la défausse et formez une nouvelle pile.

**NOTEZ BIEN : UN JETON JOUÉ SUR UNE UNITÉ NE FAIT PLUS QU'UN AVEC CETTE UNITÉ, DISPARÂT SI ELLE EST VAINCUE ET NE PEUT PLUS ÊTRE UTILISÉ DURANT LE COMBAT.**

La plupart des jetons doivent être utilisés durant les **CONDITIONS D'ENGAGEMENT** du combat (juste avant la bataille) mais certains peuvent aussi être utilisés à d'autres moments.

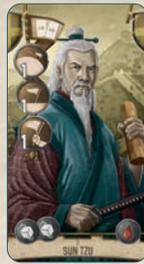


**Resserrez les rangs !** Ce jeton peut être utilisé durant votre tour ou lors d'un défi lancé par un autre joueur afin de constituer une main plus intéressante. Il a la même fonction que celle de la Roue de l'Histoire (Phase 1.b Préparation au Combat).



**Poursuite.** Ce jeton peut être utilisé au début de la Phase 2 : Le combat, pour défier une carte de votre choix dans la défausse de l'Époque sur laquelle vous voulez déplacer votre Sabaton et affronter cette Unité au lieu de l'une des 3 disposées sur le Plateau de jeu Principal. Ceci est pratique si un Héros a terminé une pile de défausse et que l'Attaquant se sent suffisamment fort pour les combattre et les vaincre.

## HEROS



Les cartes **Héros**, 2 pour chaque Époque, représentent des Unités spéciales, très puissantes et donc, difficiles à battre. Vous devez être particulièrement attentif à votre stratégie afin de les vaincre.

Les Héros **ont toujours une icône RENFORTS** qui ajoutera automatiquement une carte à leur groupement. Ils ont également la possibilité d'un **double LIEN** ce qui découplera leur force. En outre, ils ont également des Aptitudes spéciales.

Cette force donnera à ceux qui pourront les vaincre un avantage conséquent car ils les rendront disponibles pour leur propre Armée, en plus d'ajouter une valeur de 3 en fin de partie.

Mais faites attention, **le service d'un Héros ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois par un joueur durant toute la partie.** Donc, si un joueur a gagné un Héros durant un tour précédent, la première fois qu'il le déploiera sur son Plateau (déplacé depuis sa main ou arrivé en renfort) sera également la dernière.

**A la fin d'un Combat durant lequel un Héros a été utilisé** par un joueur (Attaquant ou Défenseur), **la carte** ne retourne pas dans la défausse mais **sera mise de côté** (par exemple sous le plateau Attaquant) et ne reviendra plus en jeu. En fin de partie, cela sera ajouté au total des points gagnés.

## CARTES RELIQUES



Les cartes Reliques doivent demeurer dans l'Espace Personnel du joueur et doivent être visibles de tous les participants.

Les cartes Reliques sont d'une importance fondamentale pour remporter la partie : plus il y a de Reliques collectées, plus il y aura de points marqués surtout si les Reliques appartiennent à la même Époque.

Il est donc fondamental, durant la phase de combat, d'essayer de déployer ses cartes Unités afin de s'assurer des Reliques, mais il est tout aussi important, comme indiqué, d'essayer de récupérer les Reliques de la même Époque afin de remporter plus de points de victoire.

Si l'Attaquant gagne et a déployé peu de cartes Unités, il aura plus de choix au moment de tirer des cartes Reliques (voir **RÉCOMPENSES À LA FIN DE LA BATAILLE**).

C'est également la raison principale qui pousse un joueur à attaquer un autre joueur. Prendre une carte Relique a le double avantage de fragiliser son adversaire tout en gagnant des points de victoire pour lui-même.

**NOTEZ BIEN : SI LE PAQUET DE CARTES RELIQUES EST ÉPUISÉ, MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE ET FORMEZ UN NOUVEAU PAQUET.**

## APTITUDES SPÉCIALES DES CARTES ET JETONS

En règle générale, tant que les cartes Unités possédant une icône Aptitude ne sont pas vaincues, l'Aptitude reste valide et utilisable pour plus d'une Ligne de Combat.



**Mort Héroïque :** si une Unité avec l'Aptitude Mort héroïque est vaincue, **cela infligera automatiquement autant de dommages** au déploiement adverse (à partir du Front de la Bataille) **qu'il y a d'icône Mort Héroïque présente sur la carte.**



**Précision :** cette Aptitude **empêche la Mort Héroïque.** Si dans le déploiement infligeant les dommages **une ou plusieurs Aptitudes de Précision sont présentes, les premiers coups infligés, égaux au nombre d'icônes Précision, annuleront la Mort Héroïque.**

**CLARIFICATION : SI L'UN DES DÉPLOIEMENTS INFLIGE 5 DOMMAGES ET POSSÈDE 2 ICÔNES PRÉCISION, SEULS LES DEUX PREMIERS COUPS EMPÊCHERONT LA MORT HÉROÏQUE DANS LE DÉPLOIEMENT OPPOSÉ.**



**Diversion :** L'Unité possédant cette Aptitude (ou le jeton Tactique correspondant) **attire le premier coup de Dommage** infligé par le déploiement adverse.

**CLARIFICATION : SI L'UN DES DÉPLOIEMENTS INFLIGE 3 DOMMAGES ET LE DÉPLOIEMENT OPPOSÉ POSSÈDE 2 ICÔNES DIVERSION, LES DEUX PREMIERS COUPS SONT INFLIGÉS À CETTE CARTE ET L'AUTRE, SELON LES RÈGLES, IRA À L'UNITÉ LA PLUS PROCHE DU FRONT DE LA BATAILLE.**



**Recharge :** l'Unité possédant cette Aptitude (ou le jeton Tactique correspondant) autorise le déploiement à jeter une nouvelle fois le dé qui lui est assigné, autant de fois qu'il y a d'icône présentes sur le déploiement lui-même.

Dans un Combat opposant deux joueurs, si l'icône apparaît dans les deux déploiements, le Défenseur aura la priorité.

**CLARIFICATION : SI L'ICÔNE PRÉSENTE DANS LE DÉPLOIEMENT DU DÉFENSEUR DURANT LA PHASE 2.A) CONQUÉRIR DES UNITÉS SUR LE PLATEAU (LORSQUE LE DÉPLOIEMENT DU DÉFENSEUR EST ISSU DU PLATEAU PRINCIPAL), LE DÉ SERA JETÉ DE NOUVEAU PAR L'ATTAQUANT (EN QUALITÉ DE DÉFENSEUR) UNIQUEMENT S'IL A UNE VALEUR NÉGATIVE POUR LE DÉFENSEUR LUI-MÊME.**



**MORT HÉROÏQUE :** la bataille commence par le Combat de Longue Portée, l'Attaquant inflige 1 dommage à l'Unité Persian Immortals et les vainc. Dès leur défaite, l'Unité Persians Immortals active son Aptitude Mort Héroïque qui inflige 1 dommage au Front de l'Attaquant, vainquant ainsi le Trébuchet (l'Unité de Trébuchet ne pouvant absorber qu'un seul dommage est donc vaincue).



**MORT HÉROÏQUE / PRÉCISION :** la bataille commence par le Combat de Longue Portée, l'Attaquant inflige 2 dommages. Le premier est infligé à l'Unité Persian Immortals et les vainc. Dès leur défaite, l'Unité Persians Immortals doit activer son Aptitude Mort Héroïque, mais, comme l'Unité Vitruvian Scorpio possède l'icône Précision qui empêche la Mort Héroïque, l'Attaquant ne reçoit aucun dommage. Le second dommage de l'Attaquant (toujours à l'issue du Combat de Longue Portée) anéanti l'Unité Cartaginians Soldiers et clôt la bataille.



**MORT HÉROÏQUE / DIVERSION :** la bataille commence par le Combat de Longue Portée, l'Attaquant souffre d'1 dommage. Ce dernier doit être infligé à la première troupe la plus proche du Front de la Bataille mais l'Attaquant (craignant un mauvais jet de dés) a délibérément placé un jetons Tactique Diversion sur l'Unité Spy. De cette manière l'Unité Spy attire le dommage, est vaincue et donc, active la Mort Héroïque dont le dommage immédiat est infligé à l'Unité Bantu Ruga-ruga (au Front du déploiement opposé). En Combat de Portée Moyenne, l'Attaquant remporte 3 points tandis que le Défenseur, ayant perdu ses troupes au Front, n'en gagne que 2 (1 point de l'Unité Ballonabwehrkanone + 1 point du dé) afin que l'Attaquant inflige 1 dommage à l'Unité Ballonabwehrkanone qui est vaincue.

## LA PREMIÈRE BATAILLE DE PÄR

## UNA BATAILLE ENTRE CHRIS ET JOAKIM



- 1 Pär voit des cartes intéressantes à l'Époque II. Il insère une tuile **Voyage dans le Temps** dans la **Roue de l'Histoire** jusqu'à ce que la tuile atteigne sa position Active lui permettant de se chrono-transporter à l'Époque en question.
- 2 Maintenant la tuile en position Active lui permet de prendre le jeton **Tactique +2 en Combat en Mêlée**. Il le prend car il s'agit d'un jeton à forte valeur et le place dans son Espace Personnel.
- 3 En insérant la tuile Voyage dans le Temps dans cette position, la Roue de l'Histoire a tourné et permet maintenant la réalisation de deux actions : **Tirer deux cartes de son paquet** et **choisir une de sa défausse**. C'est son premier tour, alors la pile de défausse est vide et il ne pourra donc pas faire cette action mais il décide qu'il est plus important de rester à l'Époque II, même si cela lui fait perdre une action. Il tire donc deux cartes de son paquet **et en possède maintenant 6 en mains**, desquelles il pourra choisir.
- 4 Pär confirme qu'il veut se rendre à l'Époque II en plaçant sa miniature sur le plateau à l'Époque voulue. Il décide ensuite de conquérir l'Unité **Trung Sisters** qui ont un Lien. Il peut choisir de défier une seule carte mais il veut tenter le coup et conquérir les deux.
- 5 Il les place sur le plateau Défenseur qu'il a entre temps disposé à la droite de son plateau Attaquant.

- 6 Pär décide de déployer son Unité Trebuchet au Front pour deux raisons : elle a une valeur de Combat Longue Portée (qui correspond à la Première Ligne de Combat) et, s'il est vaincu, il ne perdra aucun point pour ses autres Lignes. Il déploie alors l'Unité Archers et Conscriptes.
- 7 Les **Renforts, Liens, Assauts, Jetons Tactique, Mission et Jet de dés** doivent être décidés avant le début de la bataille. Les **Trung Sisters** possèdent un Lien alors Pär dispose le jeton Lien correspondant entre les deux cartes connectées. Les **Trung Sisters** ont également une icône Assaut qui aurait brisé un éventuel Lien dans le déploiement de Pär, mais il n'y en a aucun. Cependant, la troisième carte que Pär déploie possède une icône Renforts alors Pär doit ajouter à son déploiement la première carte tirée de son paquet, qui est l'Unité Spy. Pär **décide de ne pas utiliser son jeton Tactique** donc il ne le pose sur aucune carte.
- 8 Les dés doivent encore être attribués. Le déploiement de Pär excédant 3 cartes, le **dé Combat Risqué** lui sera attribué tandis que le Défenseur se verra attribuer le **dé Combat Puissant**. Il jette les deux dés et, à son grand soulagement, son dé Combat Risqué lui permet de gagner **+1 pour chaque Ligne de Combat**. Cela ne pouvait pas être mieux ! De l'autre côté, le dé Combat puissant donne à son opposant un **+2 en Combat en Mêlée**.

Chris atterri à la même Époque où la miniature de Joakim se trouve et décide de le défier. Chris sera l'Attaquant. Joakim prend le plateau Défenseur et le garde dans son Espace personnel, à droite de son plateau Attaquant. Joakim, qui a été défié, déploie ses armées en premier. Il **déploie 2 cartes** et utilise **1 de ses jetons Tactique**.



Maintenant c'est à Chris de déployer ses cartes et **puisqu'il veut utiliser le dé Combat Puissant**, il n'en déploie que 3; en plus il ne joue aucun jeton Tactique. Chris place une carte avec l'**Aptitude Précision** pour contrer Joakim, qui a déployé une Unité avec l'**Aptitude Mort Héroïque** au Front, mais il ne peut rien faire contre le jeton possédant l'**Aptitude Diversion** qui attire le premier dommage infligé par l'adversaire (comme vu dans **Aptitudes spéciales des cartes et jetons**).



Il n'y a **aucun Renforts** ni Liens donc l'icône **Assaut** déployée par Chris n'a aucun effet.

Les dés ont été attribués en fonction du nombre de cartes déployées par l'Attaquant. Chris tire le **dé Combat Puissant** avec lequel il obtient **+1 en Combat Longue Portée** tandis que Joakim obtient **+1 pour chaque Ligne de Combat** en tirant le **dé Combat Risqué**.



Chris additionne ses Valeurs pour la **Ligne de Combat Longue Portée** et obtient **2**, 1 point donné par ses cartes et 1 autre donné par le dé. **Joakim** lui, obtient **1** grâce au dé. Chris inflige donc 1 dommage à Joakim.

Joakim, en utilisant le jeton Tactique Diversion, attire le premier dommage sur cette Unité qui peut en absorber jusqu'à 2 et n'est donc pas vaincue. Il place alors le jeton Dommage sur la carte.

**Notez bien :** si Joakim n'avait pas joué son jeton Tactique Diversion, le dommage infligé par Chris serait tombé sur l'Unité au Front qui n'aurait pas pu activer l'Aptitude Mort Héroïque puisque Chris avait déployé de son côté une Unité possédant l'Aptitude Précision.

Sur la **Ligne de Combat Portée Moyenne** Chris et Joakim obtiennent tous deux 2 ; aucun dommage pour personne. Le combat se conclue sur **Combat en Mêlée**. Là, **Chris obtient 3** tandis que **Joakim obtient 5**, le Défenseur inflige 2 dommages à l'Attaquant.



**Joakim remporte le combat !**

Il prend deux jetons Honneur des Armes à Chris, les regardent et conserve celui ayant la plus grande Valeur dans son Espace personnel, et rend l'autre jeton à Chris.

**Attention :** si le Défenseur gagne, il n'a le droit de prendre aucune carte Relique à l'Attaquant, ni aucun jeton Honneur des Armes.

### DÉROULEMENT DU COMBAT

Pär additionne ses Valeurs pour la **Ligne de Combat Longue Portée** et obtient **2**, 1 point donné par ses cartes et 1 autre donné par le dé. Le **Défenseur** obtient **0**. Pär inflige alors 2 dommages. L'un est absorbé par le Lien (qui est alors retiré) et l'autre est absorbé par l'unité la plus proche du Front. Les **Genoese Crossbowmen** peuvent absorber 1 seul dommage donc sont vaincu.

Pär additionne ses Valeurs pour la **Ligne de Combat Portée Moyenne** : une fois encore il obtient **2**, 1 point donné par ses cartes et 1 autre donné par le dé. Le **Défenseur** obtient **1**. Pär inflige alors 1 dommage et dispose un jeton Dommage sur la carte. L'Unité **Trung Sisters** pouvant absorber jusqu'à 2 dommages, elle n'est pas vaincue.

A présent, Pär additionne ses Valeurs de **Combat en Mêlée** : il obtient **2** encore une fois, 1 point donné par ses cartes et 1 autre donné par le dé. Le **Défenseur** obtient **5**, dont 3 points par les cartes et 2 par le dé. Le Défenseur inflige 3 dommages, alors Pär, à partir du Front, retourne face cachée ses 3 premières cartes, car elles ne peuvent absorber qu'1 dommage chacune.

**Pär remporte le combat !**

Les Unités survivantes étant égales en nombre, l'Attaquant gagne. Pär n'a pas réussi à vaincre les deux cartes mais il peut s'estimer satisfait. La carte Unité d'Élite vaincue (**Genoese Crossbowmen**) va dans sa défausse avec ses 4 cartes qu'il a utilisées durant le combat. Cette Unité d'Élite va renforcer l'armée de Pär pour le restant de la partie (et vaudra 1 point de Victoire à la fin du jeu).

Mais il y a une autre récompense : Pär ayant utilisé 4 cartes, il gagne également une carte Relique. Il la tire du paquet correspondant et la place face visible dans son Espace Personnel (cela vaudra aussi des points de Victoire à la fin du jeu). L'Unité **Trung Sisters** qui n'a pas été vaincue est placée dans la défausse correspondante (Époque II).