

Index

Introduction 3

Durée de la partie
Echelle et conventions
Jouer sur un plateau hexagonal
Profils

Règles de base 4

Choisir ses combattants
Déterminer l'attaquant et le défenseur
Mise en place du terrain
Déployer les figurines
Activation
Finir la partie 5
Combattants actifs
Mouvement

Combat au corps à corps 6

Modificateurs de combat au corps à corps
Embuscade
Effets de la taille
Combattants mis à terre
Combattants repoussés
Pas d'espace pour reculer
Quitter un combat au corps à corps 7

Combat à distance 8

Ligne de vue
Restrictions sur le choix de la cible 9
Tir impossible depuis ou vers un combat au corps à corps
Couvert
Zones boisées
Dépense des munitions
Effet de la taille sur le combat à distance
Tir visé
Modificateurs de combat à distance

Magie 10

Échec lors du lancement d'un sort
Restrictions au lancement de sort
Portée des sorts
Les sorts comme attaques à distance
Sort pour immobiliser un adversaire 11
Combattants immobilisés

Moral 11

Quand tester son Moral ?

Règles spéciales 12

Animal
Amphibie
Artificiel
Assassin

Chef
Coup de queue
Coureur des bois
Déplacement court
Discret
Enchevêtrement
Grand
Grégaire
Grimpeur
Héros
Inflexible
Lent
Mage
Monté
Mortel
Mort-vivant
Poison
Prêtre
Robuste
Sans peur
Sauvage
Science du désengagement
Terreur
Tireur
Très grand
Volant

Construire votre bande 17

Chutes 17

Actions de groupe 17

Regroupement
Tir concentré

Campagnes 18

Après la bataille
Remplacement des combattants tués
Accroître les caractéristiques de vos combattants
Améliorations pour la bande
Recruter de nouveaux combattants

Scénarios 19

Table des Scénarios
Bataille totale
Embuscade
Chasse au trésor
Lieu de Pouvoir
En terrain difficile
En quête d'un objet magique 20
Table des objets magiques 21

FAQ, Notes du concepteur 22

Listes d'armées 24

Introduction

Pour jouer à ce jeu, vous devez disposer de 3 dés à 6 faces (d6), de quelques figurines 15mm, de trois réglettes de tailles différentes (50mm, 80mm et 120mm) ainsi que d'une surface de jeu de 60 x 60cm. Vous aurez aussi besoin de quelques éléments de décors pour représenter des collines, des arbres, des rochers, des ruines ou tout ce que vous voulez (vous pouvez juste utiliser des gabarits en papier posés sur le champ de bataille si vous n'avez pas à votre disposition les bons décors)

Durée de la partie

Une fois les règles acquises, une partie requiert entre 30 et 45 minutes, ce qui permet de jouer une campagne (3 à 5 scénarios) en une soirée.

Échelle et conventions

SBH recrée des batailles entre bandes d'aventuriers et de guerriers dans un monde fantastique. La règle a été conçue spécifiquement pour des figurines 15mm soclées sur des bases rondes (de la taille d'une pièce de 1 centime pour l'infanterie et d'une pièce de 2 ou 5 centimes pour la cavalerie) bien qu'il soit possible de jouer à une plus large échelle. Les règles sont écrites pour deux joueurs mais il est possible de jouer avec plus de participants.

L'échelle de terrain pour des figurines 15mm est 10mm = 1 yard (environ 1 mètre). Un tour de jeu représente quelques secondes. Toutes les distances et portées sont mesurées avec trois réglettes labellisées courte (50mm), moyenne (80mm) ou longue (120mm). Pré-mesurer (vérifier la portée avant de déclarer un tir ou un mouvement) est autorisé. Les joueurs peuvent mesurer les distances à n'importe quel moment.

Si vous jouez avec des figurines 25/28mm, les réglettes doivent mesurer 75mm, 120mm et 180mm et la surface de jeu doit être de 90 x 90cm au minimum.

Réglettes		
	Figurines 15mm	Figurines 25/28mm
Courte	50mm	75mm
Moyenne	80mm	120mm
Longue	120mm	180mm

Jouer sur un plateau hexagonal

Si vous le souhaitez, SBH peut être jouée sur un plateau hexagonal. Alternativement vous pouvez imprimer une carte hexagonale contenant des terrains. Nous recommandons une zone de jeu minimum de quatre feuilles au format A4, avec des hexagones de 15-20mm de large. Comptez les distances courtes comme 4 hexagones, moyennes comme 7 hexagones et longues comme 13 hexagones. Toutes les autres règles restent inchangées.

Profils

Chaque combattant est décrit en termes de jeu par un profil. Vous trouverez ci-dessous un exemple :

Nain Squelette (arme à une main et bouclier)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, court	Déplacement

Points : Coût du combattant. Plus il est puissant, plus il est cher.

Qualité : Indication globale de la combativité de la figurine, de sa vitesse de réaction, de son initiative et de son moral. C'est le résultat minimum à atteindre avec un ou plusieurs dés pour activer le combattant; ainsi, plus la valeur à atteindre est basse, meilleure est la Qualité.

Quand c'est à votre tour de jouer, vous désignez un combattant et vous essayez de l'activer. Vous pouvez lancer un, deux ou trois dés d'activation, à votre choix. Chaque jet qui est égal ou supérieur à la Qualité du combattant est un succès; chaque dé inférieur est un échec. Vous pouvez effectuer une action pour chaque succès. **Si vous obtenez deux échecs ou plus, le tour passe à votre adversaire** (après que le combattant ait accompli son action s'il a obtenu un succès), qui désigne l'un de ses combattants à activer. Il est généralement sage de commencer à activer les combattants possédant la meilleure (valeur la plus basse à atteindre) Qualité.

Combat : Mesure de la capacité de la figurine à combattre. Dans un combat, cette valeur est ajoutée au résultat d'un dé et comparée à la somme dé + Combat de l'adversaire. La valeur de Combat prend en compte certains facteurs comme l'armure, le type d'arme et la compétence dans le maniement de l'arme. Le Combat peut être influencé par certaines règles spéciales.

Règles spéciales : Catégorie fourre-tout qui inclue toutes les capacités et pouvoirs spéciaux du combattant. Certaines règles spéciales sont désavantageuses (comme, par exemple, les combattants Lents qui se déplacent moins souvent que les autres) et diminuent la valeur en points du combattant.