AIDE DE JEU CONGO

LA REGLE SACREE

Un résultat de 5 ou plus est toujours une réussite.

TOUR DE JEU

Début de tour

Piochez une carte Totem et reprenez en main votre carte Sorcellerie.

Les actions

Cette phase est décomposée en 3 séquences.

Pour chaque séquence, les joueurs dévoilent une de leurs cartes Action. Celui qui a l'initiative la plus haute joue en premier.

Fin du tour

Les pions Stress Stop (rouges) sont remis dans le sac. Vérifiez si certains effets ou conditions de fin de partie se produisent.

DEPLACEMENT

- Les groupes se déplacent de .
- Vous pouvez forcer l'allure si aucun ennemi ou animal ne se trouve à ou moins de l'extrémité de votre première réglette.
- Il est toujours possible de forcer l'allure si cela permet d'engager un corps-à-corps.
- Vous ne pouvez pas pénétrer dans une zone de terrain et en sortir **ou** sortir d'une zone et pénétrer dans une autre au cours du même déplacement.
- Un groupe ne peut utiliser qu'une action de déplacement par séquence d'actions.
- Les groupes disposant de 4 pions Stress ne peuvent pas engager de corps-à-corps.
- Un groupe qui pénètre dans une zone de terrain dangereux doit lancer les dés sur la table des terrains dangereux si le terrain n'est pas exploré (si aucun autre groupe ou animal ne s'y trouve).

L'icône ne permet pas d'engager un corps-à-corps.

TIR

- Vérifiez la portée et la ligne de vue. Si une seule figurine de votre groupe voit entièrement une figurine ennemie, seule la moitié des figurines du groupe pourra tirer.
- Lancez 1 dé de tir pour chaque figurine du groupe qui tire. Ajoutez éventuellement le dé de tir du personnage et/ou des auxiliaires compris dans le groupe faisant feu et/ou une carte Totem crocodile. Retirez un dé par pion Stress de Tir attaché au groupe. Chaque succès inflige une touche.
- Pour annuler les touches, la cible lance autant de dés de couvert que de touches subies.
- Se jeter à terre : la cible peut gagner 1D8 par pion Stress pioché. Les touches non annulées sont des pertes.
- Quand au moins une perte est infligée, la cible lance 1D10. Sur un résultat de 1, un personnage ou un auxiliaire attaché au groupe doit être retiré comme perte.

Arme	Portée
Sagaie / Arc pygmée	M
Arc / Mousquet / Fusil	L
Mousquet jezzail	Illimitée

L'INFLUENCE

Ralliement

- Prenez un nombre de dés égal au nombre de pions Stress du groupe. Ajoutez éventuellement le dé de bravoure du personnage et/ou une carte Totem crocodile.
  Pour chaque réussite, retirez un pion Stress de votre choix.

Terreur

- Prenez un dé + un dé par pion Stress Terreur que possède le groupe visé. Cela vous donne le nombre de touche de terreur à annuler. Ajoutez éventuellement le dé de bravoure du personnage et/ou une carte Totem crocodile.
  Piochez et ajoutez à votre groupe un pion Stress par touche de terreur non annulée par une réussite.

L'icône ne permet pas de déclencher la terreur.

CORPS-A-CORPS

- Pour engager un corps-à-corps, une partie de la réglette de déplacement doit toucher le socle d'une figurine du groupe que l'on veut combattre.
- Lancez 1 dé de combat pour chaque figurine du groupe qui combat. Ajoutez éventuellement le dé de combat du personnage et/ou des auxiliaires compris dans le groupe et/ou une carte Totem crocodile. Retirez un dé par pion Stress de Combat attaché au groupe.
- Le résultat du corps-à-corps est déterminé en fonction du nombre de touches surnuméraires du vainqueur par rapport à celles du perdant.

Résultat		Conséquences
Égalité	→	Le défenseur retraite, et chaque groupe pioche un Stress.
1 touche de plus	→	Le perdant retire 1 figurine, retraite, chaque groupe pioche un Stress.
2 touches de plus	→	Le perdant retire 2 figurines, retraite, chaque groupe pioche un Stress.
3 touches de plus	→	Le perdant retire 2 figurines, retraite et pioche un Stress.
4 touches de plus	→	Le perdant retire 3 figurines, retraite et pioche un Stress.

PIONS STRESS

- -1 dé au tir
- -1 dé au combat
- -1 réglette
- +1 touche de terreur
- Aucune action sauf ralliement

Un groupe avec 4 pions Stress.

- Ne peut plus tirer.
- Ne peut plus engager de corps-à-corps.
- S'il doit subir un nouveau pion Stress, il devra fuir à la place de recevoir ce pion. Après la première fuite, tout pion Stress se transforme en perte.
- Il est immédiatement éliminé s'il ne comporte plus qu'une seule figurine.