

# The OTHER SIDE



RÈGLES DU JEU

Wyrd

## THE OTHER SIDE

# RÈGLES DU JEU

**T**he Other Side est un jeu de guerre sur table pour deux joueurs qui met en scène les luttes épiques livrées sur une Terre alternative pleine de créations « Steampunk » et de puissante magie. Chaque joueur prend le contrôle d'une Allégeance et rassemble une Compagnie de guerriers pouvant aller des légions « high tech » d'Abyssinia aux monstruosités inhumaines libérées par le Culte de l'Homme embrasé.

Chaque partie se base sur une Opération qui détermine comment le joueur peut atteindre la victoire. Les Opérations varient d'une partie à l'autre, et les joueurs sont autorisés (et même encouragés) à adapter les unités de leur Compagnie à l'objectif à atteindre.

Une fois que les Compagnies ont été choisies, elles se font face sur la table de jeu. Les joueurs activent leurs unités tour à tour pour manœuvrer leurs troupes, gérer leurs ressources et tenter d'annihiler leur adversaire en un combat désespéré pour la suprématie.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux de guerre, « The Other Side » utilise des cartes au lieu des dés pour déterminer la conclusion de cette lutte désespérée. Cela donne aux joueurs un plus grand contrôle sur leur propre destinée tout en présentant le défi d'une autre ressource à gérer.

Au fur et à mesure du déroulement de la partie, des pertes seront subies, des territoires conquis et certaines unités connaîtront la Gloire. Mais ne vous laissez pas abuser par une partie qui semble perdue : l'utilisation au bon moment d'une carte de Stratagème peut vite renverser la situation, et la bataille n'est vraiment terminée qu'à la toute fin.

En gardant ce résumé général en tête, passons maintenant à une étude plus détaillée des mécanismes du jeu.







## CONCEPTS DE BASE

Vous trouverez ci-après certains des concepts de base que vous rencontrerez dans « The Other Side ».

### UNITÉS, GROUPES DE COMBAT & PERSONNAGES

« The Other Side » utilise les termes unité, Groupe de combat et personnage. Il est primordial de comprendre ce que chacune de ces expressions recouvre afin de comprendre les règles du jeu.

Le terme « unité » est utilisé pour décrire un ou plusieurs combattants qui ont été formés d'une façon spécifique. Chaque unité est composée d'un ou plusieurs « Groupes de combat », tel que défini sur la carte d'unité (voir p 9). Une unité peut représenter plusieurs Groupes de combat composés de guerriers armés de manière similaire (appelées escouades) ou un Groupe unique qui se bat en solitaire.

Les Groupes de combat sont les blocs qui se déplacent sur le champ de bataille, conquièrent des objectifs et tirent sur l'ennemi. Lorsqu'une unité est activée durant un tour, tous les Groupes de combat de cette unité doivent se déplacer ou effectuer une Action durant ce tour, selon la description de l'Ordre qui lui aura été donné (voir p 21 pour plus d'informations sur les Ordres). Le plus simple est de considérer que les Groupes de combat correspondent aux « socles » présents sur la table.

Chaque Groupe de combat est composé d'un ou plusieurs personnages, tels que définis sur la carte d'unité. Les personnages représentent les combattants individuels sur le champ de bataille, et lorsqu'un Groupe de combat subit des dommages, des personnages sont Tués et retirés du jeu comme pertes. Quand le dernier personnage d'un Groupe de combat est Tué, ce Groupe de combat est considéré comme Tué et enlevé de la table de jeu.

### RESSOURCES

Les Ressources sont des modifications spécifiques données aux unités pour modifier leurs compétences ou autoriser des attaques spéciales durant la partie. Elles représentent des équipements particuliers, un entraînement spécial, des mutations ou d'étranges pouvoirs magiques.

### COMPAGNIE

Toutes les unités utilisées par un joueur durant une partie sont désignées collectivement sous le nom de Compagnie.

### SOCLES

« The Other Side » utilise des socles pour indiquer la position d'un personnage ou d'un Groupe de combat sur le champ de bataille. Les socles sont ronds, et leur taille est toujours notée sur la carte d'unité.

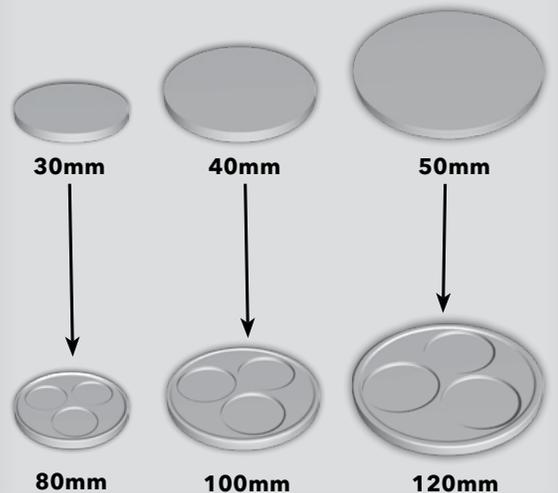
L'image ci-dessous montre les tailles des socles les plus répandues.

#### Taille des socles des Groupes de combat communs

Groupe de combat uni-personnage :



Groupe de combat multi-personnages :





## ALLEGANCE

Les Allégeances sont les principales puissances qui s'affrontent dans le conflit global qui fait rage à la surface de la Terre.

Durant la partie, chaque joueur choisit de jouer le rôle d'une seule Allégeance. Celles-ci sont représentées par des cartes d'Allégeance qui déterminent les unités et les Ressources qu'un joueur peut sélectionner dans la partie.

Bien que la plupart des batailles dans « The Other Side » opposent des Allégeances différentes, il est possible que deux joueurs choisissent de jouer la même. Dans ce cas, la partie représentera des manœuvres d'exercice ou un conflit interne qui a sombré dans la violence.

## SCRIP

Le Scrip est la monnaie la plus courante dans « The Other Side ». Même si un certain nombre de commandants accepteront de rejoindre votre Compagnie gratuitement par loyauté envers votre Allégeance, ils auront besoin de Scrips (qui peuvent représenter la solde des combattants, de la viande fraîche ou d'ésotériques capacités magiques) pour recruter le reste de leurs troupes.

## OPÉRATION

Une Opération est la mission que les deux Compagnies opposées vont essayer de mener à bien durant la partie. Chaque Opération est un scénario différent, avec ses propres règles pour installer et remporter la partie. Les Opérations sont expliquées plus en détail page 32.



## AMI ET ENNEMI

Les unités (ainsi que les Marqueurs et les Éléments de Terrain) appartenant à une même Compagnie (ou placées/créées par cette Compagnie) sont considérées comme Amies. Celles appartenant à la Compagnie adverse (ou placées/créées par elle) sont considérées comme Ennemies.

## ACTIONS

Les Actions représentent les différentes choses que les Groupes de combat peuvent accomplir durant la partie. Chaque action possède un ou plusieurs types, désignés par les symboles suivants : , ,  et . Ces symboles seront présentés plus en détail page 22.

## VALEUR D'ACTION (VA)

Chaque unité dans une partie est caractérisée par un ensemble de statistiques appelées Valeurs d'Action (VA). Ces VA seront souvent ajoutées au résultat d'un tirage pour déterminer le résultat des attaques ou d'autres effets de jeu.

## TUÉ

Chaque fois qu'un Groupe de combat subit des dommages, un des personnages qui le compose est Tué pour chaque point de dommage subi. Un personnage Tué est immédiatement retiré de la partie. Si tous les personnages d'un Groupe de combat sont Tués, ce Groupe est considéré comme Tué et est retiré du jeu. De la même manière, si tous les Groupes de combat d'une unité sont Tués, celle-ci est considérée comme Tuée et retirée du jeu.



## LE JEU DU DESTIN

« The Other Side » utilise un paquet de cartes, appelé Jeu du Destin, pour générer des nombres aléatoires qui permettent aux joueurs de résoudre les conflits. Ce paragraphe va survoler l'utilisation du Jeu du Destin dans les parties.

Les cartes peuvent se trouver en quatre endroits distincts durant une partie : le Jeu du Destin, la Main de Contrôle, le Conflit ou la Pile de Défausse.

### LE JEU DU DESTIN

Chaque joueur possède son propre Jeu du Destin. Celui-ci est constitué de 54 cartes, appelées Cartes du Destin. Il est similaire à un jeu de poker standard avec quatre couleurs et deux jokers. « The Other Side » utilise ses propres couleurs, mais on peut les relier aux couleurs habituelles de la façon suivante :

- **Béliers** (Cœurs) ♡ – 13 cartes, de 1 à 13
- **Masques** (Carreaux) ♠ – 13 cartes, de 1 à 13
- **Corbeaux** (Piques) ♣ – 13 cartes, de 1 à 13
- **Grimoires** (Trèfles) ♣ – 13 cartes, de 1 à 13
- **Jokers** – 2 cartes, Joker noir et Joker rouge

Chaque carte possède deux informations comme on peut le voir sur l'exemple présenté à droite :

1. **Valeur** – le nombre inscrit sur la carte
2. **Couleur** – la couleur de la carte

Les Jeux du Destin sont placés à l'envers de manière que les cartes ne soient pas visibles, et les joueurs ne sont pas autorisés à les regarder. Si, à un moment quelconque, le Jeu du Destin d'un des joueurs vient à manquer de cartes, il mélange sa Pile de Défausse et la place à l'envers devant lui pour former un nouveau Jeu du Destin.

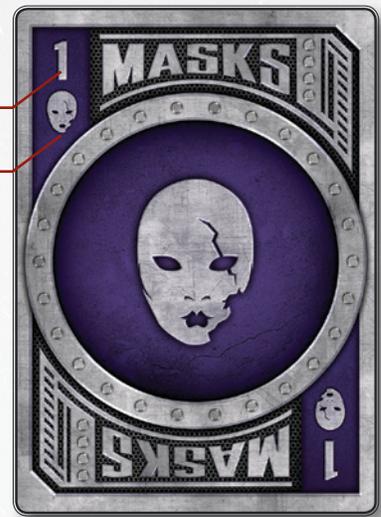
### LA MAIN DE CONTRÔLE

Chaque joueur possède une Main de Contrôle, ou « Main », constituée des cartes que le joueur a pioché de son Jeu du Destin. Chaque fois qu'un joueur pioche des cartes, celles-ci sont placées dans sa Main de Contrôle. La taille maximum d'une Main est de 6 cartes. Si un joueur se retrouve avec plus de six cartes dans sa main, il doit immédiatement en défausser jusqu'à revenir à la taille maximum autorisée. Un joueur peut consulter sa Main de Contrôle à volonté, mais le contenu de celle-ci ne doit pas être révélé à l'autre joueur.

### CARTE DU DESTIN

1. VALEUR

2. COULEUR



### PIOCHER PLUS DE SIX CARTES

Chaque fois que vous piochez une ou plusieurs cartes, piochez toutes celles requises par l'effet, puis défaussez-en assez pour revenir à la taille maximum de votre main.

### LE CONFLIT

Les cartes qui sont en cours d'utilisation sont déposées dans le Conflit, une zone clairement définie sur la table. Toutes les informations des cartes présentes dans le Conflit sont connues de tous.

### LA PILE DE DÉFAUSSE

Chaque joueur gère une Pile de Défausse située près de son Jeu du Destin. La pile de Défausse est posée face en l'air, mais ne doit pas être réorganisée durant la partie.

Lorsqu'une carte est défaussée, elle est placée au sommet de la Pile de Défausse du joueur correspondant. Dans le cas où plusieurs cartes sont défaussées en même temps, elles sont montrées à tous les joueurs avant d'être placées sur la Pile de Défausse dans l'ordre choisi par le joueur qui s'en sépare.

Les joueurs peuvent consulter les Piles de Défausse à n'importe quel moment, mais veillez à faire attention au temps que vous consacrez à cet examen, car votre adversaire a probablement envie de se remettre à l'action !



## UTILISER LES CARTES

Durant une partie, vous allez utiliser les cartes du Destin de différentes façons. Vous trouverez ci-dessous les termes les plus couramment associés à ces cartes.

### TIRAGES

Lorsqu'un tirage est requis, le joueur tire la carte supérieure de son Jeu du Destin et la place dans le Conflit pour générer une valeur et/ou une couleur aléatoires. Les tirages servent à générer des résultats aléatoires.

Les cartes tirées sont retirées du Conflit après que l'effet qui les a générées est terminé.

Beaucoup de ses tirages sont effectués lors d'un Duel (voir p. 24).

### LES JOKERS

Les Jokers fonctionnent de manière un peu différente. Lorsqu'un Joker est tiré, il ne peut pas être truqué. Si des cartes multiples sont tirées (par exemple lors de l'utilisation d'un Jeton Tactique) et que l'une d'elles est un Joker, vous pouvez choisir d'utiliser une autre carte que le Joker. En dehors de ça, les deux Jokers sont distincts. Le Joker noir a une valeur de 0 et n'a pas de couleur. Le Joker rouge a une valeur de 14 et représente toutes les couleurs (♠♣♥♦).

## TROMPER LE DESTIN (TRUQUER)

Quelquefois, un tirage ne donne pas exactement les résultats que vous espérez. « The Other Side » donne aux joueurs la possibilité de modifier leur destin en utilisant des Cartes du Destin de leur Main de Contrôle pour Tromper le Destin (ce que l'on nomme fréquemment Truquer).

Lorsqu'un joueur a l'opportunité de Tromper le Destin, il peut choisir de remplacer la carte qu'il a placée dans le Conflit par une carte de sa Main de Contrôle. Pour ce faire, il choisit la carte avec laquelle il désire Truquer et la place dans le Conflit après avoir défaussé l'autre carte. Tromper le Destin ne compte pas comme un tirage.

### JETONS TACTIQUES

Après avoir effectué un tirage, vous pouvez défausser un Jeton Tactique pour tirer une carte additionnelle. Choisissez celle des deux cartes tirées que vous voulez placer dans le Conflit et défaussez l'autre. La carte choisie pourra être Truquée en suivant les règles habituelles pour Tromper le Destin.

Voir p. 28 pour plus d'informations sur les Jetons Tactiques.

Une fois qu'un tirage a été Truqué, ou que l'opportunité de Tromper le Destin a été déclinée par le joueur, celui-ci n'a plus la possibilité de le faire.

Durant les Duels, Tromper le Destin suit des règles spécifiques.

### TIRER ET TRUQUER

Certains effets du jeu font référence à la couleur ou à la valeur d'une carte tirée. Lorsque vous Trompez le Destin, la carte Truquée remplace la carte tirée en ce qui concerne ces effets.





## CARTES DANS LE JEU

« The Other Side » utilise de nombreuses autres cartes que les Cartes du Destin pour représenter les différentes unités ou des Capacités durant la partie. Ces cartes sont de cinq types : Cartes d'Allégeance, Cartes d'Émissaire, Cartes d'Unité, Cartes de Ressources et Cartes de Stratagème.

### CARTES D'ALLÉGEANCE

Les Cartes d'Allégeance sont celles qui définissent la force que vous représentez durant une partie. Il en existe plusieurs, et chaque joueur doit en choisir une au début de la mise en place de la partie.

On trouve sur ces cartes une grande variété d'informations :

1. **Nom de l'Allégeance.**
2. **Symbole de l'Allégeance.**
3. **Capacités** - Ce sont les règles spéciales qui s'appliquent à votre Compagnie ou aux unités qui la composent.
4. **Type d'Allégeance** - Le Type définit la provenance des unités (habituellement soit la Terre, soit Malifaux).

### CARTES D'ÉMISSAIRE

Les Cartes d'Émissaires sont des cartes spéciales utilisées lorsqu'un joueur choisit plus d'une Allégeance dans une seule partie.

Elles fournissent des règles spéciales pour les unités recrutées dans d'autres Allégeances que la vôtre et elles doivent être choisies au début de la partie.

Voici les informations présentées sur les Cartes d'Émissaires :

1. **Nom de l'Émissaire.**
2. **Symbole de l'Émissaire.**
3. **Mot-clé Émissaire** - Ceci indique que cette carte est bien une Carte d'Émissaire.
4. **Restrictions** - Certains Émissaires possèdent des restrictions particulières. Les plus communes sont « Terre » et « Malifaux ». Ces Émissaires ne peuvent être choisis que si votre Allégeance respecte ces restrictions.
5. **Capacités** - Ce sont des règles spéciales qui s'appliquent à votre Compagnie, ou à certaines unités de votre Compagnie.

### CARTES D'ALLÉGEANCE



### CARTE D'ÉMISSAIRE





## CARTES D'UNITÉ

Les cartes de jeu les plus communes sont les Cartes d'Unité. Ces cartes vous donnent toutes les règles dont vous aurez besoin pour comprendre comment fonctionnent vos forces sur la table de jeu.

### CARTE D'UNITÉ



Les Cartes d'Unité ont deux faces. Chaque côté possède des Valeurs d'Action (VA), des Capacités et des Actions différentes. Toutes les unités commencent la partie avec le côté standard (celui où se trouve la représentation graphique) de leur Carte d'Unité vers le haut et le côté Gloire (celui qui porte l'estampille « Gloire ») caché.

Pendant la partie, un joueur parviendra peut-être à retourner une Carte d'Unité (↺) pour accéder à l'autre côté : cela s'appelle Changer de Côté (voir p. 27). La face Gloire d'une Carte d'Unité est plus puissante que la face Standard : elle représente cette unité en train de se dépasser pour se distinguer sur le champ de bataille.

Seule la face de la Carte d'unité qui est visible est considérée comme étant active pour l'unité. La face cachée est considérée comme inexistante.

1. **Nom** – le nom de l'unité.
2. **Allégeance** – Ce symbole montre la ou les Allégeance(s) à laquelle appartient l'unité.
3. **Règles spéciales** – Cette section liste le type de l'unité ainsi que toutes les règles spéciales applicables (voir p. 10). Elle inclut également des informations de base comme le nombre de Groupes de combat composant l'unité, ainsi que leur taille.
4. **Scripts** – Ce nombre représente soit le nombre de Scripts que l'unité apporte à la Compagnie en vue de recruter des troupes (dans le cas des Commandants), ou combien de Scripts seront nécessaires pour recruter l'unité (pour les unités ne possédant pas la règle Commandant).
5. **Valeurs d'Action (VA)**
  - **Sp** – C'est la vitesse (Speed) de l'unité, elle représente la distance maximum à laquelle celle-ci peut se déplacer (en pouces).
  - **Df** – C'est la défense de l'unité, elle est utilisée pour résister à des attaques physiques.
  - **Wp** – C'est la Volonté (Willpower) de l'unité, elle est utilisée pour résister à des attaques mentales.
  - **Ar** – C'est la valeur d'Armure de l'unité, elle représente la difficulté qu'aura l'ennemi à lui causer des dommages.
6. **Capacités** – Si l'unité possède des règles spéciales pouvant affecter le déroulement de la partie, elles seront listées ici. À moins d'une mention contraire dans leur description, les Capacités sont toujours actives, mais certaines ne rentrent en jeu que lorsque certaines conditions sont remplies.
7. **Actions** – Si l'unité possède des Actions spéciales, elles seront listées ici.
8. **Déclics** – Les Déclics permettent à une unité de modifier les résultats d'une action selon les couleurs présentes dans le total final d'un Duel ou la valeur de dépassement de la Défense de la cible. (Voir p. 25)
9. **Tactiques** – Il s'agit du nombre de Jetons Tactiques (voir p. 28) que génère l'unité lorsqu'elle s'Active. Toutes les unités ne disposent pas d'une valeur tactique.



### **Règles spéciales d'unité**

Les Règles Spéciales d'unité se trouvent en bas des Cartes d'Unité et décrivent les règles additionnelles diverses qui affectent le fonctionnement de cette unité dans le jeu.

#### **Unique**

Vous ne pouvez avoir qu'une seule unité de ce type dans votre Compagnie.

#### **Groupe de combat (Qmm | Y x Zmm)**

Chaque unité est composée de Groupes de Combat. Cette règle indique la taille du socle du ou des Groupe(s) de Combat dans cette unité (Q).

Si un Groupe de Combat est composé de plusieurs personnages, vous trouverez aussi le nombre de personnages formant le Groupe de Combat (Y) et leur taille (Z).

#### **Titan**

Les Titans sont les gros personnages qui dominent le champ de bataille par leur simple présence. Contrairement aux autres unités, les engagements affectent les Titans de manière différente (voir p. 27), et ils ont aussi des règles spécifiques en ce qui concerne les lignes de vue (LdV) (voir p. 15).

En plus, lorsqu'un Titan se déplace, il peut « passer à travers » un Groupe de Combat qui n'est pas un Titan, mais il ne peut pas terminer son mouvement sur un autre Groupe de Combat.

#### **Champion**

Les Champions sont des vétérans vénérés qui peuvent avoir un impact significatif sur le champ de bataille. Lorsqu'il subit des dommages, un Groupe de Combat de vétérans peut choisir de retirer des personnages de n'importe quel Groupe de combat d'une escouade amie dans un rayon de 3". Les dommages subis sont alors réduits d'une valeur équivalente au nombre de personnages retirés de l'escouade amie, jusqu'à un minimum de 0. Le Groupe de Combat de Vétérans ne peut pas retirer plus de personnages aux Groupes de combat de l'escouade amie que le nombre de dommages qu'il a subis. Cette réduction est effectuée après toutes les autres réductions de dommages.

Tous les personnages retirés suite à l'application de cette règle sont considérés comme Tués par ce qui a causé les dommages initiaux au Groupe de Combat de Vétérans.

#### **Commandant**

Les Commandants sont les chefs des armées. Ce sont eux qui fournissent les Scrips nécessaires au recrutement du reste de la Compagnie.

Lorsqu'un Commandant reçoit un ordre, il peut effectuer une Action ▼ en plus de toutes les autres Actions autorisées par l'Ordre qu'il vient de recevoir. Cette Action peut être déclarée à n'importe quel moment durant l'Activation, mais elle ne peut pas interrompre un mouvement ou une autre Action. Un commandant ne peut effectuer qu'une Action ▼ gratuite grâce à cette règle, même si son unité est composée de plusieurs Groupes de Combat.

#### **Escouade**

Les Escouades sont des groupes de soldats qui se sont entraînés ensemble pour combattre. Elles sont représentées par des Groupes de Combats multiples formant une seule unité. Lorsqu'une escouade est recrutée, elle vient avec un nombre de Groupes de Combat égal au chiffre donné après la règle Escouade. Chacun de ces Groupes de combat suit les règles spécifiques de l'unité.

Chaque Groupe de Combat utilise les Valeurs d'Action, les Capacités, les Actions et les Déclics notés sur la Carte d'Unité. Les Groupes de Combat déterminent s'ils sont ou non engagés (voir p. 27) de manière individuelle.

Tous les Groupes de Combat d'une même Escouade doivent demeurer en Formation en permanence. À moins d'une mention contraire, un Groupe de Combat est en Formation dans son Escouade s'il se trouve à moins de 8" de tous les autres Groupes de combat de l'Escouade. Les Groupes de combat n'ont pas besoin de maintenir une LdV entre eux pour être en Formation (voir p.17).

Lorsqu'un Groupe de Combat effectue un mouvement, il peut se déplacer librement à travers les Groupes de combat de sa propre Escouade. Lorsque le mouvement résulte d'un Ordre Marche ou En avant !, ou s'il est affecté par un effet de placement, les Groupes de combat peuvent se déplacer au-delà de cette limite de 8" mais ils devront se retrouver dans un rayon de 8" les uns des autres une fois leur mouvement terminé. Si ce n'est pas possible, les Groupes de Combat s'arrêteront à la distance maximum qu'ils peuvent parcourir tout en restant en formation (dans le cas d'un effet de mouvement) ou ils ne seront tout simplement pas placés (dans le cas d'un effet de placement.) Pour plus d'informations sur les mouvements et leurs relations avec les Groupes de combat, voir p. 16 et 17.



### **Forces Combinées**

Quelquefois, une unité peut contenir un Groupe de Combat différent des autres. Ces Groupes de Combat sont représentés par une Carte d'Unité spéciale.

Lorsqu'une unité possédant la règle Forces Combinées est recrutée dans une Compagnie, elle inclut automatiquement la Carte d'Unité spéciale notée entre parenthèse après la règle Forces Combinées. Cette Carte d'Unité spéciale ajoute un Groupe de Combat spécifique à l'unité, tel que noté sur sa carte (ce qui ne change pas les règles spécifiques de cette unité concernant la partie, comme celle du déploiement par exemple.) Les unités Forces Combinées ne peuvent pas attacher de Ressources à leur Carte d'Unité spéciale.

Pendant la partie, le Groupe de Combat Forces Combinées utilise les Caractéristiques, les Capacités, les Actions et la taille du Groupe de combat notées sur leur Carte d'Unité spéciale et non les informations listées sur la Carte d'Unité normale. Pour tout le reste, elle fonctionne comme un Groupe de Combat normal de l'unité à laquelle il est rattaché (y compris les Activations, les Ordres, etc...).

Les Groupes de Combat Forces Combinées possèdent un côté Standard et un côté Gloire sur leur carte, comme les unités normales. Au début de la partie, un Groupe de Combat Forces Combinées commence avec la face Standard visible et la face Gloire cachée. Si une unité ☒ sa Carte d'Unité spéciale de Standard à Gloire ou inversement, tous les Groupes de Combat qui lui sont adjoints font de même.

Les Groupes de Combat Forces Combinées rattachés à des Escouades peuvent être remplacés en utilisant la règle Renfort (voir p. 28).

### **Réserves (x)**

Certaines unités semblent être composées d'un nombre infini de soldats. Elles reçoivent alors la règle spéciale Réserves.

Lorsqu'une unité dotée de la règle spéciale Réserves fait appel à des Renforts (voir p.28), elle peut ajouter un nombre de personnages supplémentaires à hauteur de sa valeur de Réserves (x). Elle doit suivre toutes les autres règles des Renforts.





## CARTES DE RESSOURCES

Les Cartes de Ressources (ou Ressources) représentent les équipements ou les mutations que possèdent les unités de la Compagnie. Lorsqu'une Ressource est acquise, elle doit être rattachée à une Carte d'Unité donnée. La Ressource fournit alors un certain nombre de Capacités et d'Actions supplémentaires à l'unité à laquelle elle est rattachée. Il est généralement profitable pour une unité de disposer d'autant de Ressources que possible.

Les Titans peuvent acquérir 3 Ressources, les Champions 2 et toutes les autres unités 1 seule. Si une unité est à la fois un Champion et un Titan, elle peut acquérir 3 Ressources. Aucune unité ne peut acquérir plus d'une Ressource portant le même nom. Une carte de Ressources comprend les informations suivantes :

1. **Nom** – le nom de la Ressource
2. **Allégeance** – ce symbole indique à quelle(s) Allégeance(s) cette Ressource appartient.
3. **Coût en Scrips** – le coût de la Ressource en Scrips.
4. **Limitations** – la plupart des Ressources indiquent une ou plusieurs limitations. Elles définissent les unités auxquelles cette Ressource peut être rattachée ainsi que le nombre de copies de cette Ressource qu'une même Compagnie peut acquérir.
5. **Capacités & Actions** – la liste des Capacités et des Actions que cette Ressource procure à l'unité à laquelle elle est rattachée.

### CARTE DE RESSOURCES



Les Ressources sont généralement allouées au début de la partie, lors du recrutement, et placées avec leur face Standard visible et leur face Désactivée cachée (comme sur l'exemple présenté sur cette page). Une Ressource ne peut être rattachée qu'à une unité partageant la même Allégeance.

La plupart des Ressources possèdent une Capacité de Désactivation ou Abandon qui permet de les ¶ ou de les retirer du jeu pour réduire les dommages que risquent de subir l'unité à laquelle elles sont rattachées.

### Limitations

Voici une liste des limitations les plus courantes :

#### Restriction (X)

Si cette information comprend un nom spécifique, cette Ressource ne peut être rattachée qu'à une unité possédant ce nom. Si elle indique un type d'unité, comme Champion, cette Ressource ne peut être rattachée qu'à une unité de ce type. Si elle indique une Allégeance, seules les unités de cette Allégeance peuvent l'acquérir. Si des Restrictions multiples sont citées, toutes doivent être observées.

#### Emplacement

Certaines Ressources possèdent un Emplacement spécifique. Aucune unité ne peut se voir rattacher plus d'une Ressource dotée d'un Emplacement donné.

#### Unique

Votre Compagnie ne peut pas inclure plus d'un exemplaire d'une Ressource Unique (mais elle peut inclure plusieurs Ressources Uniques aux noms différents).

#### Adjoint (taille)

Les Ressources Adjoint ont une taille de socle spécifique notée entre parenthèse après la limitation Adjoint. Les Ressources Adjoint ne peuvent être rattachées qu'à des Escouades dont les personnages sont de taille similaire. Pour plus d'information sur les Adjoints, voir le rappel en page 13.



## CARTE DE STRATAGÈME



## ADJOINTS

Les Adjoints sont des Ressources spéciales qui ajoutent un personnage unique à un des Groupes de Combat d'une Escouade. Les Adjoints sont représentés comme des Ressources. Lorsqu'un Adjoint est rattaché à une Escouade, il remplace un des personnages normaux d'un des Groupes de Combat (de la même taille que le personnage Adjoint).

Tant que le personnage Adjoint n'a pas été retiré de son Groupe de Combat après avoir été Tué, l'unité bénéficie de la Ressource Adjoint (bien que la plupart des bénéfices ne concernent que le Groupe de Combat auquel l'Adjoint a été rattaché). Toutefois, si le personnage Adjoint est Tué, la Ressource Adjoint cesse de fonctionner.

Les personnages Adjoints peuvent être remplacés en utilisant la règle Renfort comme tous les autres personnages de l'unité. Il n'est pas nécessaire de noter à quel Groupe de combat le personnage Adjoint Tué appartenait ; lorsque l'unité fait appel à des Renforts, le personnage Adjoint peut être rattaché à n'importe quel Groupe de Combat qui a la place de le recevoir.

## CARTES DE STRATAGÈME

Les Cartes de Stratagème sont des cartes spéciales qui forment le Jeu de Stratagème. Chaque Carte de Stratagème contient quatre informations vitales :

1. **Nom du Stratagème**
2. **Allégeance** - celle qui peut acquérir ce Stratagème.
3. **Coût Tactique** - le nombre de Jetons Tactiques (voir p. 28) qu'un joueur devra défausser pour tirer ce Stratagème.
4. **Effets** - ce que fait ce Stratagème.

Au début de la partie, chaque joueur crée son Jeu de Stratagème qui contient six Stratagèmes. L'Allégeance notée sur ces Stratagèmes doit correspondre à l'Allégeance (ou le type d'Allégeance) choisie par ce joueur. Un joueur peut consulter son Jeu de Stratagème à n'importe quel moment.

Au début de chaque tour, un joueur peut acquérir le nombre de Stratagèmes qu'il veut. Pour ce faire, le joueur sélectionne une des Cartes de son Jeu de Stratagème, la présente à son adversaire et défausse un nombre de Jetons Tactiques équivalent au Coût Tactique de la Carte Stratagème qu'il souhaite acquérir.

Si le joueur a moins de Points de Victoire (PV) que son adversaire, le Coût Tactique de ses Cartes de Stratagème est réduit de 1. Un Stratagème ne peut jamais voir son Coût Tactique réduit en dessous de 1.

Une fois acquise, la Carte Stratagème est placée dans la Main du joueur (mais elle ne sera pas considérée comme une Carte du Destin et ne peut pas être défaussée par des effets du jeu).

Avant de choisir une unité à Activer, un joueur peut jouer et résoudre une Carte de Stratagème qu'il tient en main. Lorsqu'une Carte Stratagème a été jouée, elle est retirée du jeu (à moins qu'elle ne spécifie le contraire).



## LA TABLE DE JEU

« The Other Side » est souvent joué sur une surface de 6 pieds par 4 (1.8m x 1.2m). Cet espace est nommé « la Table ». C'est sur cette zone que se déroule la bataille entre les deux Compagnies.

Pendant une partie, les joueurs auront besoin de mesurer, de déterminer des lignes de vue et d'interagir avec les décors. Les règles qui gouvernent ces mécanismes sont expliquées dans les pages suivantes.

### MESURER

Toutes les distances utilisées dans « The Other Side » sont en pouces ou fractions de pouce. Les mesures sont toujours prises entre le point le plus proche de l'objet considéré et le point le plus proche de la cible. Dans le cas des Groupes de combat, cela veut dire le socle du Groupe de Combat. Les mesures peuvent être effectuées à n'importe quel moment, pour autant qu'elles ne ralentissent pas la partie.

Les distances sont toujours mesurées depuis « le dessus », ce qui veut dire que l'écart vertical entre deux objets n'est jamais pris en compte.

### Socle en contact

Le socle d'un Groupe de Combat est dit en contact s'il touche physiquement quelque chose d'autre. Cela peut vouloir dire que le socle est partiellement à l'intérieur d'un décor ou qu'il touche le socle d'un autre Groupe de Combat. Tant qu'une portion du socle d'un Groupe de Combat touche autre chose, il est considéré comme « en contact » avec cette chose.

Un Groupe de Combat n'est jamais considéré comme étant « en contact » avec lui-même.

### MATH

Lorsqu'un effet demande de réaliser des opérations mathématiques multiples, les opérations sont effectuées dans l'ordre suivant : Multiplication. Division. Addition. Soustraction. Si un nombre est divisé par deux, arrondissez le résultat à l'entier le plus proche. La seule exception concerne les distances, qui ne sont jamais arrondies.

Ce Groupe de Combat du Corps des Fusiliers Royaux, constitué de trois personnages, entreprend de mesurer la distance qui le sépare du Groupe de Combat ennemi de Rampant Alpha.

80



Le Corps des Fusiliers Royaux mesure la distance entre les deux Groupes de Combat depuis le dessus en ignorant les différences d'altitude entre les éléments de décor.

120

La ligne part du point le plus proche du socle des Fusiliers Royaux et se termine au point le plus proche du socle du Rampant Alpha.



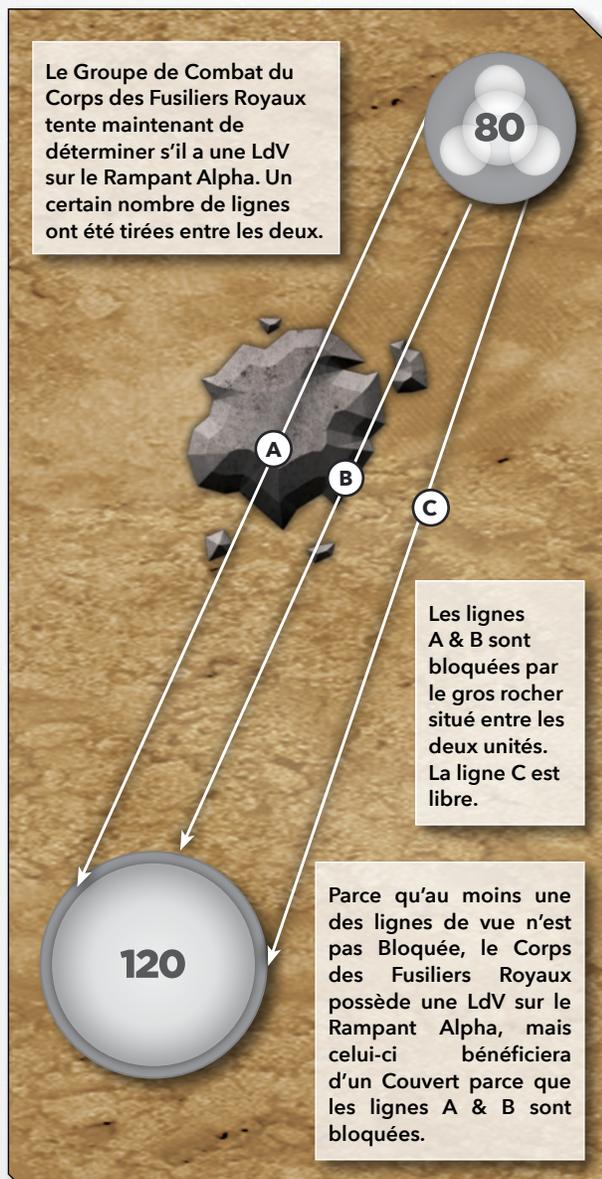
## LIGNE DE VUE

Pour déterminer une ligne de vue (ou LdV) entre un Groupe de Combat et une cible, le joueur tire une série de lignes droites imaginaires entre le Groupe de Combat considéré et la cible. Ces lignes de visée sont tracées entre n'importe quel point du socle du Groupe de Combat et n'importe quel point du socle de la cible.

Lors de la détermination d'une LdV, les lignes sont tirées « depuis le dessus » en ignorant toute différence d'altitude.

Si au moins une ligne peut être tirée sans être bloquée, le Groupe de Combat a une LdV sur sa cible.

Un Groupe de Combat a toujours une LdV sur lui-même.



## Bloqué

Tous les terrains ne bloquent pas les LdV, mais certains objets massifs et solides (comme le rocher dans l'exemple sur les LdV) sont capables de bloquer une ligne de vue. Ces éléments de décors possèdent la caractéristique Bloquant (pour plus d'informations sur les Caractéristiques de Terrain, voir p.18). Les lignes de vue sont également bloquées par les autres Groupes de combat, avec deux exceptions :

- **Les Groupes de Combat** d'une même Compagnie s'ignorent les uns les autres lorsqu'ils déterminent leurs lignes de vue.
- **Les Titans** peuvent tirer une ligne de vue à travers les Groupes de Combat qui ne sont pas des Titans, et ils ignorent les Groupes de Combat qui ne sont pas des Titans et les terrains Bas pour tirer une ligne de vue sur un autre Titan.

## Couvert

Lorsqu'un Groupe de Combat possède une ligne de vue sur sa cible, mais qu'au moins une de ses LdV est bloquée par un objet situé à plus de 2" de lui (ce qui inclut les Groupes de Combat ennemis), la cible bénéficie d'un Couvert par rapport au Groupe de Combat.

Lorsqu'un Groupe de Combat entreprend une Action  qui prend pour cible un Groupe de Combat à Couvert, elle subit -2 sur sa VA.





### MOUVEMENT

Durant une partie, des objets (principalement des Groupes de Combat, mais également des Marqueurs et des éléments de terrain) vont se déplacer sur la table. Chaque fois qu'un objet change de position sur la table, on considère qu'il a effectué un mouvement.

Pour déplacer un objet, mesurer depuis le point de son socle le plus proche de la direction du mouvement, puis déplacez-le en ligne droite de la distance appropriée en vous assurant qu'aucun point de l'objet ne bouge de plus de cette distance.

Si le joueur qui déplace l'objet souhaite changer de direction pendant le mouvement, le déplacement de l'objet peut être divisé en sections multiples plus courtes, à condition que la somme des mouvements de l'objet ne dépasse pas la distance maximum autorisée.

Aucun objet ne peut être déplacé en dehors de la table par un effet de jeu.

Certains types de mouvements (comme l'effet Placement) ont des règles additionnelles qui modifient la mise en œuvre des mouvements. Ces différences seront expliquées dans les pages suivantes.

### Groupes de Combat et Mouvement

Les Groupes de Combat qui ne sont pas des Titans ne peuvent traverser que des Groupes de Combat de leur propre unité. Lorsqu'il effectue un mouvement consécutif à l'ordre Marche ou En Avant !, un Groupe de Combat Titan peut traverser un Groupe de Combat non-Titan.

Aucune Groupe de Combat ne peut terminer son mouvement sur un autre Groupe de Combat.

Lorsqu'un Groupe de Combat est déplacé par une Action ou une Capacité d'une autre unité, ce Groupe de Combat est déplacé de la distance maximum autorisée par l'Action ou la Capacité. Si le Groupe de Combat fait partie d'une Escouade, alors tous les autres Groupes de Combat de l'Escouade se déplacent également, mais seulement de la moitié de la distance autorisée par l'Action ou la Capacité. Le joueur qui contrôle l'Action ou la Capacité peut choisir le Groupe de Combat qu'il déplace en premier, et tous les mouvements doivent respecter les règles de Formation (voir p.17).

Ce Groupe de Combat veut se déplacer tout droit en contournant le rocher. Il a un mouvement maximum de 10". Il choisit sa direction et avance de 6" en avant, jusqu'à dépasser le rocher.

Le Groupe de Combat change alors de direction et continue son mouvement avec les 4" restant pour contourner le rocher.

Le Groupe de Combat mesure toujours depuis le même point de son socle durant tout le mouvement.

Le Groupe de Combat A veut faire mouvement au-delà du Groupe de Combat B et du Titan. Le Groupe de Combat B fait partie de la même Escouade que le Groupe de Combat A, il peut donc l'ignorer pendant son mouvement.

Toutefois, le Groupe de Combat A ne peut pas effectuer son mouvement à travers le Titan, puisqu'ils n'appartiennent pas à la même unité.

Grâce à ses règles spéciales, le Titan peut effectuer son mouvement à travers les Groupes de Combat A & B, mais il ne peut pas terminer son mouvement sur l'un d'eux.



### **Vers et à l'opposé**

Certains effets de mouvement obligent des objets à se diriger « vers » ou « à l'opposé » de quelque chose. Lorsque cela se produit, l'objet est déplacé droit vers l'objet considéré (ou directement à l'opposé), en ligne droite et en prenant le centre de l'objet comme référence. Si l'objet est déplacé « vers » quelque chose, il doit terminer son mouvement plus près qu'il ne l'était de l'objet en question, dans la mesure du possible.

S'il se déplace « à l'opposé », il doit terminer son mouvement plus loin qu'il ne l'était de l'objet en question, dans la mesure du possible. S'il y a des obstructions sur le chemin – comme des Groupes de Combat ou des portions de terrain impossibles à traverser –, l'objet cesse son mouvement dès qu'il entre en contact avec l'obstruction.

### **Placement**

Les effets de Placement constituent une forme de mouvement à part dans « The Other Side ». Lorsqu'un objet est placé, il est soulevé et repositionné en un endroit spécifique, déterminé par le texte de l'effet qui crée le Placement. Si le Placement a une zone d'effet, l'objet doit se trouver entièrement dans cette zone. Si un objet ne tient pas à l'endroit où il doit être placé, le Placement est impossible et l'objet ne bouge pas.

Lorsqu'un objet est placé, il est considéré comme ayant effectué un mouvement. Un Groupe de Combat ne peut pas être placé sur un autre Groupe de Combat.

### **Interaction avec les Escouades**

Lorsqu'un Groupe de Combat d'une Escouade est affecté par un effet de Placement, chaque Groupe de Combat de l'Escouade doit être Placé, à moins que l'effet ne spécifie autre chose (comme par exemple « un Groupe de Combat », ou « seulement le Groupe de Combat pris pour cible »).

Lorsque plusieurs Groupes de Combat sont Placés en même temps, autant de ces Groupes de Combat que possible doivent être placés à l'endroit spécifié. Tous les Groupes de Combat qui ne peuvent pas tenir sont Placés en contact avec l'un des Groupes de Combat qui ont pu être Placés à l'endroit spécifié, et leur position est déterminée par le joueur qui contrôle les Groupes de Combat. Les Groupes de Combat qui ont été placés doivent respecter la Formation, comme d'habitude.

### **FORMATION**

Les Groupes de Combat d'une même Escouade doivent rester à 8" les uns des autres, ce que l'on appelle être en Formation. Aucun mouvement ou effet de Placement ne peut permettre à une Escouade de briser sa Formation.

Quel que soit l'effet de Mouvement considéré, la Formation ne doit être respectée qu'à la fin du mouvement : les Groupes de Combat d'une Escouade peuvent quitter leur Formation durant le Mouvement, du moment qu'ils terminent celui-ci en Formation.

Si un effet de Mouvement force une Escouade à briser sa Formation, l'Escouade s'arrête à la distance maximum autorisée (à 8" maximum les uns des autres)

Si un effet de Placement force une Escouade à briser sa Formation, le Groupe de Combat qui devait être placé ne l'est pas et le Placement n'a aucun effet.





## TERRAIN

Pour créer un environnement intéressant pour les batailles, chaque table doit inclure des éléments de terrain (décor) qui couvrent environ 25% de sa surface. Chaque décor possède une ou plusieurs caractéristiques qui déterminent la façon dont il interagit avec les Groupes de Combat sur la table.

Certains décors de grande taille peuvent utiliser des règles différentes selon les différentes zones qui le composent.

Vous trouverez ci-dessous diverses Caractéristiques de Terrain. Ces Caractéristiques s'appliquent à tous les Groupes de Combat, mais une Caractéristique peut être modifiée par les facteurs Bas ou Haut. Une Caractéristique « Haute » n'affecte que les Groupes de Combat Titan. Une Caractéristique « Basse » n'affecte que les Groupes de Combat non-Titan.

### Caractéristiques de Terrain

- **Bloquant** : Pour déterminer les LdV, les lignes de visée qui passent à travers ce terrain sont bloquées pour les unités qui se trouvent de l'autre côté.
- **Couvrant** : Ce Terrain ne bloque pas les LdV, mais peut fournir un Couvert comme s'il était Bloquant (voir p. 15).
- **Difficile** : Les Groupes de Combat qui font mouvement à travers ce terrain après un ordre En Avant ! traitent le terrain comme Dangereux 2.
- **Élevé** : Un Groupe de Combat dont le socle est entièrement à l'intérieur du terrain peut tirer une ligne de vue à travers les Groupes de Combat non-Titan et les terrains Bas. Les Personnages qui ne sont pas entièrement à l'intérieur de ce terrain Élevé subissent -2 VA quand ils prennent pour cible un personnage situé entièrement à l'intérieur d'un terrain Élevé avec une action *///*.
- **Dangereux #** : Tous les terrains Dangereux sont caractérisés par une valeur (comme Dangereux 2). Si un Groupe de Combat commence son Activation en contact avec une ou plusieurs zones de terrain Dangereux, il subit une Touche de force égale à la plus haute valeur de danger des zones considérées. De la même manière, si un Groupe de Combat traverse une ou plusieurs zones de terrain Dangereux, il subit une Touche de force égale à la plus haute valeur de danger des zones de terrain considérées. Dans les deux cas, la Touche reçoit +1 en Force pour chaque zone de terrain Dangereux supplémentaire que le Groupe de Combat a touché au départ ou a

Il arrive qu'un élément de décors rende difficile de placer physiquement un Groupe de Combat dessus. En général, ces zones de terrain devraient être considérées comme Impénétrables.

traversé, selon la situation. Une fois qu'une zone de terrain a causé une Touche ou en a modifié la Force, elle n'affecte plus ce Groupe de Combat pendant le reste de son Activation.

- **Impénétrable** : Les Groupes de Combat ne peuvent pas traverser cette zone de terrain, et ne peuvent pas être placés dessus.

### Exemples

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de terrain que vous pouvez rencontrer dans une partie, et les caractéristiques associées. Assurez-vous de déterminer les Caractéristiques de toutes les zones de terrain que vous allez utiliser avant de commencer à jouer, ce qui évitera toute confusion pendant la partie, quand les vies de vos personnages seront sur le fil du rasoir !

- **Collines** : Élevé, Bloquant [Bas]
- **Collines avec falaises** : Élevé, Bloquant [Bas] | *Falaises* : Impénétrable
- **Eau** : Difficile, Couvrant [Bas]
- **Broussailles** : Difficile [Bas], Couvrant [Bas]
- **Flore Sauvage** : Dangereux (0) [Bas], Difficile [Bas], Couvrant [Bas]
- **Champ de Mines** : Dangereux (3)
- **Barricades** : Couvrant [Bas]
- **Palissade** : Difficile [Bas], Couvrant [Bas]
- **Forêt (Dense)** : Difficile, Couvrant, Bloquant
- **Wagon et locomotive** : Bloquant, Impénétrable
- **Bâtiment** : Bloquant, Impénétrable
- **Plateforme surélevée** : Difficile, Élevé, Bloquant [Bas], Impénétrable [Haut]

Une unité non-Titan située derrière une zone de terrain Bloquant [Bas] ne bénéficiera pas d'un Couvert contre une attaque de Titan, car ce dernier ignore les Terrains Bas !



## TERRAINS SPÉCIAUX

Dans certains cas, il peut être intéressant de disposer de règles spéciales pour le terrain. Si ce n'est pas recommandé dans le cas de parties de tournoi, ces règles peuvent apporter un peu de piment à vos parties. Elles permettent d'ajouter des types de décor variés dans le jeu, mais doivent être utilisées avec parcimonie.

Vous trouverez ci-dessous deux exemples de règles qu'il est possible de choisir d'utiliser avant que la partie ne commence :

Un bâtiment doté d'un toit terrasse peut bénéficier de la règle spéciale suivante :

▼ **Grimper** : Un Groupe de Combat en contact socle à socle avec cette zone de terrain est placé au sommet de la zone de terrain. Un Groupe de Combat situé au sommet du bâtiment est placé en contact avec le bâtiment.

Un bâtiment peut aussi avoir la règle suivante :

▼ **Entrer** : Un Groupe de Combat non-Titan en contact avec cette zone de terrain est sorti de la table, ainsi que tous les autres Groupes de Combat de l'unité. Cette zone de terrain utilise désormais la Carte d'Unité, mais compte comme ayant une Armure +2 et ne peut pas effectuer de Mouvement (mais peut entreprendre des Actions pour chaque Groupe de Combat qui a été sorti de la table). Un Groupe de Combat de l'unité peut utiliser cette Action à nouveau pour se retrouver en contact avec le bâtiment, et les Groupes de Combat recommencent alors à utiliser la Carte d'Unité. Une seule unité peut se retrouver à l'intérieur du bâtiment à n'importe quel moment.





## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Ce chapitre est divisé en trois sections: le Tour, Actions & Duels et Règles additionnelles.

### LE TOUR

Chaque partie de « The Other Side » est divisée en plusieurs Tours. Chaque Tour comprend plusieurs phases, dont la plus importante est la phase d'Activation, parce que c'est celle où il y a de l'action ! Pendant la phase d'Activation, les joueurs Activent à tour de rôle leurs unités qui entreprennent des Actions.

#### Phases

1. **Démarrage** – Planification, Actualisation & Pioche des cartes
2. **Activation** – Activation des unités
3. **Fin** – Comptage des Points & Mélange des Cartes

#### PHASE DE DEMARRAGE

La phase de démarrage comporte trois étapes qui se déroulent dans l'ordre suivant :

- **Planification** – Chaque joueur reçoit des Jetons Tactiques au nombre de deux, plus deux pour chaque Commandant recruté au début de la partie (par exemple : une partie à deux Commandants signifie que chaque joueur reçoit six Jetons Tactiques). Puis, en commençant par celui qui a l'initiative, chacun des joueurs peut Renforcer le nombre d'unités de son choix.
- **Actualisation** – En commençant par celui qui a l'initiative, chacun des joueurs résout tous les effets de « début de tour » qui affectent son Allégeance, ses unités ou ses Groupes de Combat. Les joueurs peuvent choisir de résoudre ces effets dans n'importe quel ordre, et si des effets multiples affectent une de ses unités, le joueur peut choisir dans quel ordre ils sont résolus.
- **Pioche** – En commençant par celui qui a l'initiative, chacun des joueurs peut défausser n'importe quel nombre de Jetons Tactiques pour piocher ce même nombre de Cartes du Destin et les ajouter dans sa Main de Contrôle. Puis, toujours en commençant par celui qui a l'initiative, chaque joueur peut acquérir le nombre souhaité de Cartes Stratagème (voir p. 13).

#### PHASE D'ACTIVATION

Durant la Phase d'Activation, chaque joueur Active tour à tour ses unités. Le joueur qui a l'initiative a la première Activation du Tour, puis les deux Activent en alternance les unités qui n'ont pas encore été Activées.

1. **Jouer les Stratagèmes** – Vous pouvez jouer une des Cartes Stratagème que vous tenez en main.
2. **Choisir une unité** – Vous pouvez Passer votre tour ou choisir une unité à Activer. Si vous décidez d'Activer une unité, tous les effets qui se déclenchent à l'Activation de cette unité doivent être résolus immédiatement.
  - **Générer les Jetons Tactiques** – Si l'unité a une valeur Tactique, le joueur qui la contrôle gagne un nombre de Jetons Tactiques égal à cette valeur Tactique (voir p. 27).
3. **Donner les Ordres** – L'unité se voit donner un Ordre (voir p.21), puis l'exécute.
4. **Fin de l'Activation** – Lorsque l'Activation de l'unité se termine, résolvez tous les effets qui se déclenchent à la fin de l'Activation de cette unité.
  - **Frappe coordonnée** – Si vous n'avez Activé qu'une seule unité depuis la dernière Activation de votre adversaire, vous pouvez décider d'Activer une autre unité. Si ni l'Unité choisie ni celle qui vient de terminer son Activation ne sont des Commandants, vous devez défausser un Jeton Tactique pour accomplir une Frappe Coordonnée.

#### Passer son tour

Lorsqu'un joueur a l'opportunité d'Activer une unité, il peut choisir de défausser une carte de sa Main de Contrôle pour Passer son tour. Dans ce cas, le joueur passe l'opportunité d'Activer une unité à son adversaire. Cela ne remet pas en cause ses possibilités d'Activer d'autres unités plus tard dans la partie.

Si un joueur n'a aucune unité qui puisse être Activée, il doit passer son tour ; dans ce cas, il n'a pas à défausser de carte pour ce faire. Si les deux joueurs passent leur tour à la suite, la Phase d'Activation se termine immédiatement, même s'il reste des unités qui n'ont pas encore été Activées durant ce Tour.

#### INITIATIVE

Lors du premier Tour de la Partie, l'Attaquant a l'initiative. Durant les Tours suivants, c'est le joueur qui n'a pas Activé la dernière unité qui a l'initiative.



## Ordres

Lorsqu'une unité est Activée, elle doit recevoir un Ordre. Ce sont les Ordres qui dictent à une unité ce qu'elle va faire pendant son Activation.

Tous les Groupes de Combat d'une unité doivent exécuter le même ordre, mais les Groupes de Combat d'une même unité peuvent déclarer des Actions différentes. Si un Groupe de Combat est capable d'accomplir des Actions multiples, ces Actions doivent être résolues immédiatement à la suite les unes des autres.

Les Ordres qui peuvent être donnés aux unités sont les suivants :

- **Marche** – Un nombre libre de Groupes de Combat de l'unité peuvent accomplir une Action. Tous les Groupes de Combat de l'unité peuvent se déplacer d'une distance inférieure ou égale à leur VA de Vitesse (Sp). Lorsque ce mouvement (si applicable) est terminé, tous les Groupes de Combat de l'unité qui n'ont pas encore entrepris d'Actions durant cette Activation peuvent le faire.
- **En avant** – Cet Ordre ne peut pas être donné si un ou plusieurs Groupes de Combat de l'unité sont Engagés (voir p. 27). Chaque Groupe de Combat de cette unité peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à deux fois sa VA de Sp. Après le Mouvement, chaque Groupe de Combat de l'unité peut accomplir une Action  si c'est possible.
- **Effort Concerté** – L'unité peut choisir un Jeton non-Tactique (voir p. 28). Puis chaque Groupe de Combat de l'unité peut accomplir une Action.

## PHASE FINALE

La Phase Finale comporte deux étapes qui se déroulent dans l'ordre suivant :

- **Compter les points** – Chaque joueur reçoit des Points de Victoire selon le processus décrit dans Opérations (voir p. 32).
- **Mélanger les cartes** – Chaque joueur mélange sa pile de défausse à son Jeu du Destin.

### DÉSENGAGEMENT

Les Groupes de Combat qui tentent de sortir d'un Engagement suivent des règles spéciales (voir p. 27) pour plus d'informations.

### « ACTIF »

Quelquefois, les règles se réfèrent au joueur ou au Groupe de Combat « actif ». Cela fait référence à l'unité ou au Groupe de Combat en cours de résolution d'un Ordre, selon le cas. Le joueur actif est le joueur qui contrôle l'unité active.

### DEROULEMENT

Quelquefois, deux effets se déroulent au même moment. Dans ce cas, le joueur actif (voir le rappel ci-dessus) peut choisir l'ordre dans lequel les effets sont résolus.





## ACTIONS

Certains Ordres permettent à un Groupe de Combat d'accomplir des actions telles que faire pleuvoir une grêle de balles sur l'ennemi ou ramasser une douzaine de soldats dans une griffe titanesque.

### ACTIONS

Chaque Action peut être décomposée en éléments multiples. Chaque élément est une partie intégrale de l'Action. Deux exemples d'Action sont donnés ci-dessous:

▼ **Feu à mon commandement** (6"): Le Groupe de Combat ami désigné effectue immédiatement une Action.

☞ **Grêle de Balles** (4 v Df | 6"): Force 1.

Le symbole devant le nom de l'Action définit le Type de l'Action. Il y a quatre Types d'Actions dans « The Other Side »:

☞ la Magie	☞ la Mêlée
☞ le Tir	▼ le Moral

Chaque Action possède au moins un type, mais certaines peuvent être des combinaisons de plusieurs Types d'Action différents, auquel cas tous les effets et toutes les règles applicables à chacun des Types d'Action s'appliquent à l'Action dans son intégralité. Après le Type de l'Action vient son nom, qui donne au joueur une idée de ce que l'Action représente sur le champ de bataille.

L'information entre parenthèse est nécessaire pour résoudre l'Action. Elle inclut la VA de l'Action et une autre valeur, qui peut être une donnée fixe (si l'Action est utilisée dans un Duel Simple) ou une référence à la VA utilisée par le Défenseur pour résister à l'Action (si celle-ci implique un Duel d'Affrontement).

Vient ensuite la portée de l'Action, c'est-à-dire la distance à laquelle l'Action a de l'effet. Si une cible se trouve à une distance inférieure ou égale à celle indiquée ici, alors elle peut être affectée par l'Action. Une Action peut avoir tous ces éléments, seulement certains ou aucun. Si une Action ne possède pas un de ces éléments, c'est qu'il n'est pas nécessaire à la résolution de l'Action.

Les effets de l'Action sont décrits après les deux points. Ils ne sont pris en compte que si l'Action est un succès.

## SÉQUENCE D'UNE ACTION

Suivez les étapes suivantes pour accomplir une Action.

1. Déclaration de l'Action
2. Réalisation du Duel
3. Résolution de l'Action

### Déclarer une Action

Choisissez une Action autorisée pour votre Groupe de Combat et annoncez-la à votre adversaire. Si l'Action a une (ou des) cible(s), déclarez-le maintenant.

Si l'Action a des restrictions particulières (par exemple, si elle ne peut prendre pour cible que des Titans), ces restrictions doivent être respectées pour pouvoir déclarer l'Action. Si les restrictions ne peuvent pas être respectées, l'Action ne peut pas être déclarée.

#### PRENDRE POUR CIBLE

Beaucoup d'Actions ont besoin d'une cible. Sauf spécification contraire, une cible est toujours un Groupe de Combat.

Un Groupe de Combat doit avoir une LdV sur sa cible et la cible doit se trouver à portée de l'Action déclarée. Si l'Action possède des restrictions spéciales, elles doivent aussi être respectées pour pouvoir déclarer l'Action.

Un Groupe de Combat peut prendre pour cible d'une Action un Groupe de Combat Ami (lui y compris), sauf si l'Action implique un Duel d'Affrontement.

### Réalisation des Duels

De nombreux types d'Action nécessitent un Duel pour déterminer si l'Action est réussie. Voir page 24 pour plus d'informations sur la réalisation d'un Duel. Si des Duels multiples sont nécessaires, résolvez chaque Duel avant de commencer le suivant. Si l'Action ne nécessite pas de Duel, vous pouvez sauter cette étape.

#### UNE FOIS PAR...

Chaque Action ou Capacité qui a la restriction « une fois par » ne peut être utilisée qu'une fois par une unité dans le laps de temps spécifié. Si plusieurs unités ont la même Action ou Capacité, elles peuvent toutes l'utiliser une fois dans le laps de temps spécifié.

Par exemple, une Action "une fois par Tour" ne pourra être utilisée qu'une fois durant un même Tour par une unité donnée.



### Résolution de l'Action

La résolution d'une Action se déroule en deux étapes. Si l'une ou l'autre de ces étapes génère une Action supplémentaire, celle-ci ne prend effet qu'après que l'Action initiale a été résolue.

- **Résolution des effets** – Résolez l'effet de l'Action tel qu'il est décrit dans le texte. Si un Duel est nécessaire à l'accomplissement de l'Action, vous ne pourrez résoudre les effets de l'Action que si le Duel est réussi. Si le Duel est un échec, il ne se passe rien. Si les effets d'une Action impliquent une valeur de Force, suivez le processus de résolution des dommages (voir p. 26), ce qui inclut le retrait de la table de jeu des personnages Tués.
- **Résolution des Déclics** – Après avoir résolu les effets de l'Action, résolvez les éventuels Déclics (voir p. 25) générés par l'Action. Les Déclics doivent être résolus dans l'ordre dans lequel ils sont cités sur la carte. Quelquefois, un Déclik pourra générer une Action supplémentaire. Dans ce cas, l'Action supplémentaire n'est entreprise qu'une fois la Résolution de l'Action initiale terminée.

Une fois que ces deux étapes ont été achevées, l'Action est considérée comme résolue.

#### ACTIONS ADDITIONNELLES

Certaines Actions (ou leurs Déclics) peuvent générer d'autres Actions.

Si un Groupe de Combat est incapable d'accomplir une Action additionnelle (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible à portée), l'Action additionnelle est ignorée.

Restriction supplémentaire: les Actions additionnelles ne peuvent pas à leur tour générer d'Action additionnelle. Si c'est le cas, toutes les Actions additionnelles suivantes sont ignorées.

### EXEMPLE D'ACTION

1. Déclaration de l'Action
2. Réalisation des Duels
  - A. Tirage des Cartes du Destin
  - B. Modifications
3. Détermination du succès
  - C. Déclaration des Déclics
4. Résolution de l'Action

*Mason active Fenton Brahms, le cinglé du Culte de l'Homme Embrassé. Il décide d'utiliser la Frappe Désintégratrice de Fenton pour attaquer La Main du Roi, un énorme Titan. Voici le déroulement étape par étape de cette Action :*

**Déclaration de l'Action :** *Mason vérifie la LdV et la portée entre Fenton Brahms et La Main du Roi. Puisque La Main du Roi est à portée, il annonce que Fenton va utiliser la Frappe Désintégratrice contre cette cible.*

*Voici pour référence les détails de l'Action Frappe Désintégratrice :*

♣ **Frappe Désintégratrice** (8 v Df | 10"): Force 2. Après avoir gagné ce duel, défaussez les dix cartes supérieures de votre Jeu du Destin. Pour chaque ♣ dans les cartes défaussées, augmentez la Force de cette Action de +1.

**Réalisation des Duels :** *Puisque la Main du Roi est une cible autorisée, à portée et avec une LdV, Mason entreprend la réalisation du duel. Admettons pour le moment que celui-ci soit un succès (pour une présentation en détail d'un duel, veuillez voir page 24).*

**Résolution de l'Action :** *Comme l'Action de Fenton a été un succès, Mason peut résoudre l'Action. Tout d'abord, il résout les effets de l'Action en tirant les dix cartes supérieures de son Jeu du Destin. Il tire trois cartes ♣, ce qui augmente la Force de son action à 5 (3 + 2) et il peut maintenant passer à la détermination des dommages (voir p.26).*

*Une fois les dommages calculés, les Déclics déclarés vont devoir être résolus. Comme aucun Déclik n'a été déclaré, l'Action est terminée. Les cartes dans le Conflit sont défaussées sur leurs Piles de Défausse respectives.*



## DUELS

« The Other Side » utilise les duels pour résoudre la plupart des conflits. Dans un duel, un Groupe de Combat compare la VA appropriée à une autre valeur. Tous les duels impliquent de tirer des cartes et d'ajouter la VA pour calculer un total de duel.

Pour réaliser un duel, il vous faut suivre les étapes suivantes :

### SEQUENCE DE DUEL

1. Tirage des Cartes du Destin
2. Modification
3. Détermination du succès
4. Déclaration des Déclics

#### Étape 1: Tirage de la carte du destin

Tous les Groupes de Combat impliqués dans le duel (en général le Groupe de Combat actif et sa cible, s'il y en a une) tirent une carte.

#### Étape 2: Modifications

Les joueurs ont alors la possibilité d'utiliser un Jeton (Motivé, Secoué ou Tactique) et/ou de Tromper le Destin en suivant les règles de la page 7. Les joueurs ne peuvent pas utiliser plus d'un Jeton de chaque type durant un duel.

Le joueur qui est à l'origine du duel est le premier à choisir s'il veut Tromper le Destin ou utiliser des Jetons, et il peut le faire dans n'importe quel ordre. Puis le joueur qui n'est pas à l'origine du duel (si un autre joueur est impliqué) peut à son tour Tromper le Destin et/ou utiliser des Jetons.

#### Étape 3: Détermination du succès

Les Joueurs ajoutent leur tirage à la VA appropriée pour déterminer leur total de duel.

Dans un Duel Simple, si le total de duel du Groupe de Combat actif est supérieur ou égal à la valeur fixe précisée, il est réussi. Les Actions qui provoquent un Duel Simple ressemblent à ceci : (4 v 12).

Dans un Duel d'Affrontement, le Groupe de Combat avec le total de duel le plus élevé est le vainqueur du duel. Dans le cas d'une égalité, c'est le Groupe de Combat actif qui remporte le duel. Les Actions qui provoquent des Duels d'Opposition ressemblent à ceci : (4 v Df).

#### Étape 4: Déclaration des Déclics

Si l'Action a réussi, le Groupe de Combat actif peut déclarer tous les Déclics qu'il souhaite. Voir le paragraphe suivant pour plus de détails sur les Déclics.

### EXEMPLE DE DUEL

*Revenons au duel de Fenton avec La Main du Roi. L'Action de Frappe Désintégratrice de Fenton ressemble à ceci :*

- ♣ **Frappe Désintégratrice** (8 v Df | 10"): Force 2. Après avoir gagné ce duel, défaussez les dix cartes supérieures de votre Jeu du Destin. Pour chaque ♣ dans les cartes défaussées, augmentez la Force de cette Action de +1.

**Tirage de la Carte du Destin:** *Mason tire une carte pour le Conflit et obtient un 2. Il ajoute la valeur à la VA de 8 de Fenton et obtient donc un total de 10. Son adversaire tire à son tour une carte et obtient un 3, qui ajouté à la Df de 3 de La Main du Roi donne un total de 6.*

**Tromper le Destin:** *Mason est à l'origine du duel, il a donc en premier l'opportunité de Tromper le Destin. Il est déjà en tête et décide de ne pas Truquer. Pour ne pas être touché par cette attaque, son adversaire devrait Truquer avec une carte assez haute pour amener le total de La Main du Roi au-dessus du total de 10 de Fenton. L'adversaire de Mason examine sa Main de Contrôle et juge que ça ne vaut pas la peine de Truquer.*

**Détermination de la réussite:** *Chaque joueur vérifie son total de duel. Fenton a 10 contre les 6 de La Main du Roi. Puisque Fenton a le plus haut total de duel, c'est lui qui le remporte.*

**Déclaration des Déclics:** *La Frappe Désintégratrice n'a pas de Déclit, et Fenton n'a pas obtenu une Marge de Victoire suffisante pour Déclarer une Attaque en Force, aussi ne déclare-t-il aucun Déclit.*

#### MARGE DE VICTOIRE

Lorsqu'un Groupe de Combat réussit un duel et que son total de duel est supérieur à la valeur dont il a besoin, on dit qu'il a obtenu une marge de victoire égale à la différence entre son total de duel et la valeur nécessaire à le gagner.

Par exemple, dans le duel décrit ci-dessus, le total de duel de Fenton est de 10 et le total de duel de son adversaire est de 6, Fenton a donc réalisé une marge de victoire de 4.



## DÉCLICS

Un Déclit est une conséquence additionnelle d'un duel réussi. Pour pouvoir activer un Déclit, un Groupe de Combat doit avoir obtenu une ou plusieurs couleurs spécifique dans son total de duel final ou une certaine Marge de Victoire (par exemple: 5), tel que défini dans le nom du Déclit.

Lorsqu'un joueur déclare un Déclit, il retire la ou les couleurs définie(s) de son total de duel final, et la Marge de Victoire nécessaire est déduite de la Marge de Victoire résiduelle du Groupe de Combat.

Chaque Déclit ne peut être déclaré qu'une fois par duel, mais un joueur peut déclarer plusieurs Déclits s'il dispose des couleurs et/ou de la Marge de Victoire nécessaires à les financer.

Si un Groupe de Combat doit résoudre des Déclits multiples, ceux-ci devront être résolus dans l'ordre dans lequel ils sont présentés sur la carte d'unité, de haut en bas. Si une unité gagne un Déclit qui n'est pas noté sur sa carte (du fait par exemple de son Allégeance), ce Déclit est ajouté à la suite des autres. Si une unité acquiert des Déclits multiples en plus de ceux de sa carte, le contrôleur de l'unité peut choisir l'ordre dans lequel ces Déclits additionnels sont ajoutés.

Par défaut, la plupart des Déclits sont résolus durant l'étape Résolution de l'Action d'une Action (voir p. 23). Certains Déclits peuvent toutefois avoir des règles particulières quant à leur déclenchement, tel que défini dans leur description. La plus courante est « immédiatement ». Les Déclits qui sont résolus « immédiatement » prennent place durant l'étape de Déclaration des Déclits, avant la résolution de l'Action, et peuvent donc modifier le résultat du duel. Souvent, ces Déclits modifient la quantité de dommages causés par l'Action.

Quelquefois, un Déclit peut résulter en une Action additionnelle. Dans ce cas, l'Action additionnelle prend place après les autres étapes de Résolution de l'Action d'origine.

### DÉCLIC UNIVERSEL

Toutes les Actions possèdent le Déclit suivant :

- 5 **Attaque en Force**: Si cette Action a une Force, augmentez-la immédiatement de +1. Ce Déclit peut être déclaré plusieurs fois.

## Exemple de Déclits

*Adeodatos possède, sur son côté Gloire, une Action Barrage Ésotérique doté de deux Déclits :*

- 🌀 **Retour Dimensionnel** : Chaque Groupe de Combat ennemi à (X)2 de uno o más Marcadores de Portal aliados sufren un Impacto Fuerza 1.

- 👤 **Cascade Inversée**: Déclarez à nouveau cette Action.

Elle possède également le Déclit Universel Attaque en Force, comme toutes les autres Actions du jeu :

- 5 **Attaque en Force**: Si cette Action a une valeur de Force, augmentez immédiatement sa Force de +1. Ce Déclit peut être déclaré plusieurs fois.

*Mason a déclaré l'Action Barrage Ésotérique d'Adeodatos contre un Titan ennemi, La Main du Roi. Barrage Ésotérique requiert un duel (6🌀 v Df) avec une Force de 3. La VA de 6 de l'Action contient déjà une couleur: 🌀. Cela signifie que Mason peut toujours déclarer le Déclit Retour Dimensionnel, du moment que son duel est réussi.*

*Mason et son adversaire tirent chacun une Carte du Destin pour le Conflit. Mason tire un 7👤, ce qui lui donne un total de 13🌀👤. Son adversaire tire 4👤, ce qui lui donne un total de 7👤. Mason doit maintenant prendre une décision. Il gagne pour l'instant de 6, ce qui lui donne une Marge de Victoire de 6. Il décide de Tromper le Destin et remplace son 7👤 par un 10👤 sorti de sa Main de Contrôle. Le 7👤 est défaussé du Conflit, et le total de duel de Mason est maintenant de 16🌀👤. L'adversaire de Mason choisit de ne pas Tromper le Destin et garde son total de duel final de 7👤.*

*Ils passent alors à la détermination du succès. Le total de duel de Mason est supérieur à celui de son adversaire, l'Action est donc une réussite (avec une Marge de Victoire de 9). Comme l'Action est réussie, Mason peut maintenant déclarer des Déclits. Il déclare Retour Dimensionnel et Attaque en Force, ce qui enlève le 🌀 de son total de duel et réduit sa Marge de Victoire à 5.*

*Attaque en force possède le mot-clé « immédiatement », elle est donc résolue dès sa déclaration. Elle augmente la force de l'Action Barrage Ésotérique de +1, ce qui amène la force finale de l'Action à 4 (3+1) Le Retour dimensionnel sera résolu lors de l'étape Résolution de l'Action.*



## TIRAGE DE PÉNÉTRATION

Lorsqu'un Groupe de Combat est affecté par un effet de jeu possédant une valeur de Force (même si cette valeur est de 0), ce Groupe de Combat subit une touche avec cette valeur de Force. Lorsqu'un Groupe de Combat est touché, le joueur adverse effectue un Tirage de Pénétration contre ce Groupe de Combat.

Pour effectuer un Tirage de Pénétration, le joueur adverse tire une carte de son Jeu du Destin et ajoute la valeur de Force de la touche à la valeur de la carte. Ce tirage ne peut pas être Truqué si le Tirage de Pénétration est le résultat d'une Action effectuée par un Groupe de Combat auquel il manque un ou plusieurs personnages.

### TIRAGES DE PÉNÉTRATION MULTIPLES

Si plusieurs Tirages de Pénétration sont nécessaires, le joueur qui effectue les tirages décide de l'ordre dans lequel les cartes sont tirées.

Si la valeur finale du Tirage de Pénétration est inférieure à la valeur d'Armure du Groupe de Combat touché, celui-ci ne subit aucun dommage (bien que l'Action qui a causé la touche soit malgré tout considérée comme réussie). Si le Tirage de Pénétration est supérieur ou égal à la valeur d'Armure du Groupe de Combat touché, alors celui-ci subit 1 dommage, plus 1 dommage additionnel pour chaque tranche de 5 points de Marge de Victoire du Tirage de Pénétration. Après qu'un Groupe de Combat a subi des dommages, un personnage de ce Groupe de Combat est Tué pour chaque point de dommage. Un personnage Tué est immédiatement retiré du jeu. Lorsque tous les personnages d'un Groupe de Combat ont été Tués, ce Groupe de Combat est considéré comme ayant été Tué et est retiré du jeu (ainsi que son socle). Lorsque tous les Groupes de Combat d'une unité ont été Tués, cette unité est considérée comme Tuée.

### GROUPE DE COMBAT UNI-PERSONNAGE

Certaines unités ont des Groupes de Combat composés d'un personnage unique. Cela signifie que si le Groupe de Combat subit un seul point de dommage, le Groupe de Combat entier est Tué ! Heureusement, ces personnages ont tendance à posséder une valeur d'Armure élevée ainsi que des Ressources permettant de réduire les dommages qu'ils subissent.

## Perforant, Précis & Étendus

Il existe trois types de dommages spéciaux dans « The Other Side » : Perforant, Précis et Étendus. Chaque type affecte de façon différente la manière de résoudre l'Action. Ces types de dommages sont spécifiques à l'Action qui les a générés et ne s'appliquent pas aux Déclics, à moins que le contraire ne soit spécifié.

**Perforant** : les Actions de ce type tirent une carte additionnelle lors du Tirage de Pénétration. Le joueur qui effectue le tirage doit immédiatement choisir celle qu'il place dans le Conflit et défausser l'autre (ou les autres). La carte choisie peut être Truquée (lorsque c'est possible).

**Précis** : les Actions de ce type ne peuvent jamais retirer plus d'un personnage du jeu comme Tué, quel que soit le nombre de dommages causés. Pour compenser, le dommage causé par une Action Précise ne peut pas être réduit par la règle spéciale des Champions. Si ce dommage a pour conséquence qu'un personnage est Tué, l'Attaquant peut choisir le personnage du Groupe de Combat pris pour cible qui doit être retiré du jeu.

**Étendu** : les Actions de ce type peuvent affecter des Groupes de Combat proches de la cible initiale. Si l'Action était une réussite, tirez une carte lors de la Résolution des Effets. Tous les Groupes de Combat dans un rayon de (X)3 de la cible initiale qui possèdent une valeur d'Armure inférieure ou égale à la valeur de la carte subissent un dommage, à l'exclusion du Groupe de Combat actif.

*L'Action Barrage Ésotérique d'Adeodatos a causé une touche de Force 4 sur La Main du Roi. Pour résoudre cette Action, Mason effectue un Tirage de Pénétration et tire un 7. Il ajoute cette valeur à la Force de la Touche et obtient un total de 11. Ce résultat est inférieur à la valeur d'Armure de 12 de La Main du Roi et ne cause donc aucun dommage. Comme le Groupe de Combat d'Adeodatos n'a aucun personnage manquant, il peut Truquer le Tirage de Pénétration. Il utilise pour cela un 10, ce qui lui donne un total de 14. Ce nouveau résultat excède la valeur d'Armure de 12 du Titan, donc l'Action cause 1 dommage. La Main du Roi est un Groupe de Combat uni-personnage, donc un seul point de dommage est suffisant pour le Tuer. Mais par chance pour lui, il possède une Ressource qu'il peut défausser pour réduire les dommages subis de 1.*

### RÉDUIRE LES DOMMAGES GRÂCE À DES RESSOURCES

La plupart des Ressources possèdent la Règle Désactivation ou Abandon. Ces Ressources peuvent être ☒ ou retirées du jeu, selon le cas, pour réduire les dommages subis par un Groupe de Combat de l'unité attaquée.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

Voici quelques règles additionnelles pour « The Other Side ».

### CHANGER DE CÔTÉ

Les Cartes d'Unité de « The Other Side » sont imprimées des deux côtés. Seule la face de la carte qui se trouve vers le haut est considérée comme en jeu. Tous les textes qui se trouvent sur la face cachée sont ignorés.

Quelquefois, un effet du jeu va obliger à retourner la carte de l'autre côté. Lorsque cela arrive, c'est indiqué par le symbole  (Changer de Côté). Les Cartes ne peuvent pas Changer de Côté à moins qu'un effet du jeu ne le mentionne spécifiquement.

### GLOIRE

Bien que les unités de « The Other Side » soient en permanence prêtes à se battre pour leur cause, les aléas de la bataille peuvent conduire certaines d'entre elles à se surpasser. Cela est représenté par le côté Gloire de la Carte d'Unité.

Chaque Carte d'Allégeance possède des règles spéciales qui indiquent comment les unités appartenant à cette Allégeance peuvent  pour leur côté Gloire, ce qui est quelquefois appelé « être en route pour la Gloire ». Lorsqu'une unité est en route pour la Gloire, seules sa Carte d'Unité et les Ressources allouées par la Règle spéciale d'unité Forces Combinées  Les autres Ressources ne le font pas.

Une unité conserve son côté Gloire apparent à moins qu'un effet de jeu n'indique spécifiquement qu'elle doit à nouveau Changer de Côté.

### VALEUR TACTIQUE

Certaines unités ont une valeur Tactique notée en bas de leur Carte d'Unité. Les valeurs Tactiques sont en général le domaine réservé des Commandants, mais certaines unités particulièrement douées peuvent également s'en voir attribuer une.

Lorsqu'une unité dotée d'une valeur Tactique est Activée, son Contrôleur gagne ce nombre en Jetons Tactiques. Ceux-ci sont décrits page 28.

## ENGAGEMENTS

Chaque Groupe de Combat possède une distance d'Engagement égale à la portée la plus importante de ses Actions de Mêlée (). Des Groupes de Combat sont Engagés entre eux si l'un au moins de ces Groupes de Combat se trouve dans la distance d'Engagement et la LdV d'un autre. Les Groupes de Combat ne sont jamais considérés comme Engagés avec un Groupe de Combat ami.

L'Engagement a trois Effets:

- Un Groupe de Combat Engagé doit suivre les règles de Désengagement (voir ci-dessous) s'il veut effectuer un mouvement.
- Un Groupe de Combat Engagé ne peut pas effectuer d'Action .
- Un Groupe de Combat Engagé ne peut pas être pris pour cible par des Actions  à moins que l'Attaquant ne défausse au préalable une carte.

Veillez noter que, bien que les Titans puissent être Engagés, ils ignorent les effets d'engagement ci-dessus s'ils ne sont pas engagés avec un autre Titan (et peuvent donc être pris pour cible par des Actions  sans que l'Attaquant ait besoin de défausser une carte, par exemple). Les Groupes de Combat ennemis non-Titans engagés avec un Titan doivent respecter la règle de désengagement citée précédemment.

### Désengagement

Lorsqu'un Groupe de Combat engagé tente de sortir de la zone d'Engagement d'un ou plusieurs Groupes de Combat Ennemis, il doit se Désengager. Un Groupe de Combat Engagé peut se Désengager librement avec n'importe quel Mouvement qui ne résulte pas d'un Ordre.

Si son Mouvement est la conséquence d'un Ordre, un Groupe de Combat peut malgré tout se Désengager, mais il subit dans ce cas une Touche d'une Action  d'un des Groupes de Combat Ennemis avec lesquels il est Engagé. Si le Groupe de Combat qui se désengage est Engagé avec plusieurs Groupes de Combat Ennemis (ou un Groupe de Combat doté de plusieurs Actions ) , l'adversaire choisit le Groupe de Combat qui effectuera l'Action et l'Action à effectuer. Comme il n'y a pas de Duel à l'origine de cette Touche, l'Action choisie ne pourra pas donner lieu à un Déclat. Si un ou plusieurs Groupes de Combat d'une unité se Désengagent, leur contrôleur peut défausser un Jeton Tactique. Dans ce cas, aucun des Groupes de Combat de l'unité ne subit de Touche due au Désengagement durant cette Activation.



## JETONS

« The Other Side » utilise différents Jetons pour suivre un certain nombre d'effets de jeu. Les Jetons n'ont aucun effet dans le jeu en dehors de ceux qui sont décrits ci-après.

Ces Jetons sont placés sur les unités et affectent tous les Groupes de Combat de l'unité. Si une Action donne un Jeton à un Groupe de Combat, ce Jeton est en fait donné à l'unité de ce Groupe de Combat.

Voici une liste des différents types de Jetons :

- **Motivé** : Durant l'étape de Modification d'un Duel, un Groupe de Combat de cette unité peut défausser un Jeton Motivé pour gagner +2 VA à ce Duel.
- **Secoué** : Durant l'étape de Modification d'un Duel, l'Adversaire peut choisir de défausser un Jeton Secoué de cette unité pour donner au Groupe de Combat considéré -2 VA à ce Duel pendant l'Action considérée.

Les Jetons Motivé et Secoué s'annulent les uns les autres. Si une unité possède les deux types de Jetons, défaussez un Jeton de chaque type, et répétez le processus cette unité ne possède plus qu'un seul type de ces Jetons.

Les Jetons Motivé et Secoué ne peuvent pas être utilisés lors des Tirages de Pénétration.

- **Bloqué** : Lorsqu'un Groupe de Combat de cette unité tente d'effectuer un Mouvement, son déplacement est réduit de 2" pour chaque Jeton Bloqué de cette unité. Pour chaque 2" de réduction de mouvement, l'unité défausse un Jeton Bloqué.
- **Renfort** : À n'importe quel moment de l'Activation de l'unité, celle-ci peut défausser un Jeton de Renfort pour  une Ressource attachée de sa face inactive à sa face Standard.

Les Jetons Bloqué et Renfort s'annulent les uns les autres. Si une unité possède les deux types de Jeton, retirez un Jeton de chaque type et répétez le processus jusqu'à ce que cette unité ne possède plus qu'un seul type de ces Jetons.

## Jetons Tactiques

Les Jetons Tactiques constituent un type de Jeton spécifique qui n'est pas associé à une unité. Ils sont le plus souvent utilisés pour :

- Piocher des Cartes durant l'étape de Pioche (voir p. 20).
- Acheter des cartes de Stratagème pendant l'étape de Pioche.
- Tirer une carte supplémentaire (voir p. 7).
- Effectuer une Frappe Coordinée à l'étape de Fin d'Activation (voir p. 20).
- Se Désengager sans subir de Touche (voir p. 27).
- Activer certaines règles d'Opération pour marquer des points.

## RENFORTS

Alors que la bataille fait rage, les deux camps vont faire rentrer des Renforts dans la partie afin de regarnir leurs troupes et assurer la victoire de leur Allégeance. Cet effet a principalement lieu lors de l'étape de Planification de l'Actualisation.

Lorsqu'une unité se renforce, elle défausse un de ses Jetons de Renfort pour ajouter deux personnages aux Groupes de Combat de cette unité. Les personnages sont ajoutés aux Groupes de Combat dans l'ordre suivant :

1. Si un ou plusieurs des Groupes de Combat de l'unité ont des personnages manquant, les nouveaux personnages sont ajoutés directement à ce(s) Groupe(s) de Combat, à concurrence du nombre de personnages initiaux.
2. Si l'unité a perdu un ou plusieurs Groupes de Combat, les personnages restants forment un nouveau Groupe de Combat qui est placé en contact avec un des Groupes de Combat de l'unité (lorsque c'est possible).

Si une unité se renforce pendant son Activation, les Groupes de Combat ayant reçu des Renforts ne pourront ni bouger ni effectuer d'Action pour le reste de l'Activation.

*Par exemple, les Tordus sont passés de leurs trois Groupes de Combat de trois personnages chacun d'origine à deux Groupes de Combat, dont l'un n'a plus que deux personnages. Durant l'étape de Planification, ils choisissent d'appeler des Renforts. Ils défaussent un Jeton de Renfort pour récupérer deux personnages. L'un de ceux-ci est ajouté au Groupe de Combat incomplet qu'il ramène à sa taille normale. Le second personnage devient un nouveau Groupe de Combat des Tordus (fort de 1 personnage) qui est placé en contact socle à socle avec un des Groupes de Combat existant.*



## MARQUEURS

Quelquefois, le jeu requiert qu'un Marqueur soit placé sur la table. La plupart des Marqueurs ont un type particulier, comme un Marqueur de Portail ou un Marqueur de Baïne. Les Actions et les Capacités ne peuvent interagir avec un Marqueur que si leur règle le spécifie clairement. Les Marqueurs ne peuvent être placés en contact d'un autre Marqueur que si la règle le permet.

Sauf spécification contraire, les Marqueurs ont un socle de 50mm et n'ont pas de règle spéciale (ils ne constituent pas un élément de terrain, ne bloquent pas les LdV, peuvent être traversés, etc.). Les Groupes de Combat peuvent avoir une LdV sur les Marqueurs sans tenir compte des autres Groupes de Combat (mais les éléments de terrain bloquent les LdV normalement).

## CREATION

Certaines Actions et Capacités peuvent créer des éléments de terrain. Si le mot Création est utilisé, cela veut dire qu'un décor nouveau est ajouté à la table, avec la taille et les règles spécifiées par l'Action ou la Capacité qui l'a créé. L'élément de terrain ainsi Créé dure jusqu'à la fin de la partie et compte comme Ami pour la Compagnie qui l'a créé. Lorsqu'il est ajouté à la table, le terrain nouvellement créé ne peut pas être en contact avec un autre élément de terrain.

## INVOCATION

Lorsqu'une Action ou Capacité Invoque une unité, elle crée une nouvelle unité du nom spécifié et la place à l'endroit indiqué par l'Action ou la Capacité. Tous les Groupes de Combat créés par l'Invocation possèdent leur nombre maximum de personnages et commencent avec leur côté Standard actif. Si l'unité est une Escouade, elle n'a qu'un seul Groupe de Combat. Cette unité pourra récupérer les Groupes de Combat manquant en faisant appel à des Renforts. L'unité Invoquée n'est pas considérée comme s'étant Activée durant ce Tour, ne peut pas prendre pour cible, créer ou retirer de Marqueurs d'Objectif durant ce Tour et est dorénavant traitée comme une unité normale de la Compagnie du joueur dont l'Action ou la Capacité l'a invoquée.

### PAS ASSEZ DE PLACE !

Si un Marqueur, un Groupe de Combat Invoqué ou un élément de terrain Créé ne peut pas être placé sur la table par manque de place, alors la partie marqueur/création/invocation de l'effet est ignorée.

## ATTACHEMENT

Certains effets de jeu permettent à des Ressources d'être Attachées durant la partie. Lorsque vous Attachez une Ressource durant la partie, suivez toutes les restrictions habituelles pour acquérir des Ressources (à part que la Compagnie n'a pas à payer la valeur en Scrips de ces Ressources).

## MODIFICATION DES VALEURS D'ACTION

Quelquefois, une Action, une Capacité ou un Jeton vont modifier la Valeur d'Action (VA) d'une unité. Lorsque cela se produit, la VA est ajustée de la valeur spécifiée (jusqu'à une VA minimum de 0). Les ajustements de VA peuvent affecter la Valeur d'Action numérique de l'unité (comme +2 VA) et/ou les couleurs associées à cette VA (+ VA).

*Par exemple : les Frontaliers de Galles du Sud ont une Action Poings à Vapeur dotée d'une VA de 5. Leur Capacité Souvenez-vous de nos Camarades leur donne +2 lorsqu'un de leur Groupe de Combat a quatre personnages ou moins. S'ils attaquent avec leurs Poings à Vapeur alors qu'un de leur Groupe de Combat n'a que deux personnages et que leur tirage est 6, leur total de Duel sera 13 (VA 5 + 2 + 6.*

## AURA & AIRE D'EFFET

Une Aura () apparaît comme un composant de la portée de certaines Actions ou Capacités. Lorsqu'une Aura est présente, l'Action ou la Capacité affecte une zone de terrain. Une Aura est centrée sur un objet donné (souvent un Groupe de Combat) et irradie dans toutes les directions depuis le bord du socle de l'objet (dans le cas d'un Groupe de Combat) ou de ses limites (dans le cas d'un Marqueur ou d'un élément de terrain). Si l'objet se déplace, l'Aura se déplace avec lui. Par défaut, tous les objets qui se trouvent dans la zone couverte par l'Aura sont affectés (y compris l'objet sur lequel elle est centrée), jusqu'à ce qu'ils ne se trouvent plus dans la zone ou que l'effet cesse. Toutefois, certains effets peuvent spécifier que seules certaines unités sont affectées.

Une Aire d'effet () est un effet instantané centré sur un objet qui irradie dans toutes les directions depuis le bord du socle ou les limites de l'objet en question. Tous les objets dans la zone couverte par l'Aire d'Effet, à l'exclusion du Groupe de Combat sur lequel elle est centrée, sont affectés. Si une Aire d'Effet fait partie de la description d'une Action et que l'Action échoue, l'Aire d'Effet n'est pas générée, à moins que l'Action ne spécifie autre chose. Une Aura ou Aire d'Effet ne peut pas affecter de Groupes de Combat qui n'ont pas de LdV sur l'objet sur lequel l'Aura ou l'Aire d'Effet est centrée.



## RENCONTRES STANDARD

Une partie de « The Other Side » s'appelle une Rencontre. Chaque Rencontre possède ses propres règles, telles que définies ci-après.

Chaque Rencontre est mise en place de la même manière :

1. Sélection de la taille du jeu
2. Placement et définition du Terrain
3. Choix des Allégeances et des Commandants
4. Détermination de l'Opération
5. Recrutement des Compagnies
6. Exploration
7. Déploiement
8. Jeu !

### SELECTION DE LA TAILLE DU JEU

L'ampleur d'une partie est déterminée par le nombre de Commandants que chaque joueur va utiliser. Le nombre de personnages nécessaires pour jouer la partie et la durée de celle-ci seront fortement influencés par cette décision.

Une partie à un Commandant devrait durer entre 45 et 90 minutes. Une partie à deux Commandants peut prendre entre 90 et 120 minutes. Une partie à trois Commandants devrait durer entre 90 et 180 minutes.



### PLACEMENT ET DEFINITION DU TERRAIN

Arrivés à ce point, les joueurs doivent positionner des éléments de terrain sur la table et définir chacun d'eux en termes de jeu (voir p.18). Environ 25% de la surface de la table devrait être couverte de zones de terrain.

Cela fournit suffisamment de Terrain pour que celui-ci joue un effet dans la partie, mais pas au point que les joueurs ne puissent plus déplacer leurs Groupes de Combat sur la table. Essayez d'utiliser une grande variété de Terrains dotés d'une large sélection de Caractéristiques de Terrain.

### CHOIX DES ALLEGEANCES ET DES COMMANDANTS

Chaque joueur choisit une Allégeance. Toutes les décisions de recrutement d'un joueur seront affectées par l'Allégeance qu'il aura choisie. Une Allégeance procure certains bénéfices généraux à une Compagnie et détermine quelles unités peuvent être recrutées et quels Commandants peuvent être choisis.

Une fois que les deux joueurs ont choisi leur Allégeance, ils peuvent choisir jusqu'à un Émissaire. Les Émissaires fournissent des règles spéciales proches de celles d'une Allégeance, mais qui n'ont d'effet que si la Compagnie contient des unités liées à l'Émissaire. Certains Émissaires ont des restrictions spéciales quant aux Allégeances avec lesquelles ils peuvent travailler, et une Compagnie ne peut pas avoir un Émissaire porteur du même symbole que son Allégeance.

Après que les Joueurs ont sélectionné une Allégeance (et un Émissaire, s'ils le désirent), ils doivent choisir quel(s) Commandant(s) ils souhaitent voir diriger leurs Compagnies respectives. Le(s) Commandant(s) choisi(s) doit appartenir à l'Allégeance de la Compagnie.

Une fois que les deux joueurs ont sélectionné leur(s) Commandant(s), ils se révèlent l'un à l'autre l'Allégeance, l'Émissaire et le Commandant choisis.

#### EMISSAIRES

Les Émissaires procurent des règles spéciales à une Compagnie, mais ces règles ne s'appliquent en général qu'aux unités dotées de la même Allégeance que l'Émissaire.

Utiliser un Émissaire est totalement optionnel, et il est recommandé aux nouveaux joueurs de les ignorer durant leurs premières parties.



## DETERMINATION DE L'OPERATION

Chaque joueur tire une carte de son Jeu du Destin. Le Joueur avec la carte de plus forte valeur est considéré comme l'Attaquant, l'autre devient le Défenseur. En cas d'égalité, les deux joueurs tirent à nouveau une carte.

La couleur de la carte de l'Attaquant détermine l'Opération qui va être jouée (voir p. 34), et la couleur de la carte du Défenseur détermine les Zones de Déploiement qui seront utilisées lors de la partie (voir p. 33). Si le Joker rouge est tiré, le joueur qui l'a tiré peut choisir l'Opération.

### TAILLE DE LA PARTIE ET DE LA TABLE

Pour jouer une partie à 1 Commandant, les joueurs sont encouragés à utiliser une table de 4'x4'. Pour une partie à 3 Commandants ou plus, ils auront intérêt à envisager d'utiliser une table plus grande que les 4'x6' standards.



## RECRUTEMENT DES COMPAGNIES

À cette étape, chaque joueur recrute ses unités en utilisant les Scrips fournis par leur Commandant. Cette valeur peut être trouvée dans l'angle supérieur droit de la Carte d'unité de chaque Commandant et chacune d'elles est ajoutée au pot commun pour effectuer le recrutement. Ces Scrips peuvent être utilisés pour recruter n'importe quelle combinaison d'unités et de Ressources appartenant à l'Allégeance choisie par la Compagnie. Certaines Cartes d'Émissaire fournissent également des règles de recrutement spécifiques qui peuvent affecter les unités disponibles pour les joueurs. Aucune unité ne peut acquérir plus d'une Ressource portant le même nom (à moins qu'une règle ne spécifie le contraire). Toutes les Ressources doivent être Attachées à des unités qui partagent au moins une Allégeance avec elles. Si une unité ou une Ressource est Unique, la Compagnie ne peut comporter qu'un exemplaire de cette unité ou Ressource.

En plus de recruter des unités et de leur attacher des Ressources, chaque joueur doit également créer un Jeu de Stratagèmes. Pour ce faire, chaque joueur choisit six stratagèmes que leur Allégeance peut acquérir et les place près de sa zone de jeu. Ces cartes représentent le Jeu de Stratagèmes du joueur. Chaque Stratagème ne peut être choisi qu'une fois. Après que les deux joueurs ont recruté leurs unités, sélectionné leurs Ressources et choisi leurs Stratagèmes, ils révèlent leurs unités et leurs Ressources à leur adversaire. Les Scrips inutilisés sont perdus. Le Jeu de Stratagèmes d'un joueur n'est pas révélé à son adversaire. Les Cartes Stratagème sélectionnées sont gardées secrètes jusqu'au moment où elles seront tirées !

En plus de toutes les règles ci-dessus, il existe quelques règles spécifiques au recrutement que voici :

### Ressources et Stratagèmes génériques

En plus des Ressources et Stratagèmes particuliers à chaque Allégeance, il existe un certain nombre de Ressources génériques et de Stratagèmes génériques que tous les joueurs peuvent choisir. Ces Ressources et Stratagèmes génériques peuvent être identifiés par l'absence de symbole d'Allégeance. Il y a deux types de Ressources et de Stratagèmes génériques : Terre et Malifaux. Les Joueurs ne peuvent acquérir que des Ressources et Stratagèmes génériques du même type que leur Allégeance. Les Ressources génériques peuvent être rattachées à n'importe quelle unité (en ignorant les restrictions habituelles qui demandent que la Ressource partage au moins une Allégeance avec l'unité à laquelle elle est rattachée).



## EXPLORATION

Suivez les étapes ci-dessous. Si les deux joueurs ont des effets, l'Attaquant commence, puis les joueurs alternent :

- A. **Choix de la zone de déploiement** - l'Attaquant choisit une zone de déploiement. Le Défenseur prend la zone opposée.
- B. **Placement des Marqueurs fixes** - Si l'Opération requiert le placement de Marqueurs en des points spécifiques, ils doivent être placés maintenant.
- C. **Capacités des Compagnies** - Si l'Allégeance ou les unités d'un joueur possèdent des Capacités effectives durant l'Exploration, elles sont mises en œuvre à cette étape.
- D. **Placement des Marqueurs Variables** - Si l'Opération requiert le placement de Marqueurs en des lieux choisis par les joueurs, ces marqueurs sont placés à cette étape.

## DEPLOIEMENT

L'Attaquant déploie tous les Titans complètement à l'intérieur de sa zone de Déploiement, suivi par le Défenseur qui déploie ses Titans complètement à l'intérieur de sa zone de Déploiement. Suivez à nouveau ce procédé avec les Escouades, puis une fois terminé, avec les unités restantes. Aucune unité ne peut être déployée sur une zone de Terrain Impénétrable.

## JOUEZ!

Le jeu commence tel que décrit dans Jouez une Partie (voir p. 20). Durant le premier Tour de jeu, l'Attaquant a l'initiative.

Une partie de « The Other Side » dure cinq tours. Le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie est considéré comme étant le vainqueur.



## OPERATIONS

Une Opération détaille ce que votre Compagnie essaie d'accomplir durant la partie. C'est la raison pour laquelle les deux Compagnies se battent, et elles sont prêtes à faire tout ce qu'il faudra pour être victorieuses.

Chaque Rencontre contient une Opération. L'Opération définit ce que chaque joueur doit faire pour gagner la partie. Les Opérations consistent en trois parties, détaillées ci-après.

Une liste d'Opérations standard peut être consultée pages 34 à 37.

### Mise en place additionnelle

Détail des changements apportés à la mise en place de la partie durant la phase d'Exploration.

### Règles spéciales

Toutes les règles spéciales ajoutées ou modifiées nécessaires pour jouer cette Opération. Elles sont généralement présentes dans la partie Objectifs de l'Opération (voir ci-dessous).

### Conditions de Victoire

Toutes les manières dont un joueur peut gagner des Points de Victoire durant l'Opération. À la fin de la partie, la Compagnie qui a le plus de Points de Victoire gagne. Si les deux Compagnies ont le même nombre de PV, le jeu est un match nul.

### Objectifs d'Opérations

De nombreuses Opérations contiennent des Marqueurs d'Objectif. Ces Marqueurs sont toujours des socles de 50mm.

Les Marqueurs d'Objectif commencent toujours la partie sans revendication, mais ils peuvent souvent être revendiqués par une Compagnie ou l'autre, comme décrit dans les règles d'Opération. Un Marqueur d'Objectif ne peut être revendiqué que par une Compagnie à la fois ; lorsqu'une Compagnie revendique un Marqueur d'Objectif, elle efface toute revendication préalable sur ce Marqueur.

Si un marqueur d'Objectif à une  associée, suivez les règles normales pour les auras (voir p. 29). Vous trouverez peut-être pratique d'avoir des Marqueurs d'Objectif permettant de marquer clairement qui les contrôle à un instant donné.



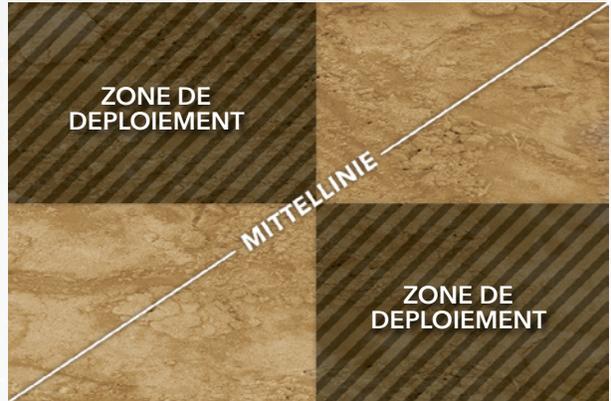
## ZONES DE DEPLOIEMENT

Les zones de Déploiement sont déterminées par la couleur de la carte tirée par le Défenseur durant l'étape de Détermination de l'Opération.

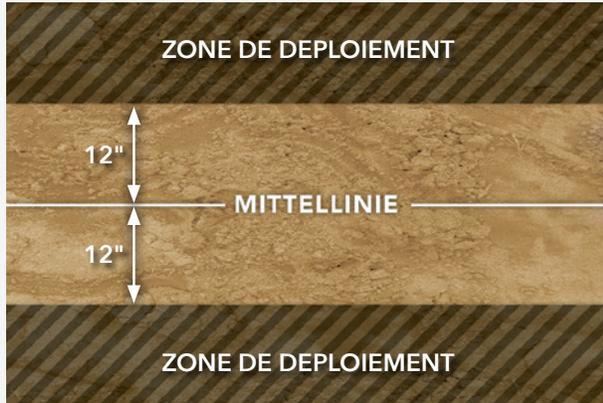
La ligne centrale désigne toujours la division au centre de la table entre les deux zones de Déploiement. Elle est indiquée par une ligne sur les diagrammes.

Votre moitié de la table est la moitié de table qui contient votre zone de Déploiement. La moitié de table de l'adversaire est l'autre moitié.

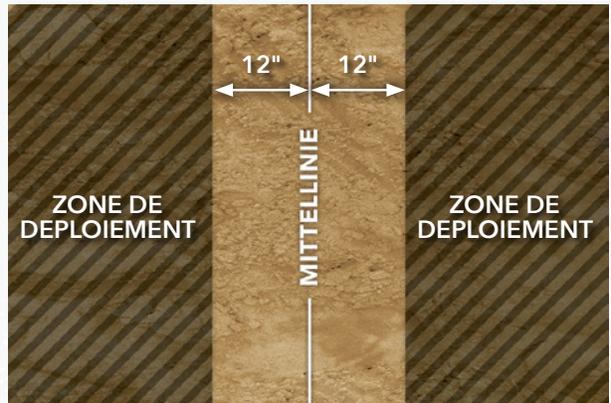
### 🦅 Coins



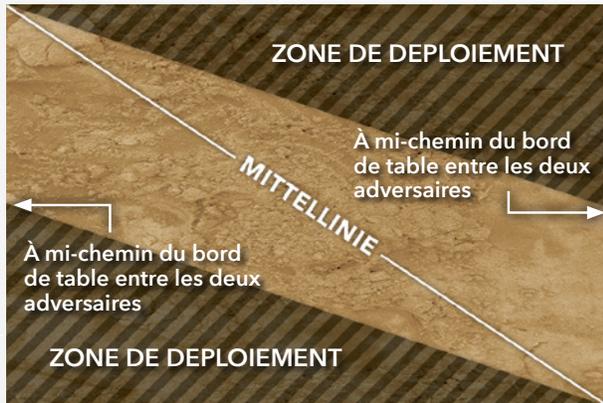
### 👁 Confrontation



### 👤 Champ de la Mort



### 📖 Diagonales



### Joker:

Même Déploiement que pour les Béliers, mais les Joueurs doivent déployer leur Commandant avant toute autre de leurs unités.



# PILLAGE



*Un Zeppelin s'est écrasé quelque part dans cette zone, et il peut contenir des informations ou des fournitures précieuses. Votre Allégeance veut savoir ce que ce Zeppelin transportait, et Vos Commandants ont reçu l'ordre de retrouver sa cargaison qui s'est éparpillée lors de l'accident et de déterminer quelle valeur elle représente.*

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Durant l'Exploration, placez deux Marqueurs d'Objectif sur la ligne centrale. Chacun des Marqueurs doit être à mi-chemin entre le centre de la table et un des bords de table.

Chaque joueur place ensuite un Marqueur d'Objectif variable n'importe où dans sa moitié de table, mais en dehors de sa zone de Déploiement et à au moins 8" des autres Marqueurs d'Objectif.

Tous les Marqueurs sont non revendiqués.

## REGLES SPECIALES

Les unités qui ne sont pas engagées gagnent l'Action suivante:

▼ **Investigation** : Défaussez un Jeton Tactique pour revendiquer un Marqueur d'Objectif dans un rayon de 3" et avec une LdV de ce Groupe de Combat.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsqu'un Commandant d'unité est Tué, la Compagnie adverse marque 2 Points de Victoire.

À la fin de chaque Tour, les Compagnies marquent des PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'elles ont revendiqué :

- Les Marqueurs d'Objectifs sur la moitié de table de la Compagnie rapportent 1 PV.
- Les Marqueurs d'Objectifs sur la ligne centrale rapportent 2 PV.
- Les Marqueurs d'Objectifs sur la moitié de table de l'adversaire rapportent 3 PV.

Après avoir compté les points, tous les Marqueurs d'Objectif sont à nouveau non revendiqués.

Puis la Compagnie qui a le moins de Points de Victoire peut choisir de défausser un Jeton Tactique pour choisir un Marqueur d'Objectif et le retirer du jeu.





# CACHE D'APPROVISIONNEMENT



*Votre Allégeance a décidé de piller les approvisionnements de l'ennemi!*

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Durant l'Exploration, chaque joueur place deux Marqueurs d'Objectif variables n'importe où sur leur moitié de table, mais à au moins 12" des autres Marqueurs d'Objectif ou d'un bord de table.

## REGLES SPECIALES

Durant la phase d'Actualisation, vous pouvez défausser 2 Jetons Tactiques pour placer un marqueur d'Objectif n'importe où sur votre moitié de table, mais pas dans votre zone de Déploiement, et à au moins 12" des autres Marqueurs d'Objectif.

Les Groupes de Combat qui ne sont pas engagés gagnent l'Action suivante :

▼ **Butin** : Défaussez un Jeton Tactique pour retirer le Marqueur d'Objectif pris pour cible, situé dans un rayon de 3" et la LdV de ce Groupe de Combat.

### CACHE D'APPROVISIONNEMENT AVEC 1 COMMANDANT

Si vous jouez cette Opération sur une table de 4' x 4', il est recommandé de n'espacer les Marqueurs d'Objectif que de 8" les uns des autres lors de leur placement.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsqu'un Commandant d'unité est Tué, la Compagnie adverse marque 2 Points de Victoire.

À la fin de chaque Tour, chaque Compagnie marque 1 PV pour chaque Marqueur d'Objectif sur sa moitié de table.

Puis, chaque Compagnie marque 1 PV pour chaque Marqueur d'Objectif que ses unités ont retiré de la moitié de table de l'adversaire durant ce Tour.





# BATAILLE RANGÉE



*Quelquefois, le seul choix qui s'offre à un Commandant est de savoir quel ennemi tuer en premier. La victoire ne pourra être atteinte qu'en répandant le sang de vos adversaires.*

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Durant l'Exploration, placez deux Marqueurs d'Objectif fixes sur la ligne centrale, chacun à 12" du centre de table. Les Marqueurs d'Objectifs sont non revendiqués.

## REGLES SPECIALES

Les Groupes de Combat non engagés gagnent l'Action suivante:

▼ **Investigation** : Défaussez un Jeton Tactique pour revendiquer un Marqueur d'Objectif dans un rayon de 3" et avec une LdV de ce Groupe de Combat.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

La première fois, à chaque Tour, qu'un des événements suivants se produit, la Compagnie marque 1 PV. Si plusieurs événements se produisent en même temps, la Compagnie marque 1 PV pour chaque événement. Chaque Compagnie peut marquer des points de cette façon une fois par Tour.

- Un Groupe de Combat ennemi est Tué.
- Une unité ennemie est Tuée.
- Un Commandant ennemi ou un Titan ennemi est Tué.
- Un Groupe de Combat ennemi a été Tué dans un rayon 6 d'un ou plusieurs Marqueurs d'Objectif.

À la fin de chaque Tour, la Compagnie qui a revendiqué le plus de Marqueurs d'Objectif marque 3 PV (si le résultat est un match nul, aucune des Compagnies ne marque de point).

Après avoir compté les points, tous les Marqueurs sont à nouveau non revendiqués.





# PIÈGES

*Gagnez le contrôle du champ de bataille en le rendant impraticable à l'ennemi!*

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Aucune.

## REGLES SPECIALES

Les Marqueurs d'Objectifs ne peuvent être revendiqués par aucune des Compagnies.

Les Groupes de Combat qui ne sont pas engagés gagnent la règle suivante :

▼ **Posez un piège** : Défaussez un Jeton Tactique pour créer un Marqueur d'Objectif en contact socle à socle avec ce Groupe de Combat. Le Marqueur d'Objectif ainsi créé ne peut pas être sur votre moitié de table ou dans un rayon de 12" d'un autre Marqueur d'Objectif.

▼ **Désactivez un piège** : Défaussez un Jeton Tactique pour retirer le Marqueur d'Objectif pris pour cible dans un rayon de 3" et la LdV de ce Groupe de Combat. Ce Groupe de Combat subit une Touche de Force 0 (qui ne peut pas être Truquée).

### PIÈGES AVEC UN SEUL COMMANDANT

Si vous jouez l'Opération Piège sur une table de 4' x 4', il est recommandé que les Marqueurs d'Objectif ne soient éloignés que de 8" des autres Marqueurs d'Objectif lorsque vous les placez.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsque l'unité d'un Commandant est Tuée, la Compagnie opposée marque 2 Points de Victoire.

À la fin de chaque Tour, les Compagnies marquent 2 PV pour chaque Marqueur d'Objectif sur la moitié de table de leur adversaire.

Les Compagnies marquent 1 PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'elles ont retiré de leur moitié de table durant ce Tour.





## RENCONTRE MULTIJOUEURS

Il est possible de jouer à « The Other Side » à plus de deux joueurs en utilisant une Rencontre Multijoueurs.

Les Rencontres Multijoueurs utilisent des règles légèrement différentes d'une Rencontre Standard, et elles changent également certaines des règles générales du jeu.

Toutes les règles additionnelles de mise en place d'une Rencontre Multijoueurs sont incluses dans la description de chaque Rencontre. Vous trouverez ci-après les altérations des règles générales.

### INITIATIVE

Au début de la phase d'Exploration, chaque joueur tire une carte d'Initiative. Cette carte est mise de côté (pas défaussée) et reste posée de côté pour représenter l'initiative de ce joueur. Retirez tous les ex aequo.

Le joueur avec la plus haute valeur de carte d'Initiative a l'initiative pour le Tour suivant.

Après l'étape de Décompte des Points de chaque Tour, les joueurs défaussent soit un Jeton Tactique soit leur carte d'initiative. Si un joueur n'a plus de cartes d'Initiative, il doit en retirer une. Si le résultat est un ex aequo, tous les joueurs dont la carte d'initiative a la même valeur et qui n'ont pas défaussé de Jeton Tactique doivent retirer une carte d'Initiative jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

### ACTIVATIONS ALTERNÉES

Le jeu progresse normalement. Durant la phase d'Activation, les joueurs Activent leurs unités en ordre décroissant de valeur d'Initiative.

### Passer son tour

Passer son Tour dans une Rencontre Multijoueurs ne met pas fin à la Phase d'Activation, à moins que tous les joueurs passent leur Tour à la suite les uns des autres.

### CONFÉDÉRATION

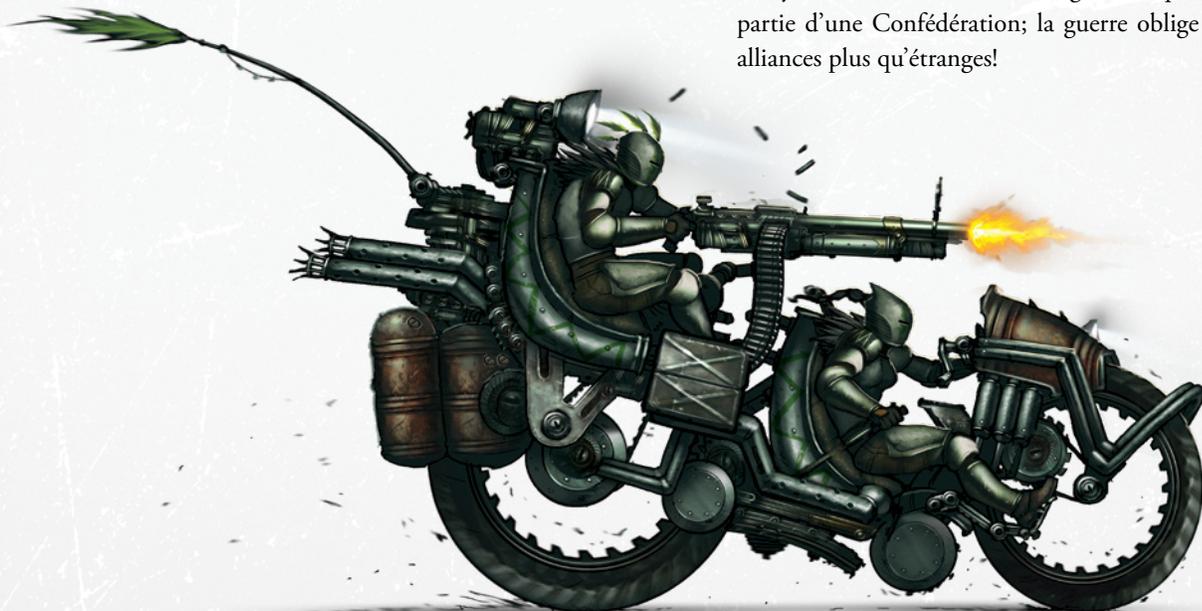
Certaines Opérations peuvent demander à des joueurs de fonctionner en équipe. Ces équipes sont nommées des Confédérations.

Dans ces situations, une Compagnie ne traite pas les unités des autres Compagnies de sa Confédération comme des Amis ou des Ennemis. Toutes les unités qui appartiennent à une Compagnie d'une Confédération Ennemie sont considérées comme Ennemis.

Chaque Compagnie utilise ses propres cartes d'Allégeance, de Ressources et ses règles de recrutement, sans tenir compte des Allégeances des autres Compagnies de la Confédération.

Une Confédération doit obéir aux Restrictions Uniques à travers toute la Confédération.

Il n'y a aucune limite aux Allégeances qui peuvent faire partie d'une Confédération; la guerre oblige parfois à des alliances plus qu'étranges!





## 4 JOUEURS - CONQUÊTE

### **Sélection de la taille de partie**

Cette Rencontre se joue à quatre joueurs sur une table de 4'x4'; chaque joueur recrute un Commandant.

### **Placement et définition du Terrain**

Aucun changement.

### **Choix des Allégeances et des Commandants**

Aucun changement.

### **Détermination de l'Opération**

L'Opération et les zones de Déploiement ont déjà été déterminées. Il n'y a ni Attaquant ni Défenseur.

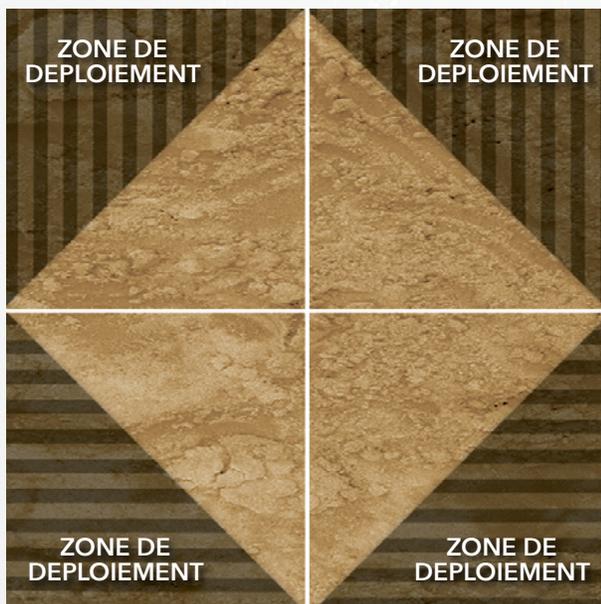
### **Recrutement des Compagnies**

Aucun changement.

### **Exploration**

Divisez la table en quart, comme vous le montre la carte de Déploiement. Un Marqueur d'Objectif est placé au centre de chaque quart de table.

Tous les Marqueurs d'Objectif commencent la partie non revendiqués.



### **Déploiement**

En commençant par le joueur qui l'Initiative et en procédant en ordre décroissant, les joueurs choisissent une zone de Déploiement.

### **REGLES SPECIALES**

Les Groupes de Combat qui ne sont pas engagés gagnent les Actions suivantes :

▼ **Investigation** : Défaussez un Jeton Tactique pour revendiquer un Marqueur d'Objectif dans un rayon de 3" et avec une LdV de ce Groupe de Combat.

▼ **Foncez** : Défaussez un Jeton Tactique pour placer un Marqueur d'Objectif non revendiqué dans un rayon de 6" et dans la LdV de ce Groupe de Combat, à au moins 3" de tous les autres Marqueurs d'Objectif. Si le Marqueur d'Objectif n'est pas dans votre quart de table, il commence le jeu revendiqué par votre Compagnie.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

À la fin de chaque Tour, les Compagnies marquent des Points de Victoire pour chaque Marqueur d'Objectif qu'elles ont revendiqué :

- Les Marqueurs d'Objectif sur le quart de table de la Compagnie rapportent 1 PV.
- Les Marqueurs d'Objectif dans n'importe lequel des quarts de table adjacents à celui de la Compagnie rapportent 2 PV.
- Les Marqueurs d'objectif dans le quart de table opposé à celui de la Compagnie rapportent 3 PV.

Après le décompte des points, tous les Marqueurs d'Objectif sont à nouveau non revendiqués.



## 4 JOUEURS - TUEZ-LES TOUS

### **Sélection de la taille de partie**

Cette Rencontre est jouée avec quatre joueurs répartis en deux Confédérations de deux joueurs. Il est recommandé que chaque joueur recrute 1 ou 2 Commandants (pour un total de 2 à 4 Commandants par Confédération).

### **Placement et définition du Terrain**

Aucun changement.

### **Choix des Allégeances et des Commandants**

Les joueurs d'une Confédération peuvent discuter de leur choix en privé.

### **Détermination de l'Opération**

L'Opération et les zones de Déploiement ont déjà été déterminées. Il n'y a ni Attaquant ni Défenseur.

### **Recrutement des Compagnies**

Aucun changement.

### **Exploration**

Cette Opération n'utilise pas de Marqueurs.

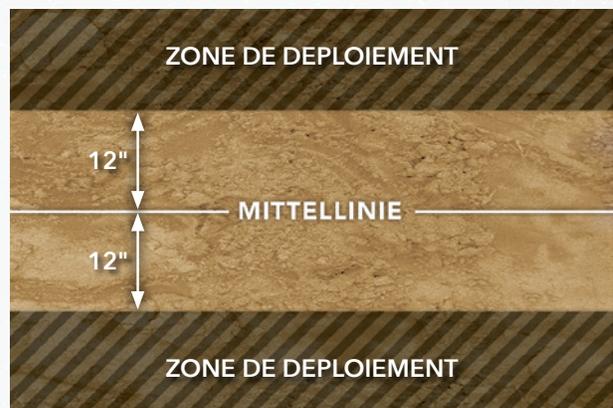
### **Déploiement**

Le joueur avec la plus haute valeur d'initiative choisit une zone de Déploiement pour sa Confédération, et l'autre zone de Déploiement échoit à l'autre Confédération. Toutes les unités d'une même Confédération utilisent la même zone de Déploiement.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Lorsqu'un de ces événements intervient, une Confédération marque 1 Point de Victoire. Si plusieurs de ces événements se produisent au même moment, la Confédération marque 1 PV pour chaque événement.

- Un Groupe de Combat ennemi est Tué.
- Une unité ennemie est Tuée.
- Une unité de Commandement ou un Titan ennemi est Tué.





## 3 JOUEURS - TRIUMVIRAT

### **Sélection de la taille de partie**

Cette Rencontre se joue à trois joueurs, et chacun d'eux aligne 1 Commandant sur une table de 4'x4'.

### **Placement et définition du Terrain**

Aucun changement.

### **Choix des Allégeances et des Commandants**

Aucun changement.

### **Détermination de l'Opération**

L'Opération et les zones de Déploiement ont déjà été déterminées. Il n'y a ni Attaquant ni Défenseur.

### **Recrutement des Compagnies**

Aucun changement.

### **Exploration**

En commençant par le joueur avec la plus haute valeur d'Initiative et en progressant par ordre décroissant, les joueurs placent chacun leur tour un Marqueur d'Objectif jusqu'à ce que chaque joueur en ait placé deux. Les Marqueurs d'Objectif ne peuvent pas être placés à moins de 6" d'un autre Marqueur d'Objectif.

Tous les Marqueurs d'Objectif commencent la partie non revendiqués.

### **Déploiement**

En commençant par le joueur avec la plus haute valeur d'Initiative et en progressant par ordre décroissant, chaque joueur déploie son Commandant. Les Commandants doivent être déployés à au moins 12" des autres Commandants.

Une fois que tous les Commandants ont été déployés, le Déploiement reprend normalement, mais la zone de Déploiement de chaque Compagnie est supposée être dans un rayon de 12" autour de son Commandant.

### **REGLES SPECIALES**

Les Groupes de Combat qui ne sont pas engagés gagnent l'Action suivante :

▼ **Investigation** : Défaussez un Jeton Tactique pour revendiquer un Marqueur d'Objectif dans un rayon de 3" et avec une LdV de ce Groupe de Combat.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

À la fin de chaque Tour, les Compagnies marquent 1 PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'elles ont revendiqué.

Après le décompte des points, les Marqueurs d'Objectif sont à nouveau non revendiqués. Le joueur qui a le moins de PV peut alors retirer un Marqueur de la table. Si deux joueurs sont ex aequo, aucun Marqueur n'est retiré.

