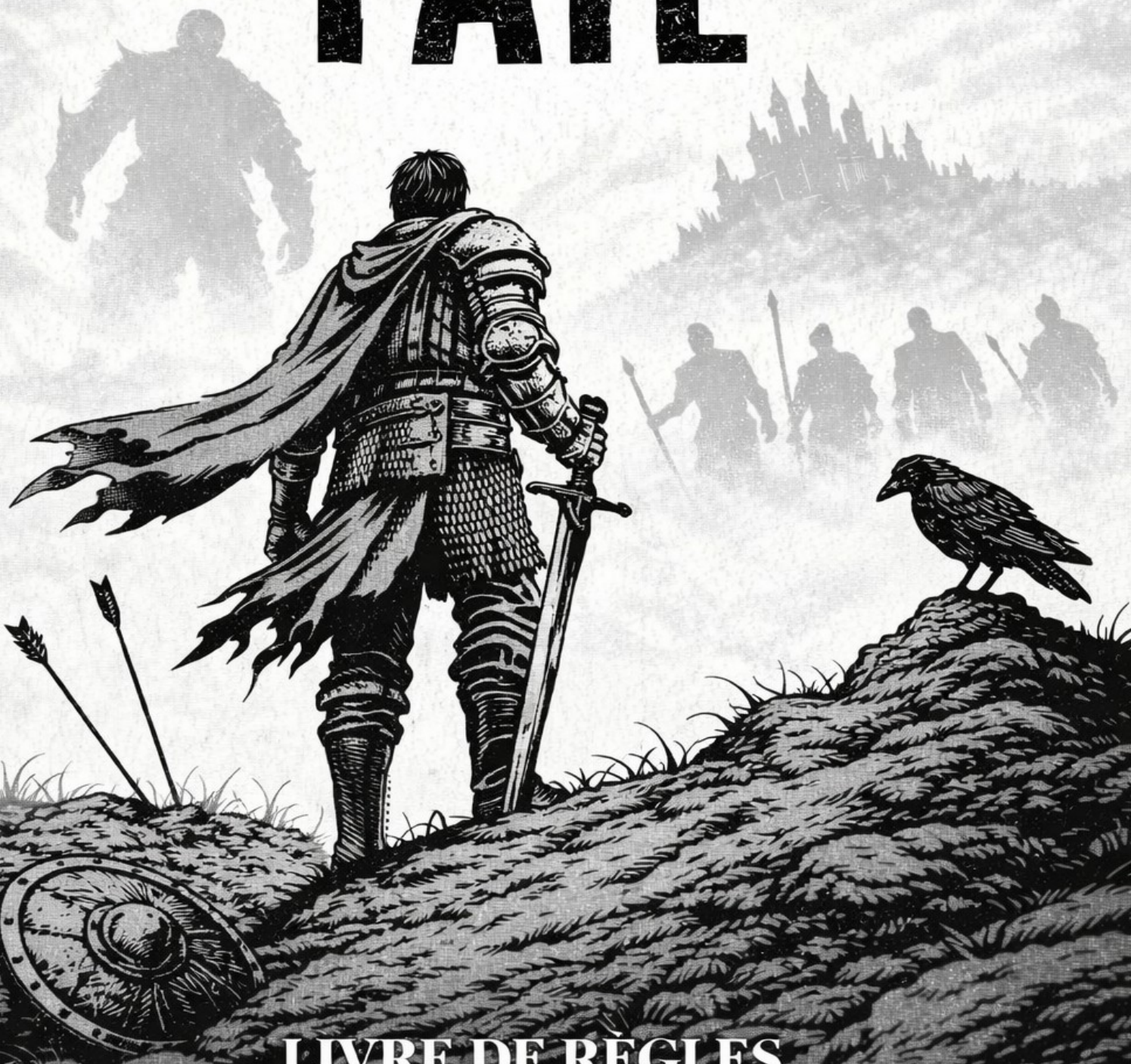


# SONS OF FATE



LIVRE DE RÈGLES

Sons of Fate reprend des éléments du jeu Eden the Game, tout simplement parce que j'en suis un grand fan. Aujourd'hui disparu, Eden m'a inspiré l'envie de lui redonner vie sous une autre forme : un système agnostique, jouable avec n'importe quelle figurine. Bien sûr, j'y ai aussi ajouté ma touche personnelle, mes idées et mes envies, pour en faire un jeu unique : à la fois hommage et création originale.

*Marcellus*

**Auteur**

Romain Ceneda

**Avec la participation de**

Jonathan Seguin

**Remerciements**

Mathieu Brevilliers – bêta-test

Grégory Détrez – conseils

**Hommage**

Les règles d'*Eden the Game* ont été conçues par Pierre "Jugger" Joanne, avec la participation de Mohamed Ait-Mehdi "Mohand"



### *Le Seigneur Suprême*

*Dernier témoin d'un âge révolu, il combat encore, non pour régner, mais pour que son nom ne soit pas oublié.*

# Sommaire

1. Présentation du jeu .....	5
2. Matériel requis.....	5
3. Constitution d'une bande .....	6
Points de Constitution (PC) .....	6
Marques du Destin (MD).....	6
Tableau des Profils.....	7
Règle de Dégradation .....	7
4. Mécanismes de jeu .....	8
Jets de dés.....	8
Actions.....	9
Réactions.....	10
Dégâts et localisation .....	10
Tir .....	11
5. Le Dé du Destin .....	15
Règles générales.....	15
Quand l'utiliser ?.....	15
Résolution .....	15
6. Déroulement d'une partie.....	16
Mise en place .....	16
Tours de jeu.....	16
Fin de partie .....	17
7. Règles avancées .....	18
Effets simultanés.....	18
Décors .....	18

# 1. Présentation du jeu

Ce jeu de figurines tactique et agnostique vous permet d'utiliser n'importe quelle figurine. Les affrontements se déroulent en tours alternés, durant lesquels chaque joueur dépense des Points d'Action (PA) pour déplacer, attaquer ou activer des compétences.

Le **Dé du Destin** peut renverser l'issue d'un duel par une intervention héroïque, tandis que les **Marques du Destin** personnalisent vos figurines et forgent votre légende.

Objectif : accomplir les missions du scénario en un maximum de cinq tours, et inscrire vos héros dans l'histoire.

## 2. Matériel requis

Dés à six faces : D6 (jets principaux) et D3 (Dé du Destin). Il peut être simulé par un D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3

Figurines : Socles ronds (25, 28, 32, 40, 50, 60, 80mm etc) ou ovales (60x35, 75x42, 90x52, 105x70mm etc).

Terrain : Utilisez un tapis de jeu (idéal : 90 × 90 cm / 3' × 3' pour 150 pts, 90 × 120 cm / 3' × 4' pour 200 pts et +). Ajoutez des décors (arbres, ruines, murs) afin de créer du couvert et des obstacles sur le champ de bataille.

Outils : Règle/mètre (en pouces (") ), cartes de profils plastifiées pour noter les Points de Constitution avec un feutre effaçable.

### Des amis et des souvenirs !

Sons of Fate, c'est avant tout l'excuse parfaite pour retrouver ses amis, poser ses figurines et lancer des dés. Entre rires, stratégies et coups du destin, sortez vos plus belles figurines... et que le combat commence !

### 3. Constitution d'une bande

Chaque joueur compose une bande de figurines avec un budget de points : 200 points pour une partie standard (150 points pour une partie rapide). Une bande peut dépasser son budget de 5 points maximum afin de faciliter la composition.

Chaque figurine possède quatre caractéristiques liées à une partie du corps :

| **Tête (PSY)** | **Bras (FOR)** | **Torse (RES)** | **Jambes (RAP)** |

- Plus la valeur d'une caractéristique est élevée, plus la figurine est performante dans ce domaine.

PSY (Psyché) : résistance mentale.

FOR (Force) : puissance des attaques.

RES (Résistance) : capacité à encaisser les coups.

RAP (Rapidité) : agilité pour esquiver et difficulté à être touché.

**Points de Constitution (PC)** ○ ●

Chaque figurine a des PC par membre (Tête, Bras, Torse, Jambes). Les blessures réduisent les PC, entraînant des malus si un membre atteint la zone rouge (voir tableau ci-dessous). Si un membre atteint 0 PC, la figurine est hors de combat.

**Tireur** : Inclut une arme de tir (portée 12", +1 puissance pour Braves/Guerriers ; 18", +1 puissance pour autres profils). Surcoût indiqué dans le tableau.

- **Règles de composition** :
- Une bande doit contenir exactement un Seigneur OU un Seigneur Suprême.
- Une bande peut contenir au maximum un Colosse.
- Maximum un capitaine par bande, deux pour 200 pts.

**Marques du Destin (MD)**

Les MD permettent d'acheter des capacités spéciales pour personnaliser vos figurines. Une bande reçoit 6 MD par tranche de 100 points (ex : 150 pts = 9 MD), + bonus des profils.

- Seigneur Suprême/Seigneur : +2 MD
- Capitaine/Colosse : +1 MD chacun

## Tableau des Profils

Profil	PSY / Tête 1	FOR / Bras 2-3	RES / Torse 4-5	RAP / Jambes 6	Coût	Tireur	MD
Brave	2 ○ ○ ○	3 ○ ○ ● ●	3 ○ ○ ○ ● ●	3 ○ ○ ○ ●	12	16	0
Guerrier	2 ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ○ ● ●	4 ○ ○ ○ ●	18	24	0
Capitaine	3 ○ ○ ○ ●	5 ○ ○ ● ●	4 ○ ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ○ ●	28	38	+1
Champion	3 ○ ○ ● ●	5 ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ● ●	26	36	0
Seigneur	4 ○ ○ ○ ○	4 ○ ○ ○ ○	4 ○ ○ ○ ○ ●	4 ○ ○ ○ ●	22	30	+2
Seigneur Suprême	4 ○ ○ ○ ● ●	5 ○ ○ ○ ● ●	5 ○ ○ ○ ○ ● ●	4 ○ ○ ● ●	32	46	+2
Colosse	2 ○ ○ ○ ○	6 ○ ○ ○ ● ● ●	5 ○ ○ ○ ○ ● ● ●	3 ○ ○ ○ ●	45	60	+1

### Règle de Dégradation :

Lorsqu'une figurine subit des dégâts, elle utilise ses caractéristiques actuelles pour tout le jet de dés en cours.

Les dégâts sont d'abord localisés sur un membre, puis les PC correspondants sont cochés.

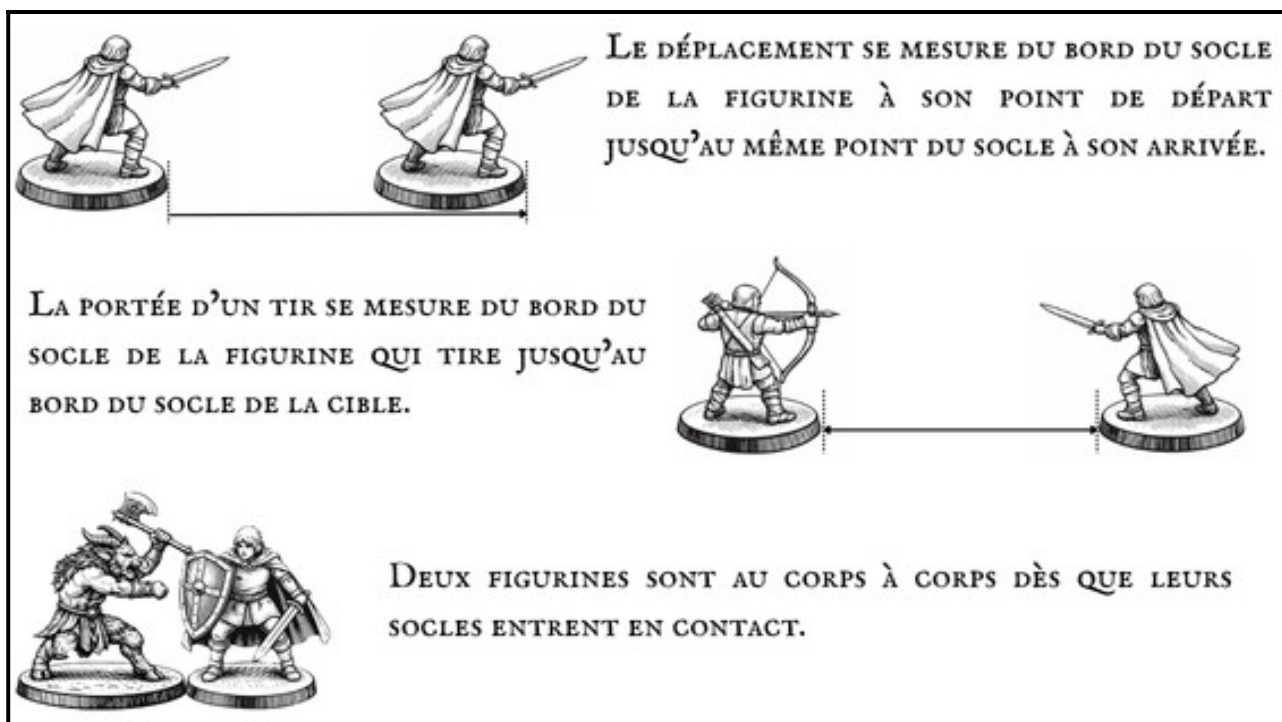
La baisse de caractéristiques due à la perte de PC Blancs (○) ou Rouges (●) ne s'applique qu'après la résolution de l'attaque, et sera prise en compte au prochain jet.

- Perte du dernier PC Blanc d'un membre → La caractéristique associée diminue de 1.
- Chaque PC Rouge coché → Réduit à nouveau la caractéristique de 1 (minimum 2).
- Membre détruit (tous les PC cochés) → La figurine est immédiatement hors de combat.

### Exemple :

Un Guerrier reçoit quatre blessures d'un Colosse, localisées au Torse :

○ ○ ○ ● ●. Sa résistance de base est RES 4, perd ses 3 PC Blancs (RES 4 → 3), puis 1 PC Rouge (RES 3 → 2). Sa RES est désormais de 2.



## 4. Mécanismes de jeu

### *Jets de dés*

- Lorsqu'un combattant effectue une action, il lance un nombre de D6 (dé à 6 faces) égal à la caractéristique concernée.

### Exemple :

- Un combattant avec FOR 4 lance 4D6 pour attaquer en mêlée.
- Un combattant avec RAP 3 lance 3D6 pour esquiver.
- Jet de résolution : sauf indication contraire, la difficulté d'un jet correspond à la caractéristique adverse appropriée :  
Attaque : FOR vs RES ; Tir : FOR vs RAP (toucher), puis réussites obtenues + puissance vs RES (blesser) ; Esquive : RAP vs FOR ; Désengagement : RAP vs RAP.
- Un résultat de 1 est toujours un échec. Un résultat égal ou supérieur à la difficulté est une réussite.
- Jets en opposition : dans certains cas (ex : riposte), les deux joueurs lancent 1D6 et ajoutent la caractéristique concernée ; le plus haut score l'emporte.
- Jet de localisation : Après une attaque réussie, lancez un unique D6 pour déterminer la zone touchée (1 Tête, 2-3 Bras, 4-5 Torse, 6

Jambes).

L'attaquant peut utiliser une ou plusieurs de ses réussites pour modifier ce résultat de  $\pm 1$  par réussite.

### ***Actions (3 PA par figurine)***

*Principe des actions* : l'effet d'une action n'est appliqué que si le combattant en paie le coût.

Chaque action indique ses limitations par tour (ex. *Attaque* : max. 2/tour). Une action gratuite ne contourne pas ces limites : elle compte quand même dans le quota.

*Exemple* : si une figurine bénéficie d'une attaque gratuite (p.ex. suite à l'échec d'un désengagement adverse), elle compte malgré tout dans la limite *Attaque* : max. 2/tour pour cette figurine.

- **Déplacement** (3/tour, 1 PA) : 6" (3" en terrain difficile).
- **Attaque corps-à-corps** (2/tour, 1 PA) : Lancez FOR D6, difficulté = RES de la cible, puis faites un jet de localisation ; chaque réussite gardée inflige 1 blessure dans la zone touchée.
- **Attaque à distance** (2/tour, 1 PA) :
  - Cible : Ennemi le plus proche avec un couloir de tir.
  - Étape 1 : Lancez FOR D6 difficulté = RAP cible.
  - Étape 2 : Effectuez un jet de localisation (1 : Tête, 2-3 : Bras, 4-5 : Torse, 6 : Jambes). L'attaquant peut utiliser une ou plusieurs réussites pour modifier ce résultat de  $\pm 1$  par réussite.
  - Étape 3 : Lancez (réussites + puissance de l'arme) D6, difficulté RES. Chaque réussite inflige 1 blessure dans la zone touchée.
- **Engagement** (1/tour, 2 PA): Déplacez-vous de 6" jusqu'au contact d'un ennemi et attaquez. Compte comme 1 attaque.
- **Désengagement** (1 PA) : Jet de RAP (difficulté = RAP max des ennemis en contact). Le désengagement est réussi dès qu'au moins une réussite est obtenue. Échec : chaque ennemi au contact de la figurine peut effectuer 1 attaque (1 PA), qui compte dans son nombre total d'attaques du tour. Déplacez-vous après. Si tous les ennemis en contact n'ont plus de PA, le désengagement est automatiquement réussi.
- **Capacités spéciale** : Selon la capacité.





*Le Capitaine tente alors une esquive avec RAP 4 et lance quatre dés : 1-3-4-5. La difficulté étant FOR 5, seul le 5 est une réussite : une réussite adverse est annulée et le Capitaine subit deux blessures aux bras. Ayant perdu son dernier PC blanc, sa FOR passe de 5 à 4.*

## Tir

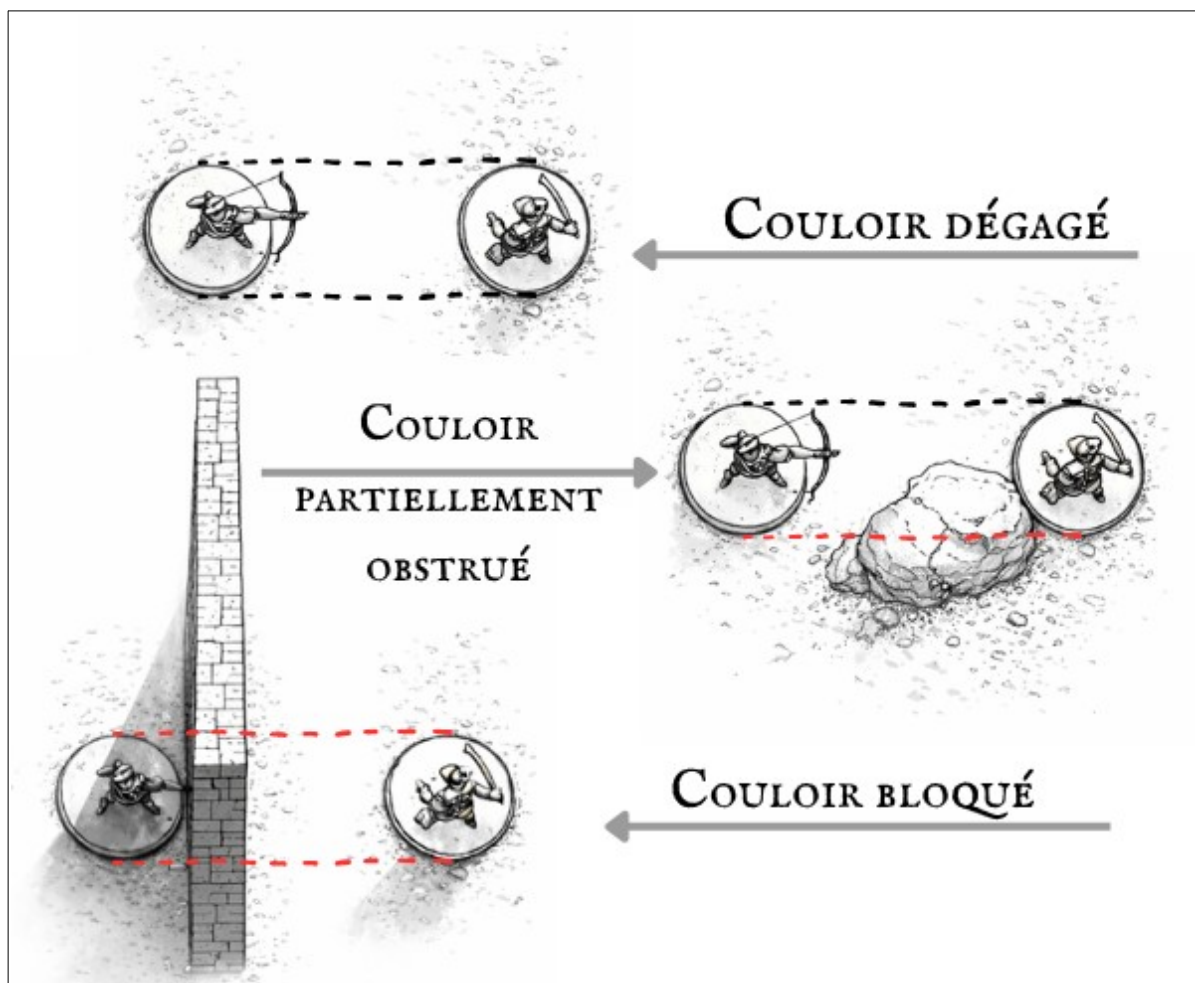
Une figurine engagée au corps-à-corps ne peut pas tirer. Elle doit d'abord se désengager avant de pouvoir effectuer une attaque à distance.

Pour effectuer une attaque à distance, tracez un couloir de tir imaginaire entre l'attaquant et sa cible.

Ce couloir est délimité par deux lignes droites :

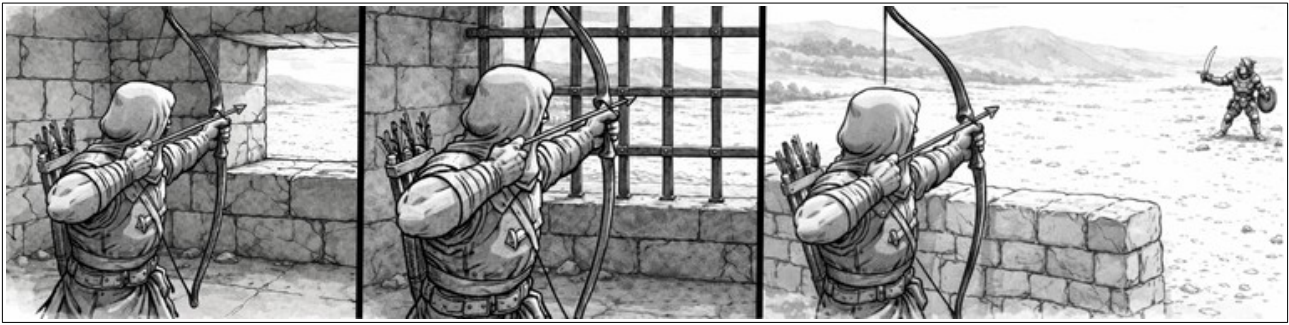
- de l'extrémité gauche du socle de l'attaquant à l'extrémité gauche du socle de la cible,
- de l'extrémité droite du socle de l'attaquant à l'extrémité droite du socle de la cible.

Voir le schéma page suivante pour des exemples de couloir de tir.



### Effets des obstacles sur le couloir de tir

- Couloir totalement dégagé : La séquence d'attaque se déroule normalement.
- Couloir partiellement obstrué (un obstacle traverse une partie du couloir) : Le tir est autorisé, mais la FOR du tireur est réduite de 1D6 uniquement pour ce jet contre la RAP.
  - *Exemple : Une figurine avec FOR 6 tire sur une cible RAP 4. Si le couloir est partiellement obstrué, le tir se fait comme si la FOR était 5. Elle lance donc 5 dés au lieu de 6.*
  - *Ce malus ne modifie pas la FOR du profil, seulement le nombre de dés pour ce jet spécifique.*
- Couloir totalement bloqué : Le tir est impossible. La cible ne peut pas être attaquée à distance.



*Note : Avant la partie, les joueurs définissent quels décors permettent de tirer à couvert et lesquels bloquent les tirs. Une figurine doit être à 1 pouce maximum du décor pour pouvoir tirer à travers celui-ci ; selon le type de décor, elle pourra ou non être ciblée, éventuellement avec un malus (-1D6). Par exemple, un tireur derrière un muret peut être pris pour cible avec un malus, tandis qu'un tireur derrière une meurtrière peut tirer mais ne peut pas être ciblé.*

• **Grimper (1 PA) :**

- Une figurine peut grimper un décor si la surface est stable et accessible.
- La hauteur verticale à franchir est mesurée directement sur le décor, en pouces, et compte comme une distance de mouvement normale.
- Une figurine ne peut pas s'arrêter en cours de grimpe, sauf si le décor permet de rester stable (plateforme, rebord, etc.).
- Une figurine ne peut pas grimper si elle est engagée au corps-à-corps.

*Note : si, à la fin de son mouvement, une figurine atteint presque la surface d'un décor, elle peut se "poser" dessus gratuitement, au plus près du bord, pour symboliser qu'elle a terminé sa montée.*

• **Descendre (1 PA) :**

- Une figurine peut descendre d'un décor si la surface d'arrivée est stable et accessible.
- La hauteur à descendre est mesurée en pouces et compte comme une distance de mouvement normale.
- Une figurine ne peut pas s'arrêter en cours de descente, sauf si le décor permet de rester stable (rebord, plateforme, etc.).
- Une figurine ne subit jamais de blessure lors d'une descente volontaire.

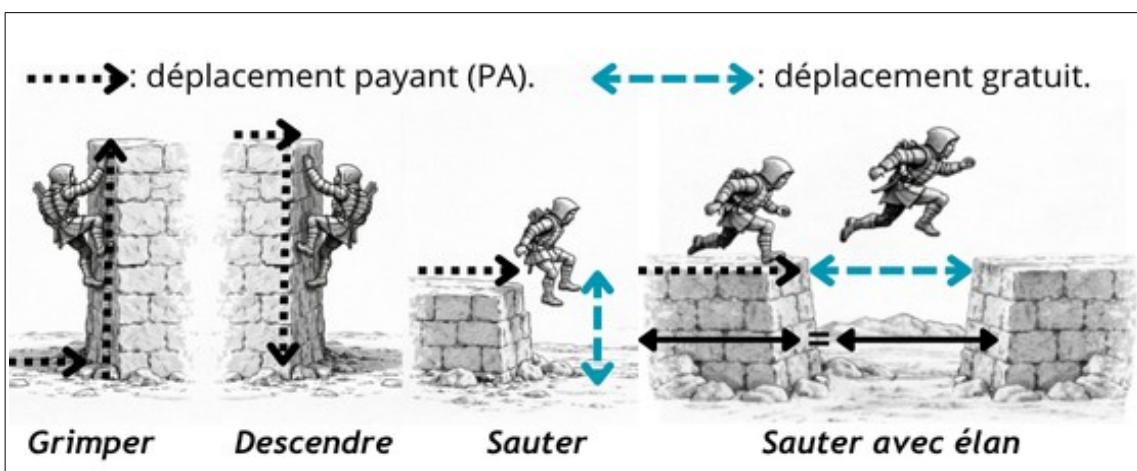
*Note : une figurine peut enchaîner une descente et un déplacement horizontal tant qu'elle dispose de PA restants.*

• **Sauter :**

- Une figurine peut sauter d'un décor vers une zone inférieure pour économiser du mouvement.
- Le mouvement vertical ne coûte aucun PA.
- La hauteur sautée ne compte pas dans la distance de mouvement ; seule la distance parcourue avant le saut est comptée.
- Lancez un Dé du Destin (D3) :
  - Réussite (2+) : la figurine atterrit sans dommage.
  - Échec (1) : la figurine subit une blessure aux jambes.

• **Sauter avec élan :**

- Une figurine peut effectuer un saut avec élan si elle a effectué un mouvement juste avant de sauter.
- Le mouvement précédent est compté normalement ; la distance de saut, elle, est gratuite et ne coûte aucun PA.
- La distance de saut maximale est égale au nombre de pouces parcourus lors du mouvement précédent.
- Lancez un Dé du Destin (D3) :
  - Réussite (2+) : la figurine atteint sa zone de réception sans dommage.
  - Échec (1) : la figurine subit une blessure aux jambes et tombe au sol, à la verticale de son point de départ.



## 5. Le Dé du Destin

*Le Dé du Destin représente une intervention divine, un sursaut héroïque ou un coup du sort capable de changer l'issue d'une bataille.*

Règles générales :

- Chaque joueur dispose de trois jets de Dé du Destin pour toute la partie.
- Une figurine ne peut recevoir qu'un seul jet de Dé du Destin (sauf si elle est la dernière encore en jeu).
- Chaque joueur peut utiliser au maximum un Dé du Destin par tour.

### Quand l'utiliser ?

Un joueur peut annoncer l'usage du Dé du Destin à différents moments du jeu, selon le type d'effet choisi :

Certains effets s'activent au début de l'activation d'une figurine, avant qu'elle n'effectue une action (mouvement, attaque, etc).

D'autres effets peuvent être utilisés en réaction, à tout moment lorsqu'une condition le permet (attaque subie, esquive, blessure, etc).

### Résolution

1. Lancez un D3 (ou un D6 : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3).
2. Le résultat indique l'intensité de l'effet.
3. Le joueur choisit ensuite l'effet qu'il applique immédiatement.

#### • Attaque :

1 : Frappe Précise : Modifiez le jet de localisation de  $\pm 1$  gratuitement.

2 : Frappe Implacable : +1 réussite à l'attaque.

3 : Exécution : Choisissez la localisation (pour les blessures de la prochaine attaque).

#### • Défense :

1 : Sixième Sens : Relancez un jet d'esquive raté.

2 : Rempart Absolu : Une attaque subie perd 1 réussite.

3 : Dernier Souffle : Soignez 2 PC (1 PC si déjà soigné), utilisable à tout moment, même immédiatement après une attaque fatale, sauf pour les Colosses.

- **Vitesse :**

1 : Déplacez la figurine de 2". Si elle est engagée, effectuez un test de désengagement.

2 : Sprint Éclair : Ajoutez +4" à votre prochain mouvement ce tour (si non engagé).

3 : Éclair : +1 PA ce tour.

## 6. Déroulement d'une partie

### *Mise en place*

#### **Terrain :**

- Sortez vos décors et définissez avec votre adversaire leur type : couvert (léger ou total), obstacle ou terrain difficile. Précisez également quels décors permettent de tirer à travers et lesquels bloquent les lignes de vue.
- Lancez 1D6. Le plus haut score place le premier décor, puis alternez.

#### **Mesures :**

- Toutes les distances (mouvements, portées, zones d'effet, etc.) sont mesurées du bord du socle d'une figurine au bord du socle d'une autre figurine.
- Cette règle s'applique également pour les déplacements : la distance parcourue est mesurée depuis le bord avant du socle avant le mouvement, jusqu'au bord avant du socle après le mouvement.

#### **Déploiement :**

- Tracez une ligne médiane pour diviser le champ de bataille.
- Lancez 1D6. Le plus haut score choisit son côté ; l'autre joueur prend le côté opposé.
- Chaque joueur déploie ensuite toute sa bande de son côté, à au moins 12" de la ligne médiane.

### *Tours de jeu*

- **Durée :** 5 tours maximum. La victoire dépend du scénario.
- **Activation alternée :**

- Lancez 1D6 pour déterminer le premier joueur au 1er tour ; le plus haut résultat choisit qui commence. En cas d'égalité, relancez.
- Chaque joueur active une figurine à tour de rôle, en dépensant ses 3 PA. Les PA non utilisés peuvent être conservés pour effectuer des réactions (esquive, riposte) durant le tour adverse, mais sont perdus à la fin du tour.
- Un joueur peut passer s'il a encore des figurines à activer. Si les deux joueurs passent consécutivement, le tour s'arrête.
- Début de tour : chaque joueur lance 1D6. Le plus haut résultat devient le premier joueur et choisit quel joueur active une figurine en premier. En cas d'égalité, ce choix revient au joueur qui a terminé d'activer toutes ses figurines en premier lors du tour précédent.

**Fin de partie :** Après 5 tours, comptabilisez les points de victoire selon le scénario. Une bande éliminée peut gagner si elle a atteint les objectifs.



**Le Capitaine**

*Il mène les siens vers la gloire... ou vers l'oubli, mais toujours en tête.*

## 7. Règles avancées

Effets simultanés : Le premier joueur choisit l'ordre de résolution.

Décors : Définissez avec votre adversaire les types de décors (couvert, obstacle, terrain difficile) et leurs effets.

voir également la note page 13 pour les règles de tir à couvert.

- Couvert léger : -1 D6 pour tirs.
- Obstacle : Bloque la ligne de vue.
- Terrain difficile : Divise le déplacement par deux.

Les règles s'arrêtent ici... mais vos parties ne font que commencer.

Les capacités sont regroupées dans un livret séparé, consacré à la personnalisation de vos héros.

***Forgez votre destin, combattez pour la gloire.***

*Marcellus*



## **Le Colosse**

*Forgé par la guerre, brisé par le temps. Le Colosse frappe, et le monde s'incline.*

*Dans un monde ravagé par la guerre et le chaos,  
un guerrier solitaire, dernier survivant de sa bande,  
se trouvait face à une horde impitoyable.*

---

*Alors que tout semblait perdu, une force inattendue s'éveilla  
en lui, lui permettant de repousser ses assaillants avec une  
détermination sans faille. Avec cette nouvelle vigueur, il  
triompha de ses adversaires et échappa à un destin funeste,  
forgeant ainsi son propre chemin vers la liberté.*

---

*Ce récit illustre la trame épique et les défis que vous trouverez  
dans Sons of Fate. Ce livre de règles vous guidera pour recréer  
ces moments de bravoure et de stratégie, où chaque décision  
peut changer le destin de votre groupe de héros. Forgez  
votre propre chemin à travers les batailles et  
écrivez votre légende.*

---

