



Le poursuivant A1 est le plus proche du Vif d'or ou le vainqueur de la dernière opposition entre attrapeur.

1. Initiative : lance son dé de Sorcier

2. Déplacement : se déplace d'une zone

3. Repérer le Vif d'or : Opposition d'Observation pour placer le Vif d'or.

Egalité : on recommence au prochain tour.

7. Lutter : A2 attaque le poursuivant A1 :

- Vol/Vol, se déplace

- Ingéniosité/Observation, déplace le Vif d'or

- Athlétisme/Athlétisme, même zone, inflige des Blessures

- Eloquence/Détermination, même zone, déplace A1

+1 à l'initiative pour une défense réussie

8. Saisir le Vif d'or : seul A dans la zone

Epreuve simple de Vol 2d12

Echec : 1 Blessure/échec

Succès : fin du match, 50 pt, 7 pt de Gloire.

Les batteurs sont représentés par 2 joueurs sur le terrain qui se déplacent chacun d'une zone.

Blessures : peut perdre le batteur plutôt que de cocher les Blessures.

L'attaquant B1 est la plus haute initiative au premier tour.

1. Initiative : lance son dé de Sorcier

2. Déplacement : se déplace d'une zone

4. Attaquer : B1 attaque dans sa zone

Athlétisme/Athlétisme, 1 Blessure/succès

1 pt de Gloire s'il élimine un joueur.

+1 à l'initiative pour une défense réussie

S'il B1 n'attaque pas, les Cognards attaquent à 2d8 un de ses batteurs (au choix de B2)

4 bis. Protéger : B2 peut effectuer le jet de défense d'Athlétisme contre un Cognard à la place d'un joueur dans la même zone.

B2 devient B1 s'il réussit.

Les poursuivants sont représentés par 4 joueurs sur le terrain qui se déplacent chacun d'une zone.

Blessures : peut perdre le joueur plutôt que de cocher les Blessures.

1. Initiative : lance son dé de Sorcier

2. Déplacement : se déplace d'une zone

5. S'emparer du Souaffle : opposition de Vol, +1 par poursuivants en zone verte. Devient P1.

Personne ne tire en cas d'égalité.

6. Tirer : s'il a un joueur en zone jaune adverse, P1 attaque P2 Vol/Vol, +1/poursuiveur dans l'en-but.

Marque 1 but/succès soit 10 pt/but et 1 pt de Gloire/but.

+1 à l'initiative pour une défense réussie

Défense uniquement s'il y a un gardien.