

GANG DE LACNOIR

Livret de Règles

1. BIENVENUE À LACNOIR

La porte du Dernier Verre avait toujours grincé. Un son aigu, presque animal, qui annonçait chaque visiteur aussi sûrement qu'un crieur public. Personne n'avait jamais songé à huiler les gonds. Dans un endroit où chaque entrée pouvait être la dernière, savoir qui poussait la porte avant de lever les yeux de son verre n'était pas un luxe — c'était une question de survie. Du fil de fer, des rivets tordus, des bouts de tuyaux récupérés sur les épaves. Tout tenait ensemble par la grâce du bricolage et de l'obstination. Les pompes tournaient encore, les citernes ne fuyaient pas trop, et les générateurs crachaient assez de courant pour que les lampes du saloon s'allument quand le soleil tombait derrière les parois. C'était suffisant. À Lacnoir, "suffisant" était le mot le plus optimiste qu'on pouvait se permettre.

Lacnoir. Huit mille âmes accrochées à un trou d'eau dans un désert de verre noir. Pas de gouvernement. Pas de loi. Juste des gangs qui se partagent un cadavre et qui appellent ça la paix.

Dans **Gang de Lacnoir**, vous incarnez le chef d'une de ces factions. Vous recrutez vos hommes, construisez votre deck de cartes, et luttez pour le contrôle de la ville sur un plateau modulaire composé d'hexagone. Chaque partie raconte une histoire différente — alliances, trahisons, embuscades et négociations dans la poussière.

2. CONTENU DU KIT Print n Play

- 200 cartes de deck (5 decks préconstruits de 40 cartes) à imprimer
- 20 cartes de chefs de bande à imprimer
- 16 tuiles hexagonales (dont 1 Puits Central) à imprimer
- Ce livret de règles

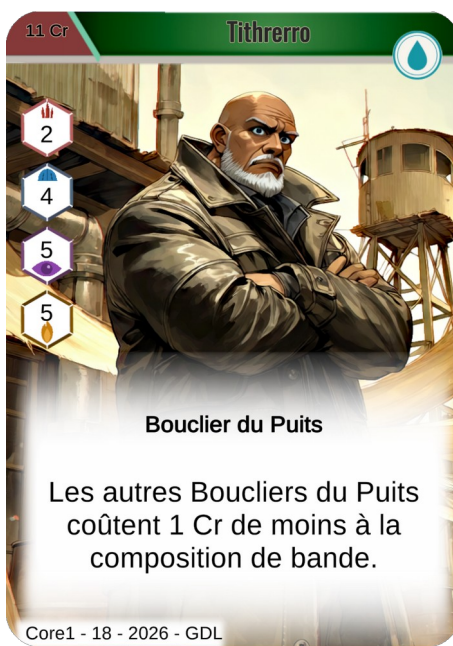
pour le moment, il n'y a pas encore de jetons ou de marqueurs, utiliser un dès ou des billes de verre plates pour représenter vos richesses et pouvoir.

3. PRINCIPE DU JEU

Vous dirigez une bande de chefs de guerre dans les rues de Lacnoir. À chaque tour, vos chefs recrutent, s'équipent, se déplacent, tentent de prendre le contrôle de quartiers, et affrontent les bandes rivales. Le premier joueur à remplir l'une des conditions de victoire remporte la partie.

4. PRÉPARER LA PARTIE

4.1 Composer sa bande



Avant toute chose, chaque joueur compose sa **bande de chefs de bande**. La bande représente les personnages que vous voyez sur le plateau — vos leaders, vos combattants, vos négociateurs.

Chaque chef a un **coût en Crédits** indiqué sur sa carte. La somme des coûts de tous vos chefs ne doit pas dépasser le **budget** fixé pour la partie. Le budget recommandé est de **25 Crédits**, mais les joueurs peuvent convenir d'un montant différent selon le format souhaité.

Les chefs sont **uniques** de base— vous ne pouvez en inclure qu'un seul exemplaire dans votre bande. Certains, comme la Recrue ou la Brute, sont **non-uniques** et peuvent être recrutés en plusieurs exemplaires.

Vous pouvez mélanger des chefs de différentes factions, mais les synergies entre chefs de la même faction sont généralement plus fortes. Un joueur qui construit une bande entièrement constituée de Gardiens du Puits bénéficiera de toutes les interactions entre Boucliers du Puits, tandis qu'un joueur qui mélange Ombres et Tireurs devra compter sur la polyvalence plutôt que sur les synergies.

4.2 Construire son deck

[IMAGE: exemple_deck_ouvert.png — Un deck étalé avec différents types de cartes]

Chaque joueur construit un **deck de 40 cartes minimum et 60 maximum** qui représente les ressources, les tactiques et les surprises qu'il peut déployer pendant la partie.

Un deck est composé de quatre types de cartes : des **actions** (ce que font vos chefs), des **réactions** (vos réponses aux actions adverses), des **équipements** (armes, armures, objets) et des **sous-fifres** (les membres de votre bande qui renforcent vos chefs).

Chaque carte porte une indication de faction. Les **cartes neutres** sont jouable par tous les chefs. Les **cartes de faction** ne sont jouable que par un chef de cette faction. Les cartes marquées **unique** ne peuvent apparaître qu'en un seul exemplaire dans votre deck.

La construction de deck est le cœur stratégique du jeu. Un deck bien construit ne contient pas simplement les meilleures cartes — il raconte un plan. La cohérence entre votre bande et votre deck est ce qui sépare une stratégie d'un tas de cartes.

POUR DÉBUTER

Le Kit Print and Play contient 5 decks préconstruits, un par faction. Ils sont prêts à jouer et permettent de découvrir le jeu sans passer par l'étape de construction. Une fois que vous maîtrisez les règles, construisez vos propres decks pour explorer toute la profondeur du jeu.

4.3 Construire le plateau

[IMAGE: exemple_plateau_3joueurs.png — Photo d'un plateau 10 hexagones]

Placez le Puits Central au centre. À tour de rôle, chaque joueur pose une tuile de quartier sur la table. Chaque nouvelle tuile doit être placée de manière à toucher au moins deux hexagones déjà en jeu. Le nombre de tuiles hexagonales est données dans le tableau suivant.

Joueurs	Hexagones
---------	-----------

2	7
3	10
4	13
5	16

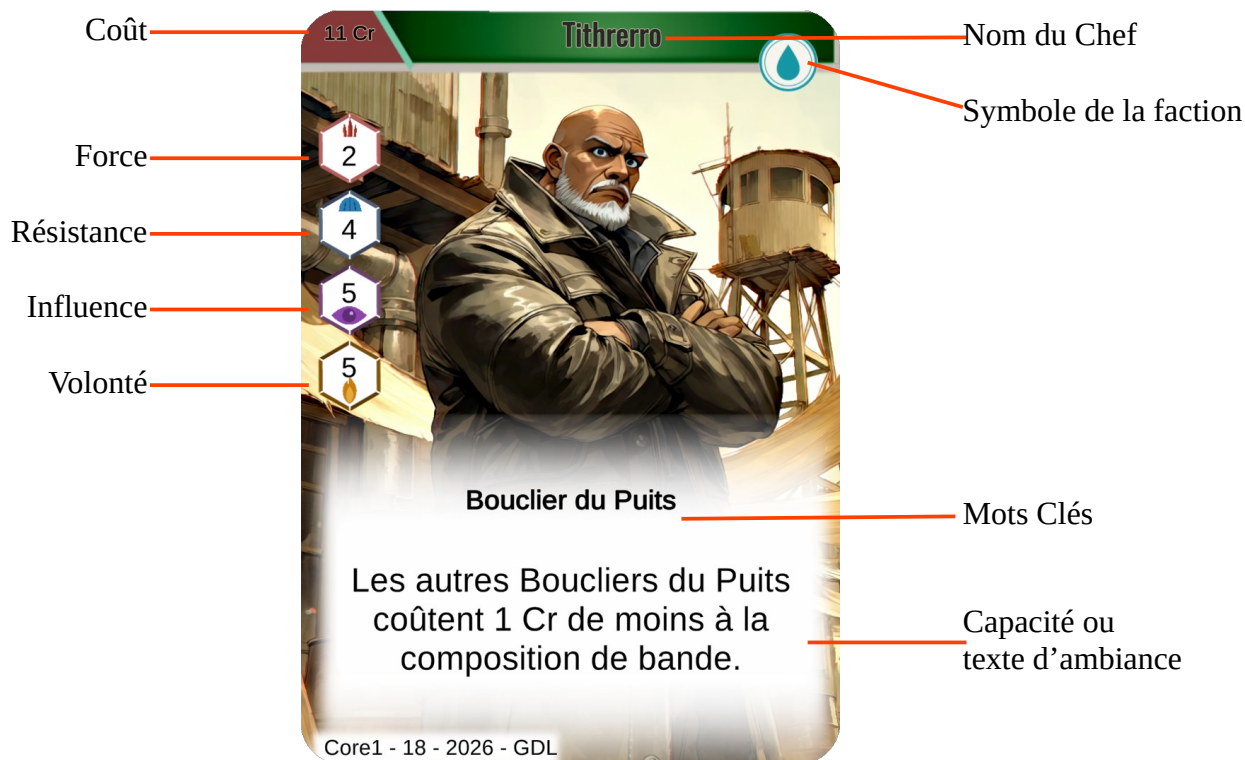
4.4 Déploiement

Chaque joueur place tous ses chefs dans son quartier de départ, reçoit 3 Crédits, et pioche 5 cartes.

Le premier joueur est déterminé au hasard. Il ne gagne pas de revenus, ni de pouvoir au premier tour.

5. ANATOMIE D'UN CHEF DE BANDE

Un chef de bande est représenté par une carte de référence placée devant le joueur et par un standee (ou une figurine) posé sur le plateau. C'est un personnage principal — il se déplace, agit, combat, et peut mourir définitivement.



Les quatre caractéristiques

Chaque chef possède quatre caractéristiques qui définissent ses capacités.

Force (FOR) représente la puissance brute du chef en combat. C'est le nombre de dégâts qu'il inflige à son adversaire lors de la phase physique.

Résistance (RÉS) représente la solidité du chef. Ce sont ses points de vie. Si la Résistance d'un chef tombe à zéro, il est définitivement retiré du jeu. Les dégâts subis sont permanents et ne se régénèrent pas entre les combats.

Influence (INF) représente le charisme et l'autorité du chef. Lorsque votre chef est attaqué ou bloqué, son Influence lui permet de convaincre l'agresseur de renoncer au combat. Un chef à haute Influence évite les affrontements physiques — il résout les conflits par la parole, le regard, ou la menace silencieuse.

Volonté (VOL) représente la détermination du chef, sa capacité à tenir bon face à la pression. Lorsqu'un adversaire tente de bloquer votre action, c'est votre Volonté qui est mise à l'épreuve. Une Volonté élevée signifie que votre chef ne se laisse pas intimider — il passe malgré l'opposition.

Le coût

Le chiffre en haut à gauche de la carte indique le coût en Crédits du chef lors de la composition de bande. Plus un chef est puissant, plus il coûte cher.

Les mots-clés

Sous le nom du chef se trouvent ses mots-clés. Ces mots-clés comme Bouclier du Puits, Marchand ou Chasseur de Prime définissent son appartenance et ses synergies. Certaines cartes ciblent spécifiquement des chefs portant un mot-clé particulier.

La capacité

Le texte en bas de la carte décrit la capacité unique du chef. Chaque chef est différent et apporte quelque chose d'unique à votre bande. Certains chefs n'ont pas de capacité spéciale — leur valeur réside dans leurs caractéristiques brutes.

6. ANATOMIE D'UNE CARTE

[IMAGE: exemple_carte_action_annotee.png — Carte annotée]

Actions

Les actions sont ce que font vos chefs. Jouer une action incline le chef (couché sur le côté). Un chef incliné ne peut plus agir ni bloquer.

Réactions

Les réactions se jouent en réponse à une action adverse ou pendant un combat. Elles n'inclinent pas le chef. Trois types : mentales, physiques, universelles.

Équipements

[IMAGE: Lance.png — Vignette]

Les équipements sont des objets que vous attachez à vos chefs pendant la phase de Déploiement. Armes, armures, objets — ils restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits, défaussés, ou que le chef qui les porte meure.

Les équipements modifient les caractéristiques du chef selon deux règles simples :

Si la carte indique **+X**, le bonus s'ajoute à la caractéristique du chef. Par exemple, une arme avec +1 FOR ajoute 1 point de Force à la Force existante du chef.

Si la carte indique **X** sans le signe plus, la valeur remplace la caractéristique du chef si elle est supérieure. Par exemple, un fusil avec Force 4 remplace la Force du chef s'il a moins de 4. Un chef avec une Force de 5 garderait sa propre Force.

ARMES LÉGÈRES

Certaines armes portent le mot-clé **Légère**. Seules les armes Légères peuvent être utilisées avec la compétence **Ambidextre**, qui permet à un chef d'attaquer avec deux armes simultanément.

Les **consommables** sont des équipements à usage unique. Ils sont défaussés après utilisation. Le Cocktail du Désert, la Drogue de Combat et l'Antidote sont des exemples de consommables.

Les **extensions de quartier** sont un type particulier d'équipement qui ne s'attache pas à un chef mais à un quartier du plateau. Elles restent en jeu sur le quartier et produisent un effet permanent tant qu'elles sont présentes.

Sous-fifres

[IMAGE: Écuyer du Puits.png — Vignette]

Les sous-fifres représentent les membres secondaires de votre bande — gardes du corps, éclaireurs, apprentis. Ils sont attachés sous la carte d'un chef et ne peuvent pas agir seuls sur le plateau.

Un sous-fifre apporte des **bonus passifs** au chef auquel il est attaché (bonus de Force, de Résistance, d'Influence, etc.) et peut **absorber des dégâts** à la place du chef lors d'un combat. Les sous-fifres se déplacent automatiquement avec leur chef.

L'absorption de dégâts par les sous-fifres est détaillée dans la section 11.

7. SÉQUENCE DE TOUR

Chaque joueur joue son tour complet avant de passer au suivant dans le sens horaire. Un tour se décompose en trois phases, suivies d'une vérification des conditions de victoire au début du tour suivant.

Phase 1 — Aube

L'aube se lève sur Lacnoir. C'est le moment de préparer vos forces pour la journée à venir.

Commencez par **vérifier les conditions de victoire**. Si un joueur remplit l'une des quatre conditions de victoire à ce moment, la partie est terminée et ce joueur l'emporte. Les conditions de victoire sont détaillées dans la section 13.

Si la partie continue, procédez aux étapes suivantes :

Redressez tous vos chefs inclinés. Ils sont de nouveau prêts à agir.

Retirez les cartes temporaires encore en jeu. Certaines cartes comme l'Overwatch ou la Manifestation ne durent qu'un tour et doivent être défaussées à ce moment.

Percevez vos revenus. Vous gagnez **1 Crédit** pour chaque quartier que vous contrôlez. Vous gagnez également **1 point de Pouvoir** pour chaque quartier que vous contrôlez. Le Pouvoir est le score qui mène à la victoire politique.

PREMIER TOUR

Le premier joueur ne perçoit pas de revenus et ne gagne pas de Pouvoir lors de la première Phase d'Aube de la partie.

Phase 2 — Préparation

[IMAGE: schema_phase_preparation.png — Chef avec équipement et sous-fifre attachés]

La préparation est le moment où vous renforcez vos chefs avant de les envoyer au combat. Depuis votre main, vous pouvez jouer autant de cartes d'équipement et de sous-fifres que vous le souhaitez, tant que vous pouvez payer leur coût en Crédits.

Équipements — attachez-les à un de vos chefs. L'équipement reste en jeu sous la carte du chef jusqu'à ce qu'il soit détruit, défaussé, ou que le chef meure.

Sous-fifres — attachez-les à un de vos chefs. Le sous-fifre suit le chef dans tous ses déplacements et lui apporte ses bonus passifs.

La phase de préparation ne consomme pas d'action et n'incline pas vos chefs. Cependant, les Crédits dépensés pour recruter et équiper ne seront plus disponibles pour payer vos actions. C'est un premier choix stratégique : investir dans l'équipement maintenant ou garder vos Crédits pour agir pendant la phase d'action.

MAIN INCOMPLÈTE

Si vous avez joué des cartes pendant la préparation, votre main sera réduite au début de la phase d'action. Vous ne complétez votre main à 5 cartes qu'après la résolution de votre première action, pas avant.

Phase 3 — Actions

[IMAGE: schema_phase_actions.png — Plateau avec chef en mouvement et action]

C'est le cœur du tour. Vos chefs agissent sur le plateau — ils se déplacent, prennent le contrôle de quartiers, combattent, négocient. Vous activez vos chefs un par un, dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque chef non incliné, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Déplacement

Votre chef peut se déplacer vers **un quartier adjacent** avant d'effectuer son action. Le déplacement est optionnel. Les sous-fifres et les équipements du chef suivent automatiquement.

La conséquence du déplacement dépend du quartier d'arrivée :

Si votre chef se déplace vers un quartier **que vous contrôlez**, il reste debout. Il peut ensuite effectuer une action normalement, ou simplement rester sur place sans s'incliner. Se déplacer dans son propre territoire est sûr.

Si votre chef se déplace vers un quartier **que vous ne contrôlez pas** — qu'il soit neutre ou contrôlé par un adversaire — le chef sera **incliné à la fin de son activation**, qu'il ait effectué une action ou non. S'aventurer hors de son territoire, c'est prendre un risque. Un chef incliné en territoire hostile ne peut plus bloquer, ne peut plus agir, et devra attendre l'aube suivante pour se redresser.

Allégeance

Une fois par tour, l'un de vos chefs peut effectuer l'action **Allégeance** pour prendre le contrôle du quartier dans lequel il se trouve. Cette action coûte **1 Crédit**. Posez votre marqueur de contrôle sur le quartier — si un autre joueur le contrôlait, son marqueur est remplacé par le vôtre.

L'action Allégeance peut être bloquée par un adversaire ayant un chef non incliné dans le même quartier (voir section 9).

Vous pouvez également jouer des cartes Allégeance supplémentaires depuis votre main pour prendre le contrôle de quartiers additionnels. L'Allégeance gratuite et les cartes Allégeance sont des actions distinctes — vous pouvez faire les deux dans le même tour si vous avez les chefs et les cartes nécessaires.

Jouer une carte Action

Vous pouvez jouer une carte Action depuis votre main en désignant le chef qui l'exécute. Ce chef est alors **incliné** pour indiquer qu'il a agi. Un chef incliné ne peut plus effectuer d'action ni bloquer les actions adverses jusqu'à la prochaine Phase d'Aube.

Après la résolution de chaque action, **tous les joueurs impliqués dans une action (actif + bloqueur + ceux qui ont joué des réactions) remontent à 5 cartes** en piochant depuis leur deck.

Les adversaires ayant un chef non incliné dans le même quartier que votre action peuvent tenter de la bloquer. Le mécanisme de blocage est détaillé dans la section 9.

Activation suivante

Une fois que vous avez résolu l'activation d'un chef (déplacement et/ou action), passez au chef suivant ou annoncez la fin de votre tour. Vous n'êtes pas obligé d'activer tous vos chefs — garder un chef non incliné vous permet de bloquer les actions adverses pendant leur tour.

RÉSUMÉ D'UNE ACTIVATION

1. Choisissez un chef non incliné.
2. Déplacement optionnel vers un quartier adjacent.
3. Action optionnelle (carte Action ou Allégeance). Inclinez le chef.
4. Si le chef est en territoire non contrôlé, il est incliné même sans action.
5. Remontez votre main à 5 cartes.
6. Chef suivant ou fin du tour.

8. LES ACTIONS

[IMAGE: exemple_main_actions.png — Main de 5 cartes]

Les actions sont le moteur du jeu. Ce sont les cartes qui permettent à vos chefs d'agir sur le plateau. Jouer une action incline le chef qui l'exécute, ce qui signifie qu'il ne pourra plus agir ni bloquer jusqu'à la prochaine Phase d'Aube.

Chaque action a un **coût en Crédits** que vous devez payer au moment où vous la jouez. Certaines actions sont **bloquables** — les adversaires ayant un chef non incliné dans le même quartier peuvent tenter de les empêcher. D'autres sont **non bloquables** et se résolvent sans opposition possible. Le mécanisme de blocage est détaillé dans la section 9.

Les chefs portant le mot-clé **Marchand** bénéficient d'une réduction de 1 Crédit sur le coût des actions commerciales, avec un minimum de 0.

Allégeance

[IMAGE: Allégeance.png]

L'Allégeance est l'action fondamentale du jeu. **Une fois par tour**, l'un de vos chefs peut prendre le contrôle du quartier dans lequel il se trouve en payant 1 Crédit. Posez votre marqueur de contrôle sur le quartier. Si un adversaire le contrôlait, son marqueur est retiré et remplacé par le vôtre. Cette action est bloquable.

En plus de cette Allégeance de base, vous pouvez jouer des cartes Allégeance supplémentaires depuis votre main au cours de la partie.

Attendre

Un chef peut choisir de ne rien faire. L'action Attendre ne coûte rien et **n'incline pas** le chef. Elle met simplement fin à l'activation de ce chef pour ce tour.

Un chef qui attend reste debout et disponible pour **bloquer** les actions adverses pendant le reste du tour. C'est un choix stratégique : renoncer à agir maintenant pour garder la capacité de réagir aux actions des autres joueurs. Parfois, la meilleure action est de ne pas en faire.

Lire vos cartes

Toutes les autres actions du jeu sont décrites directement sur les cartes. Chaque carte indique son coût, si elle est bloquable ou non, et son effet complet. Les règles spécifiques de chaque carte priment sur les règles générales en cas de contradiction.

9. BLOCAGE

Lorsque vous jouez une action bloquable, tout adversaire ayant un chef **non incliné** dans le même quartier peut décider de s'interposer. C'est le blocage — le moment où quelqu'un se dresse devant votre chef et dit "pas ici, pas maintenant".

Qui bloque ?

Seuls les chefs adverses **non inclinés** et **présents dans le même quartier** que le chef qui agit peuvent bloquer. Un chef incliné a déjà agi — il ne peut pas s'interposer. Un chef dans un quartier voisin est trop loin pour intervenir.

Bloquer **n'incline pas** le chef qui bloque. Un même chef peut bloquer plusieurs actions dans un même tour, tant qu'il n'est pas incliné par autre chose.

Le renversement

C'est le point essentiel du blocage, et celui qui surprend le plus les nouveaux joueurs.

Le chef qui bloque devient l'attaquant. Le chef qui tentait d'agir devient le défenseur.

Imaginez la scène : votre chef avance dans le quartier du Bazar pour y planter votre étendard. Un chef adverse se dresse en travers de la route, l'arme au poing. Ce n'est pas votre chef qui attaque — c'est le bloqueur qui prend l'initiative du combat. Votre chef ne faisait que tenter une action pacifique. C'est l'autre qui a choisi la violence.

Ce renversement est important parce qu'il détermine les rôles pendant le combat qui suit.

L'attaquant met à l'épreuve sa Volonté. Le défenseur utilise son Influence pour tenter de désamorcer la situation.

EXEMPLE ILLUSTRÉ

Étape 1. Kanda Gri joue Allégeance pour prendre le contrôle du quartier du Bazar. Elle dépense 1 Crédit et s'incline.

Étape 2. Gamna est présent dans le quartier et non incliné. Le joueur Gardiens des Puits décide de bloquer. Gamna s'interpose — il **devient l'attaquant**. Kanda, qui voulait simplement planter son drapeau, **devient la défenseuse**.

Étape 3. Un combat normal commence. Phase mentale : l'Influence de Kanda (défenseuse) est comparée à la Volonté de Gamna (attaquant). Kanda peut-elle le convaincre de la laisser passer ?

Ce qui se passe après le blocage

Deux issues sont possibles.

Le défenseur convainc l'attaquant. Si l'Influence du défenseur est strictement supérieure à la Volonté de l'attaquant, le défenseur parvient à désamorcer la situation. Le bloqueur recule. L'action originale **réussit** et se résout normalement. Pas de sang versé.

L'attaquant tient bon. Si la Volonté de l'attaquant est supérieure ou égale à l'Influence du défenseur, le bloqueur ne se laisse pas convaincre. Le combat passe en **phase physique** — les dégâts sont échangés simultanément. Et **quelle que soit l'issue du combat**, l'action originale **échoue**. Le défenseur s'est battu au lieu d'agir. Même s'il survit au combat et tue le bloqueur, il a perdu son tour à se battre, pas à prendre le contrôle du quartier.

C'est tout l'intérêt du blocage : même un chef faible qui meurt en bloquant a rempli sa mission. Il a empêché l'action adverse. Le sacrifice d'une Recrue pour bloquer une Allégeance critique est un échange valide.

Blocage multiple

Si plusieurs adversaires ont des chefs non inclinés dans le quartier, **un seul** peut bloquer chaque action. Les joueurs adverses décident entre eux qui s'interpose, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif.

Actions non bloquables

Certaines actions portent la mention **non bloquable**. Elles se résolvent automatiquement, sans qu'aucun adversaire ne puisse s'interposer. L'Embuscade est l'exemple le plus courant — c'est une attaque soudaine qui ne laisse pas le temps de réagir.

10. LE COMBAT

Hors blocage, **Les chefs ne se battent pas gratuitement** — il faut une carte de combat pour initier un combat. Sans carte, pas de baston.

Le combat est le moment où les mots ne suffisent plus. Deux chefs se font face, et seul l'un d'eux repartira indemne. Chaque combat se déroule en deux phases : la phase mentale, où les regards s'affrontent, puis la phase physique, où les lames parlent.

La phase mentale

La phase mentale représente l'instant de tension qui précède la violence. Les deux chefs se jaugent. L'un essaie de convaincre l'autre que ce combat ne vaut pas la peine. L'autre décide s'il tient bon ou s'il recule.

Avant la comparaison, les deux joueurs peuvent jouer des **réactions mentales** depuis leur main. Ces cartes modifient l'Influence ou la Volonté des combattants pour cette confrontation uniquement. Les bonus sont temporaires et disparaissent à la fin de la phase mentale.

Une fois que les deux joueurs ont fini de jouer leurs réactions, comparez **l'Influence du défenseur** à la **Volonté de l'attaquant**.

Si l'Influence du défenseur est **strictement supérieure** à la Volonté de l'attaquant, le défenseur parvient à convaincre son adversaire de renoncer. Le combat s'arrête là. Pas de phase physique, pas de dégâts. Dans le cadre d'un blocage, cela signifie que l'action originale réussit — le bloqueur a lâché prise. Dans le cadre d'une Embuscade, cela signifie que la cible a dissuadé l'attaquant.

Si la Volonté de l'attaquant est **supérieure ou égale** à l'Influence du défenseur, l'attaquant ne recule pas. Le combat passe en phase physique.

RAPPEL — LA RÈGLE D'OR

L'Influence doit être strictement supérieure à la Volonté. En cas d'égalité, la Volonté l'emporte. Un chef avec 4 en Influence ne convainc pas un adversaire avec 4 en Volonté.

La phase physique

La phase physique est brutale et rapide. Les deux chefs échangent leurs coups **simultanément**. Il n'y a pas de tour de combat — les deux frappent en même temps, et les deux peuvent tomber.

Avant la résolution des dégâts, les deux joueurs peuvent jouer des **réactions physiques** depuis leur main. Ces cartes modifient la Force ou la Résistance des combattants pour ce combat uniquement.

Une fois que les deux joueurs ont fini de jouer leurs réactions, les dégâts sont résolus :

L'attaquant inflige un nombre de blessures égales à sa force, chaque blessure est retirée à la Résistance du défenseur. Simultanément, le défenseur inflige un nombre de blessure égales à sa force à l'attaquant.

Si la Résistance d'un chef tombe à zéro ou moins, il est mort et définitivement retiré du jeu. Les deux chefs peuvent mourir en même temps.

EXEMPLE DE COMBAT

[IMAGE: exemple_combat.png — Thalima vs Reb Gray avec stats]

Thalima (FOR 4, RÉ 2) tend une Embuscade à Reb Gray (FOR 1, RÉ 1).

Phase mentale. Reb Gray est le défenseur. Son Influence (5) est comparée à la Volonté de Thalima (7). L'Influence 5 n'est pas strictement supérieure à la Volonté 7. Thalima tient bon. Phase physique.

Phase physique. Thalima inflige 4 dégâts à Reb Gray. Sa Résistance tombe de 1 à -3. Reb Gray est mort. Simultanément, Reb Gray inflige 1 dégât à Thalima. Sa Résistance tombe de 2 à 1. Thalima survit, mais elle est blessée. Ce dégât est permanent — elle commencera le prochain combat avec seulement 1 point de Résistance.

Les armes en combat

Les armes modifient la Force de votre chef selon la règle décrite en section 6. Pour rappel : si l'arme indique **+X**, le bonus s'ajoute à la Force du chef. Si l'arme indique **X** sans le signe plus, la valeur remplace la Force du chef si elle est supérieure.

Un chef ne peut utiliser qu'**une seule arme** par attaque, sauf s'il possède la compétence Ambidextre ou la capacité Lames Jumelles, qui permettent d'utiliser deux armes Légères simultanément. Dans ce cas, les bonus des deux armes se cumulent.

Embuscade et Attaque en Traître

Ces deux actions de combat fonctionnent différemment d'un combat déclenché par un blocage.

L'Embuscade ne peut pas être bloquée. Le joueur actif est l'attaquant, la cible est le défenseur. Le combat suit la séquence normale : phase mentale, puis phase physique. La cible peut tenter de convaincre l'attaquant de renoncer grâce à son Influence — c'est sa seule défense avant les lames.

L'Attaque en Traître peut être bloquée. Si un chef adverse s'interpose, le blocage se résout normalement (le bloqueur devient l'attaquant, combat complet) et l'Attaque en Traître n'a pas lieu. Mais si personne ne bloque, le combat avec la cible **saute la phase mentale**. Le défenseur n'a aucune chance de convaincre l'attaquant — la lame est déjà sortie. Le combat passe directement à la phase physique.

C'est la différence fondamentale entre les deux actions de combat. L'Embuscade est impossible à empêcher mais laisse une chance au défenseur de parlementer. L'Attaque en Traître peut être stoppée par un tiers mais, si elle passe, elle ne laisse aucune échappatoire.

Qui peut jouer des réactions ?

Pendant un combat, **les deux joueurs impliqués** peuvent jouer des réactions depuis leur main. Chaque joueur peut jouer autant de réactions qu'il le souhaite, tant qu'il a les cartes en main et les Crédits pour les payer. Les réactions mentales ne peuvent être jouées que pendant la phase mentale, et les réactions physiques uniquement pendant la phase physique.

À la fin du combat, tous les joueurs dont le chef a agi ou réagi pendant cette action remontent leur main à 5 cartes.

11. DÉGÂTS, SOIN ET MORT

À Lacnoir, chaque blessure laisse une trace. Il n'y a pas de guérison miraculeuse, pas de nuit de repos qui efface les coups. Ce que vous perdez, vous le perdez pour de bon — jusqu'à ce que quelqu'un prenne le temps de vous soigner, si tant est que quelqu'un en ait les moyens.

Les dégâts sont permanents

Lorsqu'un chef subit des dégâts, sa Résistance diminue. Cette perte est **permanente**. Un chef qui termine un combat avec 1 point de Résistance commencera le combat suivant avec 1 point de Résistance. Les dégâts ne se régénèrent pas entre les tours, ni entre les combats. Chaque affrontement laisse votre chef un peu plus fragile que le précédent.

C'est une réalité que chaque joueur doit garder en tête. Un chef victorieux mais blessé est une cible facile pour le joueur suivant. Gagner un combat n'est pas toujours une victoire — parfois, c'est juste une manière plus lente de perdre.

La mort

Si la Résistance d'un chef tombe à **zéro ou moins**, ce chef est **mort**. Il est définitivement retiré du jeu. Son standee est retiré du plateau, sa carte est écartée, et tous les équipements et sous-fifres qui lui étaient attachés sont perdus avec lui. Un chef mort ne revient jamais.

La mort d'un chef est un événement lourd de conséquences. Vous perdez un personnage, son équipement, ses sous-fifres, et surtout sa capacité à agir et à bloquer. Une bande qui perd son chef le plus puissant peut voir sa stratégie s'effondrer en un instant.

L'absorption par les sous-fifres

Les sous-fifres ne sont pas que des bonus passifs. Ils sont aussi des **boucliers vivants**. Après la résolution d'un combat, avant que les dégâts ne soient appliqués au chef, vous pouvez choisir de sacrifier un ou plusieurs sous-fifres pour absorber une partie des dégâts.

Chaque sous-fifre possède sa propre Résistance. Il absorbe des dégâts jusqu'à sa Résistance, puis meurt. Les dégâts restants sont ensuite attribués par le joueur au sous-fifre suivant de son choix, ou directement au chef.

C'est le joueur qui décide de la répartition. Ce choix se fait **après** avoir vu le montant total des dégâts, ce qui permet de décider précisément combien de sous-fifres sacrifier et dans quel ordre pour que le chef survive — ou pour préserver un sous-fifre précieux au prix de la Résistance du chef.

EXEMPLE

[IMAGE: Porteur de Citerne.png — Vignette]

Gamna (Résistance 4) subit 5 dégâts. Il a sous ses ordres un Porteur de Citerne (Résistance 2) et un Homme de l'Eau (Résistance 1).

Le joueur décide de sacrifier le Porteur de Citerne. Le sous-fifre absorbe 2 dégâts et meurt.

Il reste 3 dégâts. Le joueur décide de sacrifier également l'Homme de l'Eau. Le sous-fifre absorbe 1 dégât et meurt.

Il reste 2 dégâts qui s'appliquent à Gamna. Sa Résistance tombe de 4 à 2. Gamna survit, mais il a perdu ses deux sous-fifres et la moitié de sa Résistance.

Le joueur aurait pu choisir de ne sacrifier aucun sous-fifre et de laisser Gamna encaisser les 5 dégâts (Résistance 4 - 5 = -1, Gamna serait mort). Il aurait aussi pu ne sacrifier que le Porteur de Citerne et laisser 3 dégâts toucher Gamna (Résistance 4 - 3 = 1, Gamna survit avec 1, mais l'Homme de l'Eau reste en vie). Chaque option a ses conséquences.

Le soin

Le soin est rare à Lacnoir. Très peu de cartes permettent de restaurer la Résistance perdue, et aucun mécanisme naturel ne régénère les points de vie entre les tours. Soigner un chef demande des ressources — des cartes en main, des Crédits pour les payer, et parfois une action entière dédiée au soin plutôt qu'à l'offensive.

Les cartes de soin portent généralement le mot-clé **Médicament**. Ce mot-clé n'a pas d'effet en lui-même, mais certaines cartes comme la Trousse de médecine peuvent aller chercher un Médicament dans votre deck, ce qui les rend plus faciles à trouver quand vous en avez besoin.

La Résistance d'un chef ne peut jamais dépasser sa **valeur de départ**. Un chef qui commence la partie avec 4 en Résistance ne pourra jamais monter au-dessus de 4, même avec plusieurs soins.

12. CONTRÔLE ET POUVOIR

Le contrôle des quartiers et l'accumulation de Pouvoir sont les deux faces d'une même pièce. Contrôler un quartier vous donne des revenus pour financer vos actions et du Pouvoir pour asseoir votre domination politique sur Lacnoir. Perdre un quartier, c'est perdre les deux.

Le contrôle des quartiers

Le contrôle est **binaire**. À tout moment de la partie, chaque quartier du plateau est soit contrôlé par un joueur, soit neutre. Il n'y a pas de niveaux de contrôle, pas de compteurs, pas de majorité à calculer. Vous posez votre marqueur sur le quartier et il est à vous. Quelqu'un d'autre pose le sien et il n'est plus à vous. C'est aussi simple que ça.

Pour prendre le contrôle d'un quartier, il faut qu'un de vos chefs soit **présent dans le quartier** et joue l'action **Allégeance**. Si le quartier était contrôlé par un adversaire, son marqueur est retiré et remplacé par le vôtre. Il n'y a pas de combat automatique pour la prise de contrôle — seul le blocage peut empêcher une Allégeance.

Pour retirer le contrôle d'un quartier sans le prendre vous-même, vous pouvez jouer **Sabotage** depuis un quartier adjacent. Le quartier ciblé redevient neutre — son ancien propriétaire perd les revenus et le Pouvoir qu'il générait, mais vous ne gagnez rien non plus. Le Sabotage est un acte de destruction, pas de conquête.

Ce que le contrôle vous apporte

Chaque quartier que vous contrôlez vous rapporte deux choses en Phase d'Aube :

1 Crédit de revenu. Les Crédits financent vos actions, vos équipements et vos recrutements. Plus vous contrôlez de quartiers, plus vous avez les moyens d'agir.

1 point de Pouvoir. Le Pouvoir représente l'influence politique et la réputation de votre bande dans Lacnoir. C'est le score qui mène à la victoire politique.

Le contrôle vous apporte aussi la **liberté de mouvement**. Comme décrit en section 7, un chef qui se déplace dans un quartier que vous contrôlez ne s'incline pas. Un réseau de quartiers contrôlés devient un territoire sûr où vos chefs circulent librement, tandis que vos adversaires doivent s'incliner dès qu'ils sortent de chez eux.

Le Pouvoir

Le Pouvoir est représenté par des **pions de Pouvoir** que chaque joueur accumule devant lui de manière visible. Ces mêmes pions servent à marquer le contrôle des quartiers sur le plateau — quand vous prenez le contrôle d'un quartier, vous posez l'un de vos pions dessus.

D'un seul regard sur la table, chaque joueur peut voir qui contrôle quels quartiers et combien de Pouvoir chacun a accumulé. Le Pouvoir ne se dépense pas — il ne fait que monter, sauf si un adversaire joue une carte qui vous en fait perdre, comme le Conflit Commercial qui retire 4 points de Pouvoir d'un coup.

Le premier joueur à atteindre **15 points de Pouvoir** remporte la victoire politique. Le Pouvoir agit comme un timer naturel sur la partie — chaque tour qui passe voit les réserves grandir, et la pression augmente pour tout le monde.

Les Extensions de Quartier

Certaines cartes modifient ce qu'un quartier produit. Ce sont les **Extensions de Quartier** — des cartes qui restent en jeu sur le plateau, attachées à un quartier spécifique, et qui augmentent sa production ou ajoutent des effets particuliers.

Chaque faction qui en possède a sa propre manière de développer ses quartiers. Le Syndicat y installe des Comptoirs pour générer plus de Crédits. Les Tireurs de Toit y construisent des Tours de guet pour accélérer leur gain de Pouvoir. Les Gardiens du Puits y imposent un Contrôle renforcé pour taxer les intrus. Les effets de chaque Extension de Quartier sont décrits sur la carte elle-même.

13. CONDITIONS DE VICTOIRE

Il y a quatre manières de s'imposer à Lacnoir. Chacune représente une approche différente du pouvoir — par le territoire, par la politique, par l'argent, ou par la force brute. Les conditions de victoire sont vérifiées au début de chaque tour, pendant la Phase d'Aube, avant toute autre étape. Si un joueur remplit l'une de ces conditions à ce moment, la partie se termine immédiatement et ce joueur l'emporte.

Si plusieurs joueurs remplissent une condition de victoire au même moment, le joueur dont c'est le tour l'emporte. Si le cas se présente en dehors du tour d'un joueur concerné, c'est le joueur le plus proche dans l'ordre du tour qui l'emporte.

Victoire Territoriale

Vous contrôlez davantage de quartiers que le nombre de joueurs plus un. Dans une partie à trois joueurs, cela signifie contrôler cinq quartiers ou plus. Dans une partie à cinq joueurs, il en faut sept.

Joueurs Quartiers nécessaires

2 joueurs 4 ou plus

3 joueurs 5 ou plus

4 joueurs 6 ou plus

5 joueurs 7 ou plus

La victoire territoriale est la plus directe. Elle exige une présence physique sur le plateau — des chefs déployés, des quartiers pris et maintenus, des adversaires repoussés. C'est la victoire du conquérant, de celui qui plante son drapeau et défend chaque rue.

Victoire Politique

Vous atteignez **15 points de Pouvoir**. Le Pouvoir s'accumule naturellement à chaque tour grâce au contrôle de quartiers, mais certaines cartes permettent de l'accélérer ou de le saboter. La victoire politique est une course — tout le monde avance, et la question est de savoir qui franchit la ligne le premier.

C'est aussi la condition qui agit comme un **timer naturel** sur la partie. Même si aucun joueur ne poursuit activement la victoire politique, les scores montent tour après tour. Tôt ou tard, quelqu'un atteindra 15. Les autres joueurs doivent soit accélérer leur propre stratégie, soit ralentir le leader avec des cartes comme le Conflit Commercial.

Victoire Économique

Vous accumulez **30 Crédits**. Pas 30 Crédits gagnés au total depuis le début de la partie — 30 Crédits **en votre possession** au moment de la vérification. Chaque Crédit dépensé pour une action, un équipement ou un recrutement vous éloigne de cette victoire.

La victoire économique est un exercice d'équilibre. Il faut générer énormément de revenus tout en dépensant le moins possible. Le Syndicat des Lames est la faction la mieux équipée pour cette approche, mais tout joueur qui parvient à bâtir une machine économique assez efficace peut y prétendre. Le risque est de devenir une cible — un joueur assis sur un tas de Crédits sans défense est une proie tentante.

Victoire par Élimination

Vous êtes le **dernier joueur en lice**. Un joueur est éliminé lorsqu'il ne contrôle plus aucun quartier **et/ou** que tous ses chefs sont morts. Sans territoire, il n'a plus de revenus ni de Pouvoir. Sans chefs, il n'a plus personne pour agir, bloquer ou défendre ce qu'il lui reste. Dans les deux cas, c'est la fin.

La victoire par élimination est rarement poursuivie comme objectif principal. Elle survient le plus souvent comme conséquence d'une partie agressive où les joueurs s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. C'est la victoire la plus brutale, la plus longue, et la plus mémorable.

14. RÈGLES AVANCÉES

Les règles de base couvrent la majorité des situations que vous rencontrerez en jeu. Cette section détaille les mécaniques spéciales qui apparaissent sur certaines cartes et certains chefs. Vous n'avez pas besoin de tout mémoriser avant votre première partie — revenez à cette section lorsqu'une carte ou une capacité fait référence à l'un de ces termes.

Le Camouflage

Certaines cartes et capacités permettent à un chef de se **camoufler**. Un chef camouflé est toujours visible sur le plateau — tout le monde sait qu'il est là — mais il est considéré comme intouchable. Personne ne peut le cibler avec une action de combat. Il se fond dans les ombres, se mêle à la foule, ou se poste dans un recoin inaccessible. On le voit, mais on ne peut pas l'atteindre.

Un chef camouflé conserve cependant toute sa capacité à agir. Il peut **bloquer** les actions adverses dans son quartier comme n'importe quel chef non incliné. Il peut aussi choisir de sortir du camouflage pour effectuer une action.

Lorsqu'un chef camouflé **initie un combat**, il bénéficie de deux avantages. Il est considéré comme **Sans Peur** — la phase mentale est ignorée, la cible n'a aucune chance de le convaincre de renoncer. Il bénéficie également de l'**attaque en premier** — il résout ses dégâts avant que la cible ne puisse riposter. Si la cible est tuée par ce premier coup, le combat s'arrête là. Si la cible survit, elle riposte normalement. Le camouflage prend fin dès que le chef effectue une action.

EXEMPLE

Abby Steel se camoufle en début de tour grâce à sa capacité. Elle se déplace dans le quartier voisin où se trouve Reb Gray. Abby joue une Embuscade contre Reb Gray. L'Embuscade n'est pas bloquable. Grâce au camouflage, la phase mentale est ignorée et Abby frappe en premier. Si Reb Gray survit, il riposte. Le camouflage d'Abby se termine immédiatement après.

Attaque en premier

Normalement, lors de la phase physique d'un combat, les deux chefs échangent leurs coups simultanément. Certaines armes et capacités changent cette règle en conférant l'**attaque en premier** à un chef. Le chef qui possède cette capacité résout ses dégâts **avant** son adversaire. Si la cible est tuée par ce premier coup, elle n'a pas l'occasion de riposter.

L'attaque en premier est un avantage considérable, en particulier pour les chefs dont la Résistance est faible. Un chef qui frappe assez fort pour tuer sa cible du premier coup s'en sort sans une égratignure, là où un échange simultané l'aurait peut-être tué aussi.

Plusieurs sources confèrent l'attaque en premier. La capacité de Bezin lui permet de frapper en premier lorsqu'il est équipé d'un fusil. La Lance confère l'attaque en premier contre un adversaire qui ne possède pas d'arme à distance. Le combo des armes Fumée et Ombre, lorsque les deux sont équipées sur le même chef, donne également l'attaque en premier. D'autres cartes pourront ajouter cette capacité dans de futures extensions.

Si les **deux combattants** possèdent l'attaque en premier, les effets s'annulent et les dégâts redeviennent **simultanés**, comme dans un combat normal.

Sans Peur

Un chef qui possède le mot-clé **Sans Peur** ne connaît ni le doute ni l'hésitation. Lorsqu'il est l'attaquant dans un combat, la phase mentale est tout simplement **ignorée**. Peu importe l'Influence du défenseur — les mots, les menaces et les tentatives de persuasion n'ont aucun effet sur un chef Sans Peur. Le combat passe directement à la phase physique.

Cette capacité est particulièrement efficace contre les chefs qui comptent sur une Influence élevée pour éviter les combats. Un chef comme Reb Gray, dont toute la stratégie repose sur la conviction plutôt que sur les armes, n'a aucune défense face à un attaquant Sans Peur.

Il est important de noter que Sans Peur ne fonctionne que lorsque le chef est **l'attaquant**. Un chef Sans Peur qui se retrouve en position de défenseur — par exemple lorsqu'il est bloqué — subit la phase mentale normalement. Il est sans peur quand il charge, mais il peut être convaincu quand c'est lui qui est dans la ligne de mire.

Le mot-clé Marchand

Les chefs portant le mot-clé **Marchand** sont des négociants, des commerçants et des trafiquants. Ils savent comment faire des affaires, et les actions commerciales leur coûtent moins cher qu'aux autres.

Concrètement, un chef Marchand réduit de **1 Crédit** le coût de toute action commerciale qu'il effectue, avec un minimum de 0. Un Marché Noir qui coûte normalement 1 Crédit devient gratuit entre les mains d'un Marchand. Une Négociation qui coûte 5 Crédits n'en coûte plus que 4.

Cette réduction s'applique uniquement aux cartes portant la mention **action commerciale**. Les actions ordinaires, les réactions et les équipements ne sont pas affectés.

Les Extensions de Quartier

Les Extensions de Quartier sont décrites en détail dans la section 12. Pour rappel, ce sont des cartes qui restent en jeu sur un quartier du plateau et qui en modifient la production ou les propriétés. Chaque faction dispose de sa propre Extension de Quartier, reflétant sa manière unique de développer son territoire.

15. LES FACTIONS

Lacnoir n'est pas gouvernée. Lacnoir est disputée. Chaque faction a sa manière de revendiquer le pouvoir — par la force, par l'argent, par le nombre, par la peur, ou par les armes. Aucune ne peut vaincre les autres seules. Toutes ont besoin des autres pour survivre. C'est ce qui rend la paix si fragile et la guerre si tentante.

Cette section présente chaque faction, son identité, son style de jeu et ses chefs de bande. Les effets des cartes de faction ne sont pas détaillés ici — ils sont écrits sur les cartes elles-mêmes.

[IMAGE: illustration_gardiens.png — Scène de faction pleine largeur]

GARDIENS DU PUIITS — Infanterie Lourde

[IMAGE: logo_gardiens.png — Logo faction]

Ils contrôlent l'eau. Donc ils contrôlent tout.

L'accès au Puits Central. La distribution. Les prix. Tout passe par eux. Deux cents combattants. Armés. Disciplinés. Loyaux. Le Bouclier du Puits — leur garde d'élite — ne recule jamais. Ils ne négocient pas. Ils ne menacent pas. Ils attendent. Et quand tu bouges, ils frappent. Fort. Une fois.

Leur légitimité est simple : sans eux, vous mourez de soif. C'est vrai. C'est tout ce qui compte.

Style de jeu. Les Gardiens sont la faction la plus résistante du jeu. Leurs chefs possèdent les caractéristiques physiques les plus élevées et leurs sous-fifres forment une ligne de défense supplémentaire capable d'absorber des dégâts considérables. Jouer les Gardiens, c'est construire une forteresse vivante et laisser l'adversaire venir se briser dessus. Ils avancent lentement, mais chaque position qu'ils prennent devient presque impossible à reprendre.

Leur faiblesse est leur coût. Les Boucliers du Puits sont chers et la bande sera toujours moins nombreuse que celle des Seigneurs du Sable ou du Syndicat. Perdre un chef Gardien est douloureux — chaque mort laisse un trou béant dans la ligne de défense.

Les chefs

[IMAGE: chefs_gardiens.png — Les 3 chefs côte à côte]

Tithrerro est le pilier de la faction. Sa simple présence réduit le coût de recrutement de tous les autres Boucliers du Puits. C'est un leader politique autant que militaire — son Influence et sa Volonté sont parmi les plus élevées du jeu, ce qui en fait un bloqueur redoutable et un négociateur que personne ne peut convaincre de reculer.

Gamna est le recruteur. Sa capacité lui permet d'aller chercher des sous-fifres directement dans le deck pour les attacher à vos chefs. Avec Gamna en jeu, votre ligne de défense se renforce tour après tour. Il est le cœur logistique de la bande — sans lui, les renforts ne viennent pas.

Halbrek est le chasseur. Avec une Force de 4, c'est le Bouclier du Puits le plus offensif de la bande — celui qu'on envoie quand la diplomatie a échoué et que quelqu'un doit mourir. Son coût modéré en fait un excellent complément aux chefs plus coûteux de la faction. Il porte le mot-clé Chasseur de Prime, qui prendra toute sa signification dans de futures extensions.

[IMAGE: illustration_syndicat.png — Scène de faction pleine largeur]

SYNDICAT DES LAMES — Contrôleur

[IMAGE: logo_syndicat.png — Logo faction]

Ils règnent sur les épaves, les forges, le marché noir des armes et des outils. Sans eux, Lacnoir se rouille et meurt. Chaque lame, chaque armure, chaque mécanisme passe par leurs mains. Leur pouvoir, c'est de rendre la ferraille mortelle — ou vitale.

Le Syndicat ne tue pas. Il te rappelle simplement que dans Lacnoir, tout — même l'acier — a un prix. Et eux fixent les tarifs. Si tu les trahis, ton équipement lâche. Une forge explose. Une lame se brise. Pas de sang. Juste la certitude que ton monde se défait tout seul.

Style de jeu. Le Syndicat est la machine économique du jeu. Là où les autres factions se battent pour chaque Crédit, le Syndicat les génère en masse grâce à ses actions commerciales et à ses Marchands qui bénéficient de réductions de coût. Jouer le Syndicat, c'est construire un moteur financier qui étouffe la concurrence. Vous n'avez pas besoin de tuer vos adversaires — vous devez simplement être plus riche qu'eux.

Le Syndicat est aussi une faction de contrôle territorial grâce à ses Extensions de Quartier et à sa capacité à verrouiller des zones avec la Manifestation. Vos adversaires doivent dépenser plus pour agir dans vos quartiers, pendant que vous accumulez les Crédits vers la victoire économique.

La faiblesse du Syndicat est physique. Ses chefs ont les Résistances les plus basses du jeu. Reb Gray meurt au premier coup. Kanda Gri ne survit pas à deux combats. Si un adversaire passe vos défenses économiques et arrive au corps à corps, la partie peut basculer en un instant.

Les chefs

[IMAGE: chefs_syndicat.png — Les 3 chefs + Recrue]

Kanda Gri est le moteur de la faction. Sa capacité à se redresser après chaque action commerciale lui permet d'enchaîner deux actions dans un même tour — jouer une Négociation, se redresser, puis jouer un Marché Noir. C'est elle qui fait tourner la machine. Son coût élevé reflète la puissance de cette capacité.

Reb Gray est le banquier. Tant qu'il ne bouge pas, le quartier dans lequel il se trouve produit un Crédit supplémentaire. C'est un investissement passif — posez Reb Gray dans un quartier bien défendu et laissez l'argent couler. Sa Résistance de 1 en fait le chef le plus fragile du jeu, mais son Influence et sa Volonté de 5 rendent tout blocage contre lui très difficile.

Ravid Leed est l'intendant. Sa capacité réduit le coût des équipements, ce qui permet d'armer la bande pour moins cher. Dans une faction où chaque Crédit compte, cette économie fait la différence entre une bande équipée et un tas de marchands désarmés.

[IMAGE: illustration_seigneurs.png — Scène de faction pleine largeur]

SEIGNEURS DU SABLE — Soutien

[IMAGE: logo_seigneurs.png — Logo faction]

Pas une tribu. Pas une armée. Un réseau. Caravanes, guides, mercenaires, contrebandiers — ceux qui savent que le désert ne se traverse pas, il se négocie. Ils tiennent les routes. Les secrets. Les points d'eau cachés, les passes oubliées, les opportunités que personne d'autre ne voit.

Et puis il y a les Orphelins. Les enfants des rues. Ceux que personne ne regarde. Ceux qui voient tout. Ils courent plus vite que toi, ils se cachent mieux que toi, et quand ils frappent ensemble, tu ne te relèves pas.

Style de jeu. Les Seigneurs du Sable sont la faction du nombre. Là où les autres joueurs alignent trois ou quatre chefs, les Seigneurs en déploient cinq ou six. Chaque Orphelin coûte peu, mais ensemble ils forment une marée humaine capable de submerger n'importe quelle position. Leurs cartes de faction combinent la Force ou l'Influence de tous les Orphelins présents dans un quartier, transformant une bande de gamins des rues en une force politique ou militaire redoutable.

La mobilité est leur deuxième atout. Cemnedo accélère le déplacement de toute la bande, et les Orphelins équipés d'une Carte du Désert traversent les quartiers adverses sans s'arrêter. Les Seigneurs sont partout à la fois, insaisissables, et capables de concentrer leurs forces là où l'adversaire ne les attend pas.

Leur faiblesse est individuelle. Chaque Orphelin, pris isolément, est fragile — une Résistance de 1 ou 2, une Force dérisoire, et aucune capacité spectaculaire. Un chef puissant comme Thalima ou Gamna peut tuer un Orphelin d'un seul coup. La force des Seigneurs est dans le groupe, jamais dans l'individu.

Les chefs

[IMAGE: chefs_seigneurs.png — Cemnedo + les 4 Orphelins + Recrue]

Cemnedo est le chef de guerre. Sa capacité offre un déplacement supplémentaire à tous vos chefs pour un tour, ce qui permet de repositionner toute la bande en une seule action. C'est le coordinateur — sans lui, les Orphelins sont des gamins perdus. Avec lui, ils sont une armée.

Brise-d'Aube est le plus solide des Orphelins. Ses caractéristiques sont équilibrées et il ne porte ni malus ni capacité spéciale. C'est un Orphelin fiable, un socle sur lequel construire.

Larme-de-Dune porte un fardeau. Si ce chef meurt, son propriétaire perd un point de Pouvoir. Ce malus réduit son coût de recrutement, mais il transforme sa mort en double punition — vous perdez un chef et du Pouvoir. Protégez-le ou acceptez le risque.

Reflet-de-Lune est l'innocent. Sa présence trouble les adversaires — quiconque le combat voit sa Force augmenter, comme si la violence elle-même avait mauvaise conscience. Ce malus défensif réduit son coût mais le rend paradoxalement dangereux à attaquer. Tuer Reflet-de-Lune n'est jamais gratuit pour la conscience.

Ombre-de-Lézard est le voleur. Sa capacité lui permet de détruire une arme équipée par un chef adverse dans le même quartier. Envoyez-le contre un Tireur de Toit pour lui arracher son Fusil Sniper, ou contre Thalima pour briser l'une de ses Lames Jumelles. Il est fragile, mais le chaos qu'il sème vaut largement son coût.

[IMAGE: illustration_ombres.png — Scène de faction pleine largeur]

OMBRES SILENCIEUSES — Attaque Légère

[IMAGE: logo_ombres.png — Logo faction]

Vol. Extorsion. Assassinat. Pas de visage. Pas de chef avoué. Peut-être un conseil, peut-être un seul maître — peu importe. Ce qui compte, c'est leur règle : tu ne les vois pas, mais eux, te voient.

Ils sont la peur qui glisse dans ton dos. La menace sans nom. La raison pour laquelle tu regardes deux fois derrière toi, même dans ton propre quartier. Un négociant du Dôme retrouvé égorgé près des citernes. Un chef du Syndicat qui s'effondre, empoisonné, en plein marché. Rare. Précis. Sans témoin. Juste assez pour rappeler : la prochaine fois, ce pourrait être toi.

Style de jeu. Les Ombres sont la faction de l'assassinat. Leurs chefs frappent fort, frappent vite, et disparaissent avant qu'on puisse riposter. Le camouflage leur permet d'approcher sans être ciblés, les armes jumelles Fumée et Ombre forment un combo dévastateur, et des cartes comme Rapide leur permettent d'enchaîner les attaques dans un même tour. Jouer les Ombres, c'est identifier la cible la plus importante sur le plateau et la tuer avant que quiconque puisse réagir.

Les Ombres disposent aussi d'outils d'extorsion avec le Racket, qui force un adversaire à payer ou à perdre le contrôle d'un quartier. C'est de la pression constante — vos adversaires ne sont jamais en sécurité, ni physiquement ni financièrement.

Leur faiblesse est évidente : la Résistance. Thalima, le chef le plus cher du jeu, n'a que 2 en Résistance. Un coup bien placé et elle tombe. Les Ombres doivent tuer en premier — si elles échouent, elles meurent. Il n'y a pas de plan B. Frapper le premier ou mourir, c'est le contrat que vous signez en choisissant cette faction.

Les chefs

[IMAGE: chefs_ombres.png — Les 3 chefs]

Thalima est la lame la plus meurtrière de Lacnoir. Sa capacité Lames Jumelles lui permet d'utiliser deux armes de mêlée simultanément sans avoir besoin de la compétence Ambidextre. Équipée de Fumée et d'Ombre, elle bénéficie à la fois de l'attaque en premier et de la double frappe. Sa Volonté de 7 la rend presque impossible à convaincre de renoncer. Le prix de cette puissance est une Résistance de 2 — deux points de vie entre elle et la mort.

Vesh Vossen est l'intendant des Ombres. Sa capacité réduit le coût de toutes les cartes de faction Ombres Silencieuses, rendant le camouflage, les Feintes et les Rackets plus accessibles. C'est un chef de soutien dans une faction d'assassins — il ne tue pas lui-même, mais il rend les autres plus efficaces et moins chers.

Obsidian est la force brute des Ombres. Pas de capacité spéciale, pas de subtilité — juste une Force de 5 et une Résistance de 4, les plus élevées de la faction. Là où Thalima est le scalpel, Obsidian est le marteau. Il porte les mots-clés Main Écarlate et Marchand, ce qui lui donne accès aux réductions de coût sur les actions commerciales. C'est le seul chef Ombres capable d'encaisser un combat prolongé.

TIREURS DE TOIT — Tank / Défenseur

[IMAGE: logo_tireurs.png — Logo faction]

[IMAGE: illustration_tireurs.png — Scène de faction pleine largeur]

Les toits plats de Lacnoir. Les postes de guet. Les nids de sniper. Les signaleurs qui communiquent par drapeaux ou miroirs. Vue dégagée sur le désert environnant. C'est ici qu'on détecte les caravanes qui arrivent. C'est ici qu'on prépare les accueils. Les attaques. Les négociations.

Les Tireurs de Toit sont l'élite. Pas les combattants les plus nombreux. Mais les plus respectés. Ils tiraient avant. Ils tirent encore. Et ils ne manquent jamais.

C'est ici qu'on peut respirer. C'est ici qu'on peut voir venir les choses. C'est ici que vivent les gens qui veulent être prêts quand tout s'effondre.

Style de jeu. Les Tireurs sont la faction de la dissuasion. Ils ne courent pas après l'ennemi — ils s'installent, arment leurs fusils, et attendent. Bezin avec un Fusil Sniper élimine sa cible avant qu'elle puisse riposter. Abby Steel se camoufle et surveille son quartier, intouchable. L'Overwatch transforme un quartier en zone de mort où chaque passage coûte un point de Résistance.

Jouer les Tireurs, c'est transformer le plateau en un réseau de zones de contrôle. Vos adversaires savent exactement où sont vos chefs — la question est de savoir s'ils osent s'en approcher. La Tour de guet génère du Pouvoir supplémentaire tant qu'un Tireur armé monte la garde, transformant la patience en victoire politique.

Leur faiblesse est la mobilité. Les Tireurs excellent dans la défense de position, mais ils sont lents à se redéployer et vulnérables en terrain découvert. Un joueur qui force les Tireurs à quitter leurs positions — par le Sabotage, le Racket ou simplement en les contournant — peut retourner leur propre stratégie contre eux. Un sniper sans son toit n'est qu'un homme avec un fusil encombrant.

Les chefs

[IMAGE: chefs_tireurs.png — Les 3 chefs + Recrue]

Bezin est le tireur d'élite. Sa capacité lui confère l'attaque en premier lorsqu'il est équipé d'un fusil — il tire avant que sa cible puisse réagir. Avec un Fusil Sniper à Force 6, Bezin élimine la plupart des chefs en un seul tir. Son coût modeste de 6 Crédits en fait un investissement redoutablement efficace, à condition de lui trouver l'arme qu'il mérite.

Kate Wolf est l'armurier de la bande. Sa capacité lui permet d'aller chercher un fusil directement dans le deck, garantissant que vos Tireurs ne manqueront jamais de munitions. Elle porte le mot-clé Marchand, ce qui réduit le coût de ses actions commerciales et en fait une source de revenus complémentaire pour la faction.

Greg Cox est le mur. Pas de capacité spéciale, pas de mots-clés — juste des caractéristiques solides avec une Résistance de 4 et une Force de 3. C'est le chef que vous envoyez en première ligne pour absorber les coups pendant que Bezin vise depuis le toit. Fiable, résistant, et suffisamment dangereux pour que personne ne l'ignore.

16. GLOSSAIRE

Ce glossaire rassemble les termes utilisés dans le jeu. Si un mot vous est inconnu pendant une partie, vous le trouverez ici.

Action. Carte jouée depuis la main qui permet à un chef d'agir sur le plateau. Jouer une action incline le chef qui l'exécute.

Action commerciale. Type d'action dont le coût est réduit de 1 Crédit pour les chefs portant le mot-clé Marchand, avec un minimum de 0.

Allégeance. Action permettant de prendre le contrôle d'un quartier. Chaque joueur dispose d'une Allégeance de base par tour, en plus des cartes Allégeance de son deck.

Attaque en premier. Capacité permettant de résoudre ses dégâts avant l'adversaire lors de la phase physique. Si la cible est tuée, elle ne riposte pas. Deux combattants possédant l'attaque en premier frappent simultanément. Voir la section 14 pour la hiérarchie des sources.

Attendre. Action qui met fin à l'activation d'un chef sans l'incliner et sans coût. Un chef qui attend peut encore bloquer.

Bloquable. Se dit d'une action qui peut être empêchée par un chef adverse non incliné présent dans le même quartier.

Camouflage. État d'un chef qui le rend impossible à cibler par des actions de combat. Un chef camouflé qui initie un combat bénéficie de Sans Peur et de l'attaque en premier. Le camouflage prend fin dès que le chef effectue une action.

Chef de bande. Personnage principal du joueur, représenté par une carte de référence et un standee sur le plateau. Chaque chef possède quatre caractéristiques (Force, Résistance, Influence, Volonté), un coût, et souvent une capacité unique.

Consommable. Carte défaussée après utilisation. Les consommables ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

Contrôle. État binaire d'un quartier. Un quartier est soit contrôlé par un joueur, soit neutre. Prendre le contrôle d'un quartier remplace le contrôleur précédent.

Crédits (Cr). Monnaie du jeu. Les Crédits servent à payer les actions, les équipements et les sous-fifres. Chaque quartier contrôlé rapporte 1 Crédit en Phase d'Aube.

Deck. Paquet de 40 cartes construit par le joueur avant la partie. Le deck contient des actions, des réactions, des équipements et des sous-fifres.

Équipement. Carte attachée à un chef qui modifie ses caractéristiques ou lui confère des capacités. Un équipement reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit détruit, défaussé, ou que le chef meure.

Extension de Quartier. Type d'équipement attaché à un quartier du plateau plutôt qu'à un chef. Modifie la production ou les propriétés du quartier.

Force (FOR). Caractéristique représentant la puissance de combat d'un chef. C'est le nombre de dégâts qu'il inflige lors de la phase physique.

Incliner. Coucher un chef sur le côté pour indiquer qu'il a agi ou qu'il se trouve en territoire non contrôlé. Un chef incliné ne peut plus agir ni bloquer.

Influence (INF). Caractéristique représentant le charisme et l'autorité d'un chef. Utilisée en défense lors de la phase mentale pour convaincre l'attaquant de renoncer au combat.

Médicament. Mot-clé porté par certains consommables de soin. Certaines cartes comme la Trousse de médecine peuvent chercher un Médicament dans le deck.

Non bloquable. Se dit d'une action qui se résout automatiquement, sans qu'aucun adversaire ne puisse s'interposer.

Phase d'Aube. Première phase du tour. Vérification des conditions de victoire, redressement des chefs, retrait des cartes temporaires, revenus, Pouvoir, et pioche de 5 cartes.

Phase de Préparation. Deuxième phase du tour. Le joueur équipe ses chefs et recrute des sous-fifres depuis sa main, sans incliner ses chefs.

Phase d'Action. Troisième phase du tour. Les chefs se déplacent et effectuent des actions. Le cœur du jeu.

Phase mentale. Première phase d'un combat. L'Influence du défenseur est comparée à la Volonté de l'attaquant. Si l'Influence est strictement supérieure, le combat est évité.

Phase physique. Seconde phase d'un combat. Les deux chefs infligent simultanément leur Force en dégâts à la Résistance de l'adversaire.

Pouvoir. Score de victoire représentant l'influence politique de la bande dans Lacnoir. Gagné à raison de 1 point par quartier contrôlé en Phase d'Aube. Le premier joueur à atteindre 15 points remporte la victoire politique.

Réaction. Carte jouée en réponse à une action adverse ou pendant un combat. Ne s'incline pas le chef. Trois types : mentale, physique, universelle.

Redresser. Remettre debout un chef incliné. Se fait en Phase d'Aube ou par l'effet de certaines cartes.

Résistance (RÉS). Caractéristique représentant les points de vie d'un chef. Les dégâts sont permanents. Si la Résistance tombe à zéro, le chef est définitivement retiré du jeu.

Sans Peur. Mot-clé permettant à un chef d'ignorer la phase mentale lorsqu'il est l'attaquant. Le combat passe directement à la phase physique.

Sous-fifre. Personnage secondaire attaché à un chef. Apporte des bonus passifs et peut absorber des dégâts à la place du chef.

Unique. Se dit d'une carte ou d'un chef qui ne peut apparaître qu'en un seul exemplaire dans un deck ou une bande.

Volonté (VOL). Caractéristique représentant la détermination d'un chef. Utilisée en attaque lors de la phase mentale pour résister à l'Influence du défenseur et maintenir le combat.

17. INDEX DES MOTS-CLÉS

Les mots-clés apparaissent sur les cartes de chefs et sur certaines cartes de deck. Ils n'ont pas toujours un effet mécanique direct, mais d'autres cartes y font référence pour cibler des chefs spécifiques ou déclencher des synergies. Cette section les rassemble tous.

Mots-clés de faction

Bouclier du Puits. Identifie les membres de la garde d'élite des Gardiens du Puits. La capacité de Tithrerro réduit leur coût de recrutement de 1 Crédit. L'Armure des Gardiens double ses bonus lorsqu'elle est portée par un chef avec ce mot-clé.

Orphelin. Identifie les enfants des rues souvent au service des Seigneurs du Sable.

Main Écarlate. Identifie les membres de la branche secrète des Ombres Silencieuses.

Mots-clés de rôle

Marchand. Les chefs portant ce mot-clé réduisent de 1 Crédit le coût de toute action commerciale qu'ils effectuent, avec un minimum de 0. Certaines cartes de faction comme Puissance Commerciale ciblent spécifiquement les Marchands pour leur accorder des bonus supplémentaires.

Chasseur de Prime. Désigne les traqueurs et les tueurs à gages de Lacnoir. Ce mot-clé est pour l'instant thématique et prendra sa pleine dimension mécanique dans de futures extensions.

Technicien. Identifie les spécialistes techniques. Ce mot-clé ouvrira des synergies spécifiques dans de futures extensions.

Mots-clés de règle

Sans Peur. Un chef portant ce mot-clé ignore la phase mentale lorsqu'il est l'attaquant. Le combat passe directement à la phase physique. Ce mot-clé ne fonctionne que dans le rôle d'attaquant — un chef Sans Peur en position de défenseur subit la phase mentale normalement.

Unique. Une carte ou un chef portant ce mot-clé ne peut être inclus qu'en un seul exemplaire dans un deck ou une bande. Les chefs marqués Non-unique peuvent être recrutés en plusieurs exemplaires.

Légère. Mot-clé porté par certaines armes de mêlée. Seules les armes Légères peuvent être utilisées avec la compétence Ambidextre pour attaquer avec deux armes simultanément.

Médicament. Mot-clé porté par certains consommables de soin comme le Cocktail du Désert et l'Antidote. Certaines cartes permettent de chercher un Médicament directement dans le deck.

Action Commerciale. Mot-clé porté par certaines actions. Les chefs Marchand réduisent de 1 Crédit le coût de ces actions. Certaines capacités de chef, comme celle de Kanda Gri, interagissent spécifiquement avec les actions commerciales.

